

## **EL STARTER**

### ■ **Equipo y material.**

- a) Horario de salida.
- b) Reloj con hora oficial comprobada ( y si es posible cronómetro ).
- c) Tarjetas de resultados para cada jugador (también pueden entregarse previamente).
- d) Radio-Transmisor.
- e) Ejemplares de las Reglas Locales para cada jugador.
- f) Lápices y tees.
- g) Lista de las bolas 1,68 reglamentarias.
- h) Posición de las banderas para el día (un ejemplar para cada jugador).

### ■ **Instrucciones.**

Llamará a los jugadores con una pequeña antelación sobre el horario previsto y procederá a:

- a) Dar la salida en el momento justo, ni antes ni después.
- b) Asegurarse de que todos los jugadores del próximo grupo están en el Tee al menos 5 minutos antes de su hora de salida. Si falta alguno, con esa antelación, avisar para que acuda un Arbitro, en previsión de problemas.
- c) Entregar a cada jugador su Tarjeta de resultados y una copia de las Reglas Locales.

Convendrá que:

- recuerde a los jugadores que comprueben que no llevan más de 14 palos.
- recuerde a los jugadores la conveniencia de poner una marca de identificación en su bolsa.
- d) En Stroke Play procederá a asegurarse que los jugadores juegan desde dentro del Tee.
- e) Deberá velar para que haya silencio en el área cercana durante el juego de los competidores.

## **LOS STEWARDS Y MARSHALLS**

- a) No levantar nunca el panel de "SILENCIO" o moverse después de que el jugador haya empezado a preparar el golpe. Hacerlo siempre cuando el jugador se acerca a su bola.
- b) No tocar nunca la bola de un jugador ni nada que esté en su proximidad.
- c) No aconsejar nunca a un jugador ni opinar sobre Reglas de Golf.
- d) No opinar ni aconsejar a un jugador sobre algo que pueda influir en su forma de jugar el hoyo o un golpe.
- e) Velar para que el público no se mueva ni haga ruido durante la ejecución de un golpe, en particular los fotógrafos.
- f) Apartar todo aparato de fotos de la vista del jugador.
- g) Preparar un "pasillo" entre el público para facilitar el acceso del jugador a su bola y evitar retrasos en el juego.
- h) Lucir en lugar visible la identificación de Steward o Marshall.
- i) Caminar siempre cerca de las líneas de delimitación (cuerdas).
- j) Reponer las estacas y cuerdas que han sido quitadas.
- k) Dar las instrucciones verbales a los espectadores:
  - con claridad.
  - en buen tono y con amabilidad.y si surgen problemas, avisar de inmediato a un miembro del Comité o a un Arbitro, sin entrar en discusiones.
- l) No permitir que el público se sitúe demasiado cerca del jugador y, si hay cuerdas o vallas, velar para que se mantenga detrás de éstas.
- m) Abstenerse de hacer todo tipo de comentario en voz alta sobre el juego de los jugadores, pronóstico de resultados, etc.