

PUTT



COLOCACIÓN



CUERPO

EL ORDEN DE COLOCACIÓN DEBE SER:

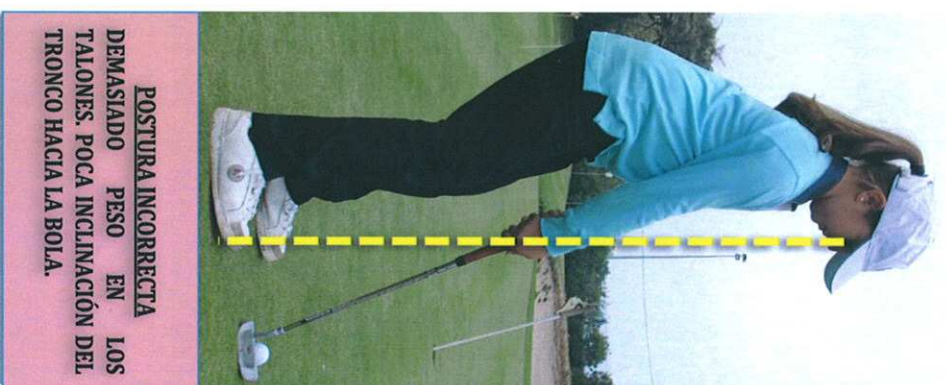
- ⊖ EL PALO
- ⊖ LAS MANOS
- ⊖ EL CUERPO



POSTURA CORRECTA
LOS OJOS ESTÁN COLOCADOS EN LA LÍNEA VERTICAL RESPECTO A LA BOLA.



POSTURA INCORRECTA
LA INCLINACIÓN DEL TRONCO HACIA DELANTE ES EXCESIVA. DEMASIADO PESO EN LA PUNTA DE LOS PIES.



POSTURA INCORRECTA
DEMASIADO PESO EN LOS TALONES. Poca INCLINACIÓN DEL TRONCO HACIA LA BOLA.

POSTURA DEL CUERPO EN EL PUTT:

EN ESTE GOLPE LA ACCIÓN DEL CUERPO ES NULA. EL PALO SE MUEVE A TRAVÉS DE LA ACCIÓN DE LOS BRAZOS. PARA PODER HACER EL MOVIMIENTO CORRECTO ES FUNDAMENTAL TENER UNA BUENA POSTURA Y ESTA SE CONSIGUE INCLINANDO EL TRONCO MÁS HACIA DELANTE, SITUANDO LOS OJOS EN LA LÍNEA VERTICAL CON LA BOLA. DE ESTA MANERA SE COSIGUE TENER UN BUEN EQUILIBRIO CON EL REPARTO UNIFORME DE PESO EN LA PLANTA DE LOS PIES (AYUDA A REDUCIR LA ACCIÓN DEL CUERPO)

SI LA LÍNEA VERTICAL DE LOS OJOS-SUELO ESTÁ POR DELANTE DE LA BOLA (FOTO 2) LA TENDENCIA ES A REALIZAR UNA LÍNEA DE SWING DE FUERA A DENTRO. ADEMÁS CON ESA POSTURA ES DIFÍCIL NO MOVER EL CUERPO DEBIDO A QUE EL PESO ESTÁ EN LA PUNTA DE LOS PIES Y CREA INESTABILIDAD.

SI LA LÍNEA VERTICAL DE LOS OJOS-SUELO ESTÁ POR DETRÁS DE LA BOLA (FOTO 3) LA TENDENCIA ES A REALIZAR UN ARCO DE SWING DEMASIADO DENTRO-DENTRO DEBIDO A QUE EL JUGADOR ESTÁ "LEJOS" DE LA BOLA. ADEMÁS CON ESA POSTURA ES DIFÍCIL NO MOVER EL CUERPO DEBIDO A QUE EL PESO ESTÁ EN LOS TALONES DE LOS PIES Y CREA INESTABILIDAD. CON ESTA POSTURA LOS IMPACTOS PUEDEN SER CAPONES (GOLPEAR EN LA PARTE ALTA DE LA BOLA O IMPACTOS EN EL SUELO ANTERIORES A LA BOLA).

TODA LA BASE DEL PALO DEBE ESTAR APOYADA EN EL SUELO. AYUDA A QUE EL JUGADOR SE PUEDA COLOCAR A LA DISTANCIA CORRECTA

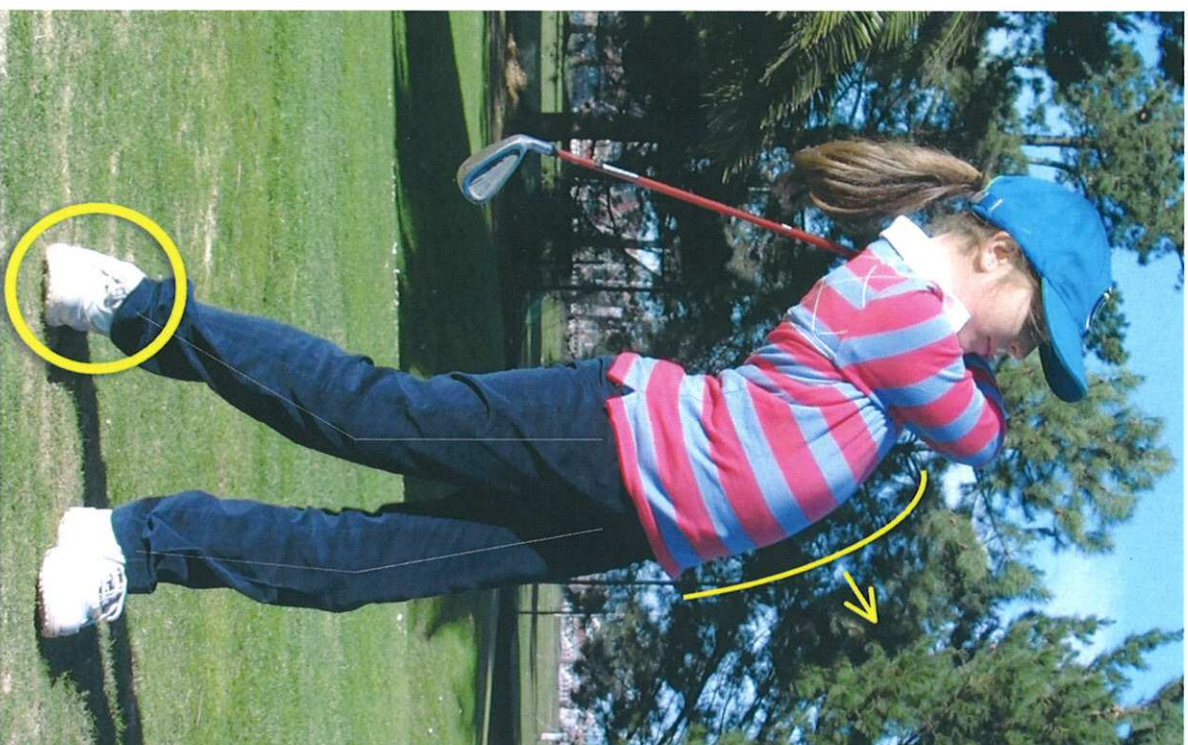
JUEGO LARGO



SWING



FINAL



FINAL

CUANDO UN JUGADOR PIERDE EL EQUILIBRIO AL TERMINAR EL MOVIMIENTO (SWING) ES SEÑAL QUE EL GESTO NO HA SIDO BUENO Y HABRÍA QUE IDENTIFICAR DÓNDE PUEDE ESTAR EL PROBLEMA, ESTÁ EN EL GIRO DE LA SUBIDA? LA HA INTENTADO DAR MUY FUERTE Y NO HA COORDINADO EL MOVIMIENTO? HA BAJADO DE FUERA A DENTRO?

PARA PRACTICAR EL FINAL Y ENSEÑAR LA TERMINACIÓN DEL PIE DERECHO "ENSEÑANDO LA SUELA" UN BUEN EJERCICIO ES EL DE LANZAR BOLAS A LA DIANA DE VELCRO, FIJÁNDOSE ÚNICAMENTE EN LA ROTACIÓN DEL PIE Y EN QUE EL OMBLIGO TERMINE "APUNTANDO" AL OBJETIVO.

UN BUEN FINAL SUELE SER EL REFLEJO DE UN MOVIMIENTO COORDINADO, POR ESO ES IMPORTANTE PRACTICARLO Y ENSAYARLO SIN BOLA CON DIFERENTES RITMOS PARA AFIANZARLO.

JUEGO LARGO



SWING



**TOPE DE LA
SUBIDA**



A



**TAMAÑO SE SUBIDA
CORRECTO**
EL TAMAÑO DE LA SUBIDA
VARÍA EN FUNCIÓN DE LA
LONGITUD DEL PALO. PALOS
MÁS CORTOS = SUBIDA MÁS
CORTA. EN LA IMAGEN EL
TAMAÑO DE LA SUBIDA CON
EL HIERRO 7 ES CORRECTO.
EN BLANCO SERÍA EL
TAMAÑO DE UNA MADERA O
UN DRIVER.

B



TAMAÑO DE SUBIDA LARGO
EN LA IMAGEN SE PUEDE
APRECIAR COMO EL HIERRO 7 A
SOBREPASADO LA LÍNEA
HORIZONTAL IMAGINARIA Y
PARALELA AL SUELO.
EN BLANCO SE SEÑALA CUAL
SERÍA EL TAMAÑO CORRECTO
PARA UN HIERRO 7.

C



TAMAÑO DE SUBIDA CORTO.
EN LA IMAGEN SE PUEDE
APRECIAR QUE EL TAMAÑO DE
LA SUBIDA ES EXCESIVAMENTE
CORTO.
EN BLANCO SE SEÑALA CUAL
SERÍA EL TAMAÑO CORRECTO
PARA UN HIERRO 7.

TOPE DE LA SUBIDA. TAMAÑO:

A

SI EL TAMAÑO DE LA SUBIDA ES CORRECTO, FACILITA LA COORDINACIÓN DE LA BAJADA POR LO QUE LOS IMPACTOS SERÁN MÁS SÓLIDOS Y REGULARES.

B

SI EL TAMAÑO DE LA SUBIDA ES DEMASIADO LARGO, EN LA BAJADA LA TENDENCIA ES ACTIVAR DEMASIADO LAS MANOS, POR LO QUE PUEDE AFECTAR EN EL IMPACTO Y GOLPEAR ANTES AL SUELO QUE A LA BOLA.

C

SI EL GIRO DEL CUERPO Y EL QUEBRO DE LAS MUÑECAS (PLANO DEL SWING) SON CORRECTOS, PUEDE AFECTAR EN LA LONGITUD QUE ALCANCE LA BOLA, YA QUE LA "PALANCA" AL SER MÁS CORTA IMPIDE GNERAR MUCHA VELOCIDAD DURANTE LA BAJADA.

EL TAMAÑO DE SUBIDA LARGO SUELE CAUSAR MÁS PROBLEMAS QUE EL TAMAÑO DE SUBIDA CORTO.

JUEGO LARGO

SWING

SUBIDA



A



ARRANQUE DEL SWING CORRECTO:

- CUERPO Y PALO ESTÁN UNIDOS EN EL COMIENZO DEL GIRO

B



ARRANQUE DEL SWING INCORRECTO:

- PALO VERTICAL RESPECTO AL CUERPO

C



ARRANQUE DEL SWING INCORRECTO:

- PALO HORIZONTAL RESPECTO AL CUERPO

COMIENZO DEL MOVIMIENTO DE LA

SUBIDA:

- A** AL EMPEZAR LA SUBIDA, EL PALO DEBE "APUNTAR" AL CENTRO DEL TRIÁNGULO QUE SE FORMA ENTRE LOS HOMBROS, BRAZOS Y MANOS.
- B** EL PALO ESTÁ EN UNA POSICIÓN VERTICAL RESPECTO AL GIRO DEL CUERPO. QUIEBRO DEMASIADO EXAGERADO CON LAS MUÑECAS.
- C** EL PALO ESTÁ EN UNA POSICIÓN HORIZONTAL RESPECTO AL CUERPO. EN ESTE CASO EL CUERPO NO HA GIRADO Y EL JUGADOR LLEVA EL PALO HACIA EL INTERIOR CON LA ACCIÓN DE LAS MANOS Y LOS BRAZOS

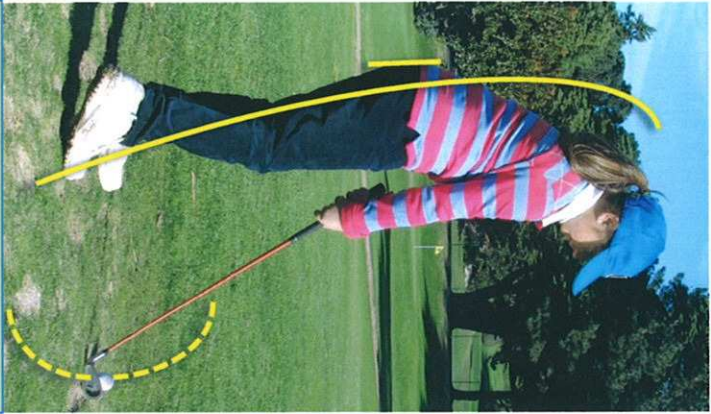
JUEGO LARGO



SWING

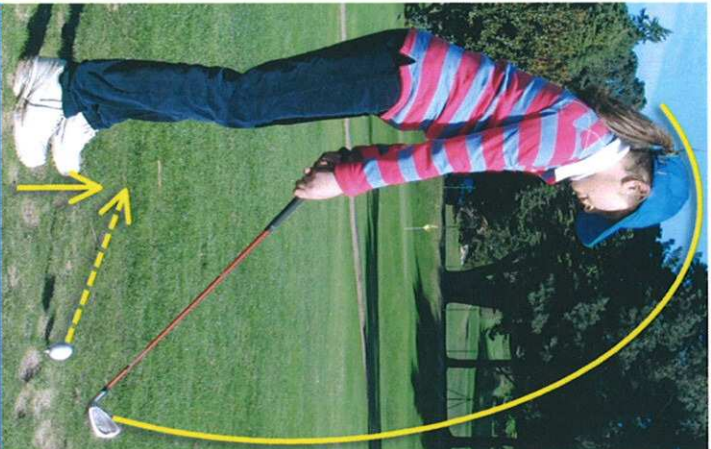


BAJADA



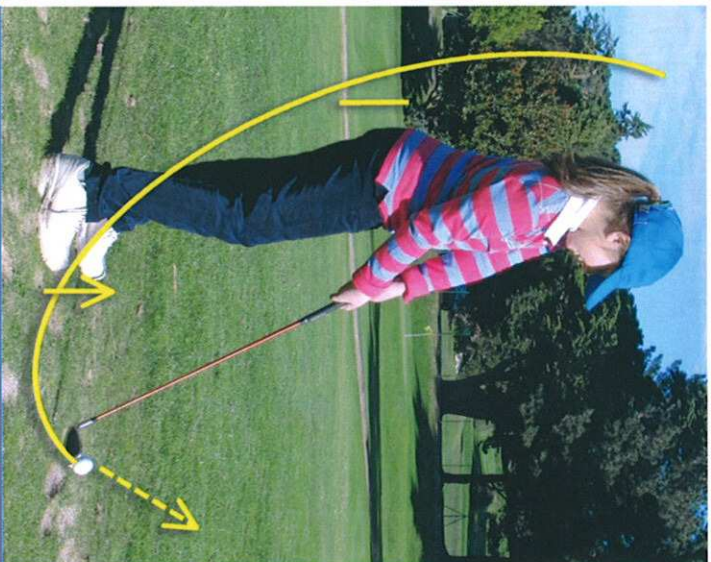
LA BAJADA CORRECTA:

EN EL GOLF AL JUGAR CON LA BOLA ENFERENTE DEL CUERPO EL RECORRIDO QUE DEBERÍA HACER EL PALO EN LA BAJADA ES UNA LÍNEA DE DENTRO A DENTRO (LÍNEA



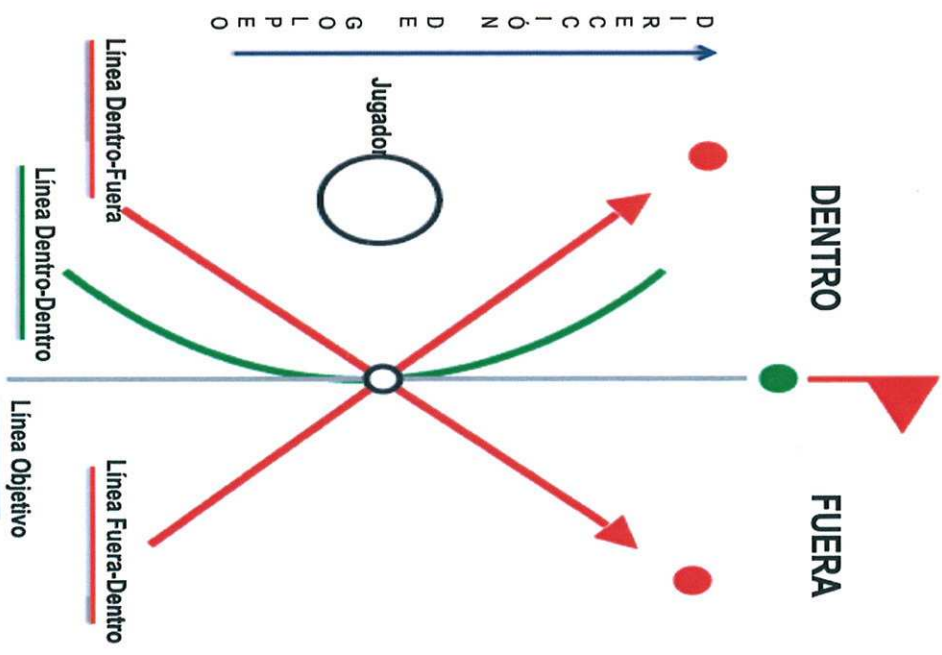
BAJADA DE FUERA A DENTRO:

SI EN EL MOMENTO DEL IMPACTO EL PALO LLEGA CON UNA LÍNEA DE SWING DE FUERA HACIA DENTRO, LA BOLA SALDRÁ POR LA IZQUIERDA DEL OBJETIVO DESEADO.



BAJADA DE DENTRO A FUERA

SI EN EL MOMENTO DEL IMPACTO EL PALO LLEGA CON UNA LÍNEA DE SWING DE DENTRO HACIA FUERA, LA BOLA SALDRÁ POR LA DERECHA DEL OBJETIVO DESEADO.



LA BAJADA

LA LÍNEA DE SWING INCORRECTA EN LA BAJADA SE PUEDE PRODUCIR POR DIFERENTES CAUSAS, COMO TENER LA BOLA DEMASIADO ADELANTADA EN LA COLOCACIÓN (MÁS "CERCA" DEL OBJETIVO QUE PROVOCA UNA LÍNEA DE FUERA A DENTRO), QUE EL PALO EN LA SUBIDA APUNTE A LA DERECHA (LÍNEA DE DENTRO A FUERA), ETC.

LO CORRECTO ES HACER UNA LÍNEA DE SWING DE DENTRO A DENTRO FORMANDO UN "SEMICÍRCULO" Y PARA ENSEÑARSELO A LOS NIÑOS ES MUY BUENO UTILIZAR GESTOS TÉCNICOS DE OTROS DEPORTES COMO EL LIFTADO DE TENIS O EL GOLPEO DE BEISBOL.

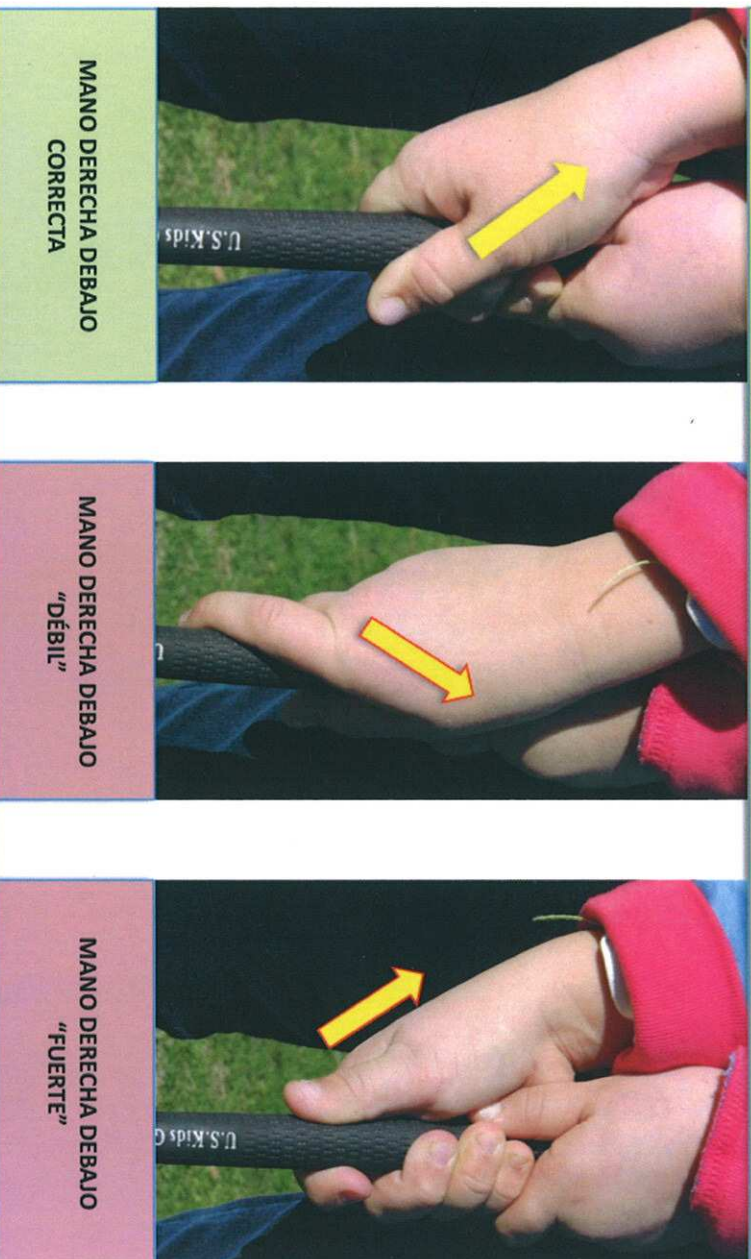
EL ERROR MÁS COMÚN ES LA BAJADA DE FUERA HACIA DENTRO.

JUEGO LARGO

COLOCACIÓN

MANOS

JUGADOR DIESTRO



MANO DERECHA DEBAJO
CORRECTA

MANO DERECHA DEBAJO
"DÉBIL"

MANO DERECHA DEBAJO
"FUERTE"

NOTA IMPORTANTE: AMBAS MANOS DEBEN SUJETAR EL PALO CON LOS DEDOS Y NO CON LAS PALMAS

LA PRESIÓN CON LA QUE SE COJE EL GRIP ES FUNDAMENTAL PARA CONSEGUIR GENERAR BUENA VELOCIDAD, UNA CORRECTA ACCIÓN DE MANOS Y EN DEFINITIVA UNA BUENA COORDINACIÓN GENERAL DEL SWING.

EL ORDEN DE COLOCACIÓN DEBE SER:

- 1 EL PALO
- 2 LAS MANOS
- 3 EL CUERPO

GRIP. MANO DERECHA:

- LO MÁS IMPORTANTE ES QUE EL ALUMNO COJA EL PALO CON LOS DEDOS.
- LA "V" QUE SE FORMA ENTRE EL PULGAR Y EL ÍNDICE DEBE "SEÑALAR" ENTRE LA BARBILLA Y EL HOMBRO DERECHO.
- COLOCANDO BIEN LA MANO SE CONSIGUE BUENA ACCIÓN DE MOVIMIENTO, GENERAR BUENA VELOCIDAD Y QUE LA CARA DEL PALO LLEGUE CUADRADA EN EL MOMENTO DEL IMPACTO.
- SI LA MANO SE COLOCA GIRADA HACIA EL HOMBRO IZQUIERDO (posición "débil") Y SE COJE EL PALO MÁS CON LA PALMA, SE GENERARÁ POCO VELOCIDAD, MALA ACCIÓN DE MOVIMIENTO Y LA CARA DEL PALO LLEGARÁ ABIERTA EN EL MOMENTO DEL IMPACTO.
- SI LA MANO SE COLOCA MUY GIRADA HACIA LA DERECHA (posición "fuerte") SE PUEDE GENERAR UNA ACCIÓN DE MANOS EXAGERADA Y LA CARA DEL PALO LLEGARÁ CERRADA EN EL MOMENTO DEL IMPACTO.



JUEGO LARGO

CUERPO



COLOCACIÓN



EL ORDEN DE COLOCACIÓN DEBE SER:

- ① EL PALO
- ② LAS MANOS
- ③ EL CUERPO



ÁNGULOS DEL CUERPO CORRECTOS

ÁNGULOS DEL CUERPO CORRECTOS:

- LA POSTURA CORRECTA PERMITE QUE EL CUERPO PUEDA GIRAR CORRECTAMENTE DURANTE EL SWING Y SE PUEDA CONSEGUIR UN IMPACTO SÓLIDO A TRAVÉS DE LA BOLA.



POSTURA "SENTADA"

POSTURA "SENTADA":

- SI EL JUGADOR MARCA DEMASIADO EL ÁNGULO DE LAS RODILLAS, PROVOCARÁ QUE EL PLANO DEL SWING SEA DEMASIADO HORIZONTAL (SWING TIPO BÉISBOL) Y LOS IMPACTOS SERÁN EN LA HIERBA ANTES DE LA BOLA O CAPONES (IMPACTOS EN LA PARTE ALTA DE LA BOLA)



POSTURA "ENCIMA DE LA BOLA"

POSTURA ENCIMA DE LA BOLA:

- SI EL JUGADOR SE COLOCA CON EL CUERPO EXCESIVAMENTE INCLINADO CONTRA LA BOLA, LE RESULTARÁ DIFÍCIL GIRAR CORRECTAMENTE Y COMO RESULTADO LOS IMPACTOS SERÁN DEMASIADO DIRECTOS CONTRA EL SUELO (EL PALO SE CLAVA EN EL SUELO)

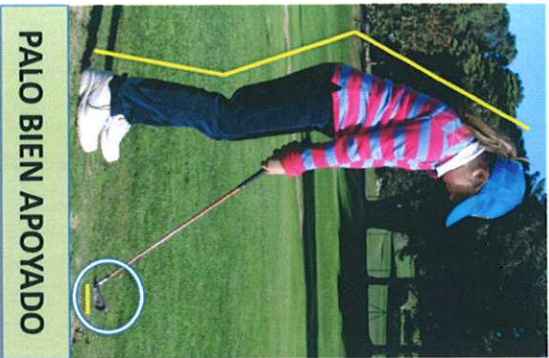
JUEGO LARGO



COLOCACIÓN



PALO



PALO BIEN APOYADO



PALO APOYADO SOBRE LA PUNTA



PALO APOYADO SOBRE EL TALÓN



PALO EN POSICIÓN CORRECTA



PALO EN POSICIÓN "DÉBIL"



PALO EN POSICIÓN "FUERTE"

EL ORDEN DE COLOCACIÓN DEBE SER:

- 1 EL PALO
- 2 LAS MANOS
- 3 EL CUERPO

APOYO DE LA BASE DEL PALO :

- APOYANDO TODA LA BASE DEL PALO, SE CONSIGUE COLOCARSE A LA DISTANCIA CORRECTA RESPECTO A LA BOLA.
- LA DISTANCIA CORRECTA AYUDA A QUE EL PALO AL GOLPEAR PASE A TRAVÉS DE LA HIERBA.
- SI SE ESTÁ LEJOS, ES FÁCIL QUE EL PALO SE CLAVE EN EL SUELO
- SI SE ESTÁ CERCA, ES FÁCIL QUE EL PALO NO PUEDA PASAR POR DEBAJO DE LA BOLA Y SE GOLPEARÁ ANTES A LA HIERBA

PALO ENFRENTADO DEL CUERPO :

- COLOCANDO EL PALO CORRECTAMENTE ENFRENTADO DEL CUERPO, AYUDA A QUE EL PALO AL GOLPEAR PASE A TRAVÉS DE LA HIERBA.
- SI EL PALO SE COLOCA "TUMBADO" EN LA DIRECCIÓN CONTRARIA AL OBJETIVO (posición "débil") SE GOLPEARÁ EN LA HIERBA ANTES DE LA BOLA.
- SI EL PALO SE COLOCA "TUMBADO" EN LA DIRECCIÓN DEL OBJETIVO (posición "fuerte") SE GOLPEARÁ CONTRA EL SUELO CLAVANDO EL PALO.



JUEGO LARGO



COLOCACIÓN



CUERPO

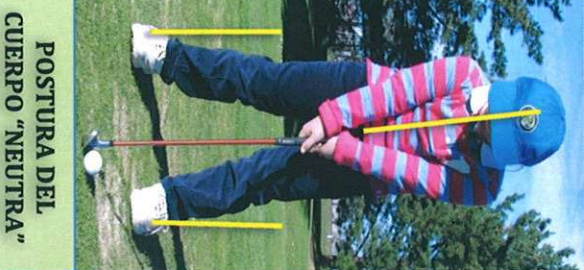
EL ORDEN DE COLOCACIÓN DEBE SER:

- 1 EL PALO
- 2 LAS MANOS
- 3 EL CUERPO



POSTURA DEL CUERPO:

- LA POSTURA DEL CUERPO "NEUTRA", PERMITE QUE EL JUGADOR PUEDA GIRAR CORRECTAMENTE. AYUDA TAMBIÉN A QUE EL ÁNGULO DEL PALO EN LA BALADA SEA ADECUADO Y CONSEGUIR MEJORES IMPACTOS Y MÁS REGULARES.
- LA POSTURA DEL CUERPO "DÉBIL" LIMITA EL GIRO DEL JUGADOR EN LA SUBIDA Y LOS IMPACTOS MAYORITARIAMENTE SERÁN EN EL SUELO ANTES DE LA BOLA O EN LA PARTE SUPERIOR DE ESTA (CAPÓN = GOLPE RODADO)
- LA POSTURA DEL CUERPO "FUERTE", LIMITA EL GIRO DEL JUGADOR EN LA SUBIDA Y LOS IMPACTOS MAYORITARIAMENTE SERÁN CONTRA EL SUELO = ÁNGULO DE APROXIMACIÓN MUY DIRECTO (EL PALO SE CLAVA EN LA HIERBA)



POSTURA DEL CUERPO "NEUTRA"



POSTURA DEL CUERPO "DÉBIL"

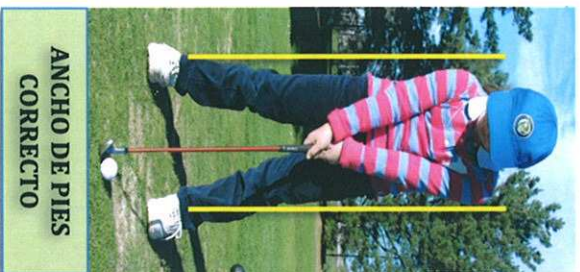


POSTURA DEL CUERPO "FUERTE"

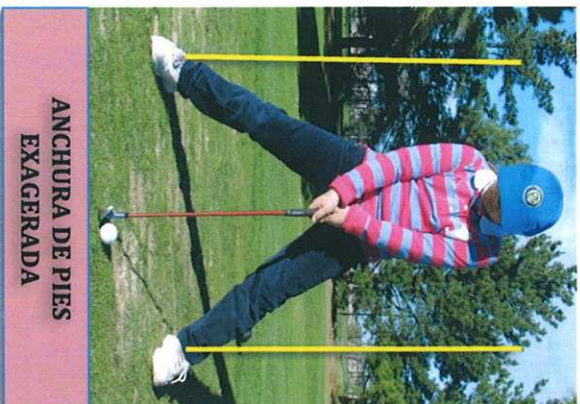


ANCHURA DE PIES:

- COMO NORMA GENERAL LOS PIES DEBEN ESTAR SEPARADOS COMO EL ANCHO DE LOS HOMBROS. PARA GOLPES CORTOS SE REDUCE UN POCO Y PARA GOLPES LARGOS SE ABREN MÁS. EL OBJETIVO ES CONSEGUIR QUE LA SEPARACIÓN DE LOS PIES SEA LA CORRECTA PARA COSEGUIR QUE EL JUGADOR PUEDA GIRAR CORRECTAMENTE Y A SU VEZ MANTENER EL EQUILIBRIO.
- SI LA ANCHURA DE LOS PIES ES EXAGERADA LIMITA LOS GIROS DEL CUERPO, POR LO TANTO ES DIFÍCIL CONSEGUIR IMPACTOS BUENOS Y REGULARES.
- SI LA ANCHURA DE LOS PIES ES ESTRECHA, AYUDA A QUE EL JUGADOR PUEDA GIRAR MEJOR PERO A SU VEZ LIMITA LA POSIBILIDAD DE TENER UN BUEN EQUILIBRIO. HACER SWINGS COMPLETOS CON LOS PIES JUNTOS ES UN BUEN EJERCICIO DE APRENDIZAJE PARA "SENTIR" LOS GIROS, MANTENER EL EQUILIBRIO Y MEJORAR LA ACCIÓN DE BRAZOS Y MANOS.



ANCHURA DE PIES CORRECTO



ANCHURA DE PIES EXAGERADA



ANCHURA DE PIES ESTRECHA

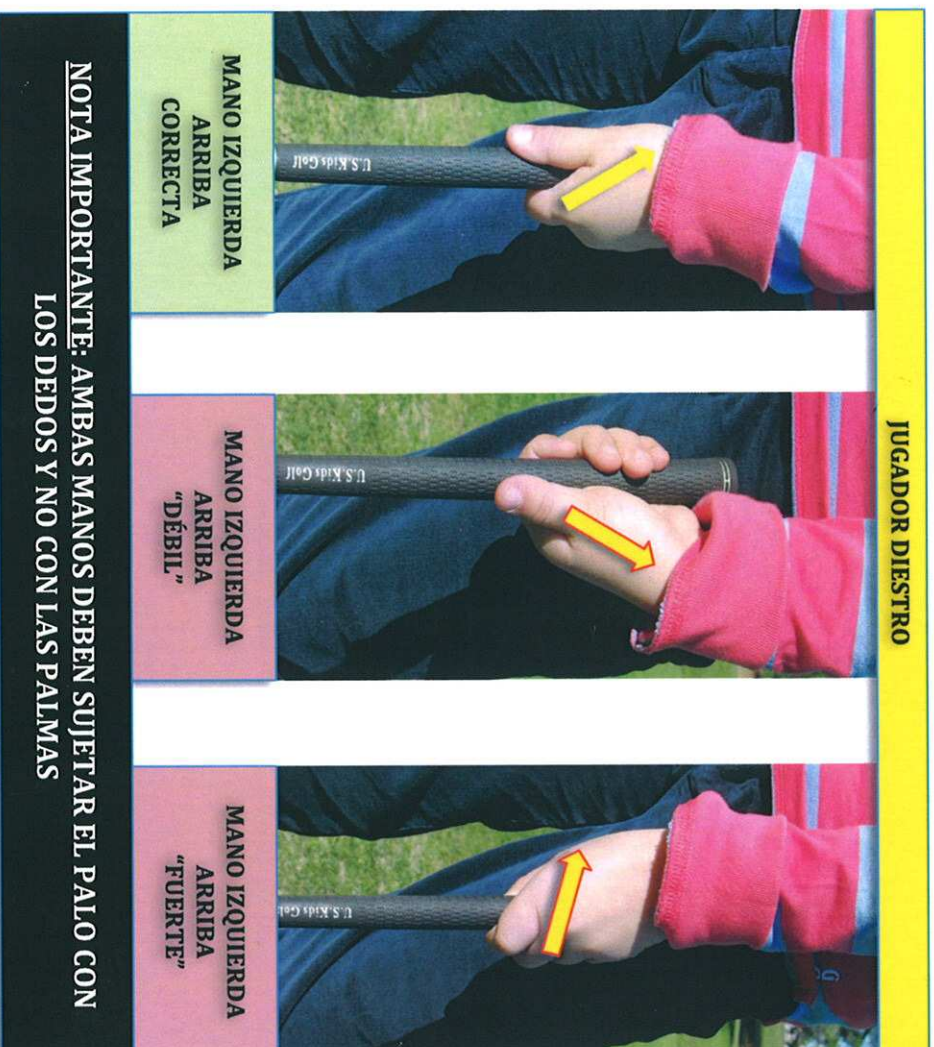
JUEGO LARGO



COLOCACIÓN



MANOS



EL ORDEN DE COLOCACIÓN DEBE SER:

- 1 EL PALO
- 2 LAS MANOS
- 3 EL CUERPO

GRIP. MANO IZQUIERDA :

- LO MÁS IMPORTANTE ES QUE EL ALUMNO COJA EL PALO CON LOS DEDOS.
- EL JUGADOR DEBE VERSE AL MENOS 2-3 NUDILLOS DE LA MANO.
- LA "V" QUE SE FORMA ENTRE EL PULGAR Y EL ÍNDICE DEBE "SEÑALAR" ENTRE LA BARBILLA Y EL HOMBRO DERECHO.
- COLOCANDO BIEN LA MANO SE CONSIGUE BUENA ACCIÓN DE MOVIMIENTO, GENERAR BUENA VELOCIDAD Y QUE LA CARA DEL PALO LLEGUE CUADRADA EN EL MOMENTO DEL IMPACTO.
- SI LA MANO SE COLOCA POCO GIRADA HACIA EL HOMBRO DERECHO (posición "débil") Y SE COJE EL PALO MÁS CON LA PALMA, SE GENERARÁ POCO VELOCIDAD, MALA ACCIÓN DE MOVIMIENTO Y LA CARA DEL PALO LLEGARÁ ABIERTA EN EL MOMENTO DEL IMPACTO.
- SI LA MANO SE COLOCA MUY GIRADA HACIA LA DERECHA (posición "fuerte") SE PUEDE GENERAR UNA ACCIÓN DE MANOS EXAGERADA Y LA CARA DEL PALO LLEGARÁ CERRADA EN EL MOMENTO DEL IMPACTO. ES MUY IMPORTANTE COMPROBAR SI SE ESTÁ SUJETANDO EL PALO CON LA PALMA O CON LOS DEDOS, YA QUE EN UNA POSICIÓN APARENTEMENTE "FUERTE" SI EL PALO SE COJE CON LA PALMA, SERÁ UN GRIP "DÉBIL".
- ES DECIR, LA DIRECCIÓN DE LA "V" QUE FORMA EL PULGAR Y EL ÍNDICE NO DETERMINA 100 % SI EL GRIP ES DÉBIL O FUERTE, HAY QUE COMPROBAR SI SE COJE CON LOS DEDOS O CON LAS PALMAS.

NOTA IMPORTANTE: AMBAS MANOS DEBEN SUJETAR EL PALO CON LOS DEDOS Y NO CON LAS PALMAS

LA PRESIÓN CON LA QUE SE COJE EL GRIP ES FUNDAMENTAL PARA CONSEGUIR GENERAR BUENA VELOCIDAD, UNA CORRECTA ACCIÓN DE MANOS Y EN DEFINITIVA UNA BUENA COORDINACIÓN GENERAL DEL SWING.



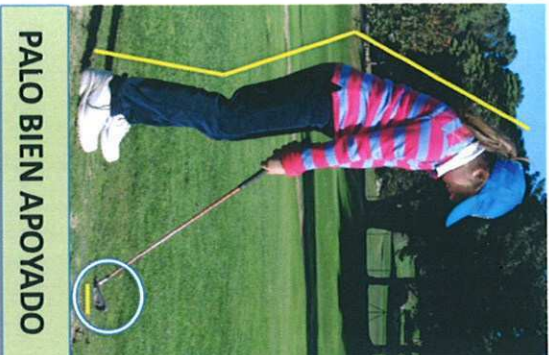
JUEGO LARGO



COLOCACIÓN



PALO



EL ORDEN DE COLOCACIÓN DEBE SER:

- 1 EL PALO
- 2 LAS MANOS
- 3 EL CUERPO



APOYO DE LA BASE DEL PALO :

- APOYANDO TODA LA BASE DEL PALO, SE CONSIGUE COLOCARSE A LA DISTANCIA CORRECTA RESPECTO A LA BOLA.
- LA DISTANCIA CORRECTA AYUDA A QUE EL PALO AL GOLPEAR PASE A TRAVÉS DE LA HIERBA.
- SI SE ESTÁ LEJOS, ES FÁCIL QUE EL PALO SE CLAVE EN EL SUELO
- SI SE ESTÁ CERCA, ES FÁCIL QUE EL PALO NO PUEDA PASAR POR DEBAJO DE LA BOLA Y SE GOLPEARÁ ANTES A LA HIERBA

PALO ENFRENTADO DEL CUERPO :

- COLOCANDO EL PALO CORRECTAMENTE ENFRENTADO DEL CUERPO, AYUDA A QUE EL PALO AL GOLPEAR PASE A TRAVÉS DE LA HIERBA.
- SI EL PALO SE COLOCA "TUMBADO" EN LA DIRECCIÓN CONTRARIA AL OBJETIVO (posición "débil") SE GOLPEARÁ EN LA HIERBA ANTES DE LA BOLA.
- SI EL PALO SE COLOCA "TUMBADO" EN LA DIRECCIÓN DEL OBJETIVO (posición "fuerte") SE GOLPEARÁ CONTRA EL SUELO CLAVANDO EL PALO.



JUEGO LARGO



COLOCACIÓN



CUERPO

EL ORDEN DE COLOCACIÓN DEBE SER:

- ① EL PALO
- ② LAS MANOS
- ③ EL CUERPO



ÁNGULOS DEL CUERPO CORRECTOS

ÁNGULOS DEL CUERPO CORRECTOS:

- LA POSTURA CORRECTA PERMITE QUE EL CUERPO PUEDA GIRAR CORRECTAMENTE DURANTE EL SWING Y SE PUEDA CONSEGUIR UN IMPACTO SÓLIDO A TRAVÉS DE LA BOLA.



POSTURA "SENTADA"

POSTURA "SENTADA":

- SI EL JUGADOR MARCA DEMASIADO EL ÁNGULO DE LAS RODILLAS, PROVOCARÁ QUE EL PLANO DEL SWING SEA DEMASIADO HORIZONTAL (SWING TIPO BÉISBOL) Y LOS IMPACTOS SERÁN EN LA HIERBA ANTES DE LA BOLA O CAPONES (IMPACTOS EN LA PARTE ALTA DE LA BOLA)



POSTURA "ENCIMA DE LA BOLA"

POSTURA ENCIMA DE LA BOLA:

- SI EL JUGADOR SE COLOCA CON EL CUERPO EXCESIVAMENTE INCLINADO CONTRA LA BOLA, LE RESULTARÁ DIFÍCIL GIRAR CORRECTAMENTE Y COMO RESULTADO LOS IMPACTOS SERÁN DEMASIADO DIRECTOS CONTRA EL SUELO (EL PALO SE CLAVA EN EL SUELO)

ALINEACIÓN

JUEGO LARGO

JUEGO CORTO

PUTT

A



ALINEACIÓN CORRECTA CON LA CABEZA DEL PALO SE DEBE APUNTAR DIRECTAMENTE AL OBJETIVO Y LOS PIES, RODILLAS, CADERAS, HOMBROS Y LA LÍNEA DE LOS OJOS DEBEN ALINEARSE EN LA LÍNEA PARALELA A LA DE LA CARA DEL PALO.

B



ALINEACIÓN INCORRECTA EN ESTE CASO, LA CARA DEL PALO Y EL CUERPO NO ESTÁN ALINEADOS CON DOS LÍNEAS PARALELAS. DE ESTA FORMA LA BOLA SALDRÁ DIRECTAMENTE HACIA LA DERECHA DEL OBJETIVO DESEADO.

C



ALINEACIÓN INCORRECTA EN ESTE CASO, LA CARA DEL PALO Y EL CUERPO NO ESTÁN ALINEADOS CON DOS LÍNEAS PARALELAS. DE ESTA FORMA LA BOLA SALDRÁ DIRECTAMENTE HACIA LA IZQUIERDA DEL OBJETIVO DESEADO.

ALINEACIÓN:

LA ALINEACIÓN DE LA CARA DEL PALO Y DEL CUERPO ES UN ASPECTO FUNDAMENTAL DE LOS PRINCIPIOS BÁSICOS DE LA COLOCACIÓN EN CUALQUIERA DE LOS DIFERENTES TIPOS DE GOLPES.

PARA AYUDAR A LOS ALUMNOS, SE PUEDEN PONER OTROS PALOS O PÍCAS EN EL SUELO FORMANDO DOS LÍNEAS PARALELAS COMO SI FUESEN DOS VÍAS DEL TREN.

SI EL JUGADOR NO SE ALINEA CORRECTAMENTE ANTES DEL GOLPE, CON EL TIEMPO PUEDE PROVOCARLE PROBLEMAS DE IMPACTO (ÁNGULO DE ATAQUE) Y PROBLEMAS DE DIRECCIÓN (LÍNEA DEL SWING).

PUTT



BRAZOS EN POSICIÓN RELAJADA
TENER LOS BRAZOS RELAJADOS EN LA COLOCACIÓN AYUDARÁ AL JUGADOR A REALIZAR UN MOVIMIENTO FLUIDO Y EVITAR LA ACCIÓN DEL

COLOCACIÓN



COLOCACIÓN DE LOS BRAZOS TENSA
TENER LOS BRAZOS TENSA, PROVOCA ACCIÓN DEL CUERPO Y RESULTA MUY COMPLICADO PODER HACER UN MOVIMIENTO FLUIDO Y REPETITIVO.

BRAZOS



BRAZOS COLOCADOS EXCESIVAMENTE ARQUEADOS
CON ESTA COLOCACIÓN DE BRAZOS REALIZAR EL MOVIMIENTO EN LA DIRECCIÓN DESEADA ES MUY DIFÍCIL, ADEMÁS PROVOCA ACCIÓN DEL CUERPO LATERAL.

EL ORDEN DE COLOCACIÓN DEBE SER:

- ⊖ EL PALO
- ⊖ LAS MANOS
- ⊗ EL CUERPO



COLOCACIÓN DE LOS BRAZOS:

TENER LOS BRAZOS RELAJADOS ES FUNDAMENTAL PARA INDEPENDIZAR EL MOVIMIENTO DE ESTOS RESPECTO AL CUERPO.

PARA EMPEZAR A ENSEÑAR ESTA POSTURA ES IMPORTANTE HACERLO SIN PALO. EL ALUMNO DEBE SENTIR QUE LOS BRAZOS "CUELGAN" DE LOS HOMBROS Y LAS MANOS ESTÁN RELAJADAS.

UNA MALA COLOCACIÓN DE LOS BRAZOS PUEDE AFECTAR A LA LÍNEA DEL MOVIMIENTO DEL PALO, IMPACTO, CONTROL DE DISTANCIA, DIRECCIÓN DE LA BOLA Y A LA ACCIÓN DEL CUERPO.

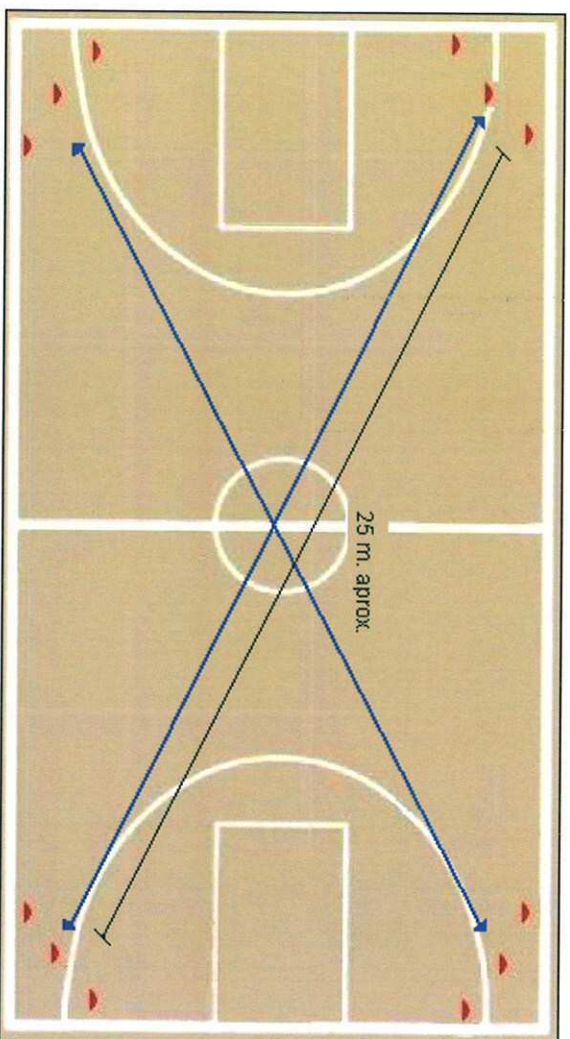


GOLPE LARGO – A VER SI LLEGAS

OBJETIVO: CONSEGUIR ALCANZAR LA DIAGONAL OPUESTA.

DESARROLLO: JUEGO POR PAREJAS o POR EQUIPOS. CADA ALUMNO UTILIZA 5 BOLAS DE VELCRO Y EL PITCHING WEDGE AZUL/ROJO. DESPUÉS DE CADA LANZAMIENTO TODOS RECOGEN LAS BOLAS. ASÍ SUCESIVAMENTE.

MATERIAL: CONOS, BOLAS DE VELCRO Y PITCHING WEDGE AZUL/ROJO



PREPARACIÓN DE LA ZONA DE JUEGO:

PREPARAMOS LAS ZONAS DE LANZAMIENTO EN LOS 4 ÁNGULOS DE LA PISTA. LA LONGITUD DE LAS DIAGONALES PODRÍA OSCILAR EN UN RANGO DE ENTRE 15 Y 25 METROS EN FUNCIÓN DE LA EDAD DE LOS ALUMNOS.

TRAYECTORIA DESEADA:





GOLPE LARGO – DIANA DE COLORES

OBJETIVO: CONSEGUIR QUE LOS EQUIPOS ACIERTEN EN EL COLOR DE LA DIANA CON LAS BOLAS DEL MISMO COLOR.

DESARROLLO: JUEGO POR EQUIPOS (5 ALUMNOS POR EQUIPO). CADA EQUIPO UTILIZA BOLAS DE VELCRO DEL MISMO COLOR Y EL PITCHING WEDGE AZUL/ROJO. DESPUÉS DE CADA LANZAMIENTO TODOS RECOGEN LAS BOLAS. ASÍ SUCESIVAMENTE.

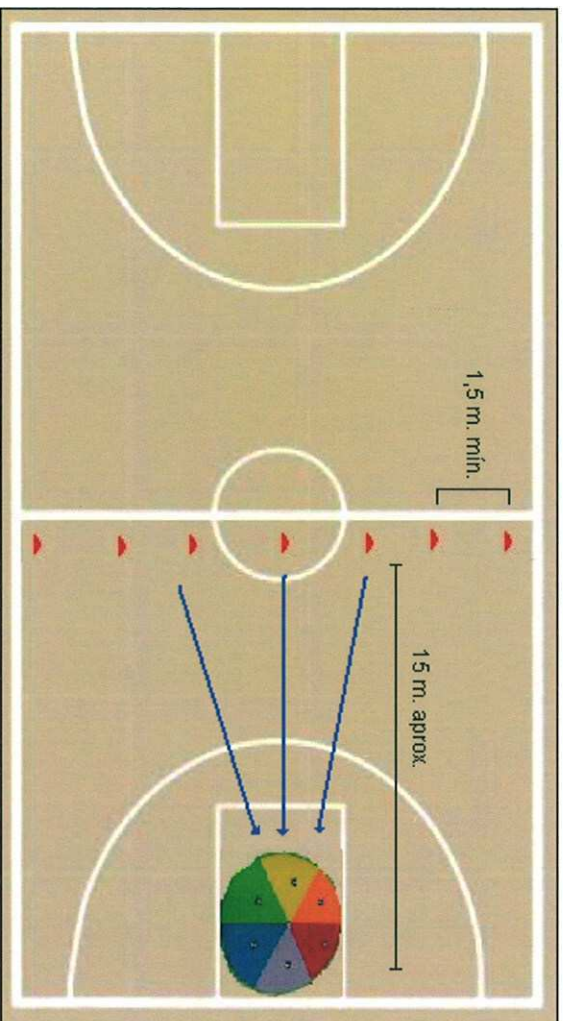
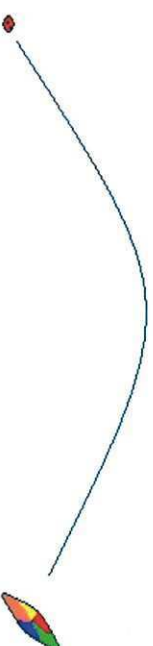
MATERIAL: DIANA, CONOS, BOLAS DE VELCRO Y PITCHING WEDGE AZUL/ROJO



PREPARACIÓN DE LA ZONA DE JUEGO:

EN EL CENTRO DE LA PISTA Y EN TODO SU ANCHO DELIMITAMOS LOS PUNTOS DE LANZAMIENTO CON CONOS. EN FUNCIÓN DE LAS DIMENSIONES CONSEGUIREMOS ENTRE 8-10 ZONAS DE LANZAMIENTO SEGURAS. UBICAMOS LA DIANA AL FONDO EN POSICIÓN OBLÍCUA.

TRAYECTORIA DESEADA:



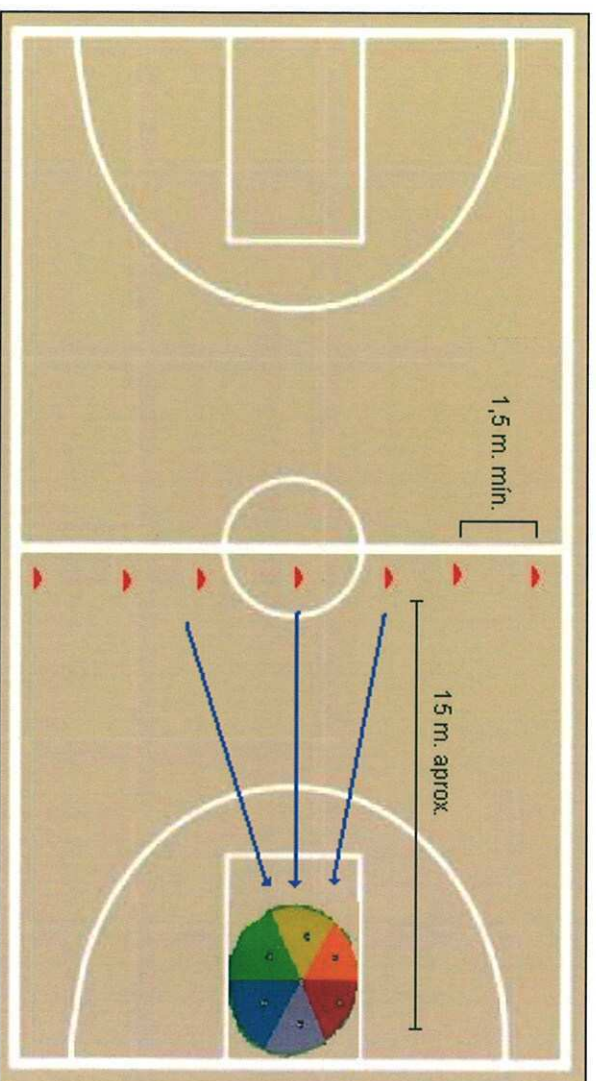
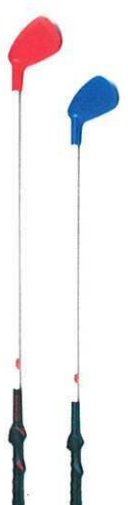


GOLPE LARGO – DIANA DE PUNTOS

OBJETIVO: CONSEGUIR EL MAYOR NÚMERO DE PUNTOS EN CADA LANZAMIENTO.

DESARROLLO: JUEGO POR PAREJAS o POR EQUIPOS. CADA ALUMNO UTILIZA 5 BOLAS DE VELCRO Y EL PITCHING WEDGE AZUL/ROJO. DESPUÉS DE CADA LANZAMIENTO EL JUGADOR o EL EQUIPO QUE MENOS PUNTOS CONSIGA DEBE RECOGER TODAS LAS BOLAS. SI NADIE CONSIGUE PUNTOS TODOS RECOGEN LAS BOLAS. ASÍ SUCESIVAMENTE.

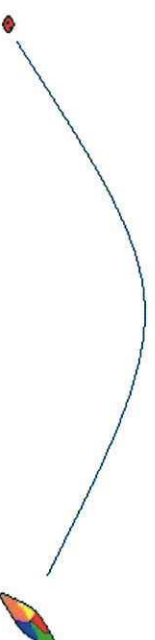
MATERIAL: DIANA, CONOS, BOLAS DE VELCRO y PITCHING WEDGE AZUL/ROJO



PREPARACIÓN DE LA ZONA DE JUEGO:

EN EL CENTRO DE LA PISTA Y EN TODO SU ANCHO DELIMITAMOS LOS PUNTOS DE LANZAMIENTO CON CONOS. EN FUNCIÓN DE LAS DIMENSIONES CONSEGUIREMOS ENTRE 8-10 ZONAS DE LANZAMIENTO SEGURAS. UBICAMOS LA DIANA AL FONDO EN POSICIÓN OBLICUA. DE TAL FORMA QUE LAS NUMERACIONES MÁS ALTAS (8 Y 9) QUEDEN EN LO ALTO DE LA DIANA.

TRAYECTORIA DESEADA:



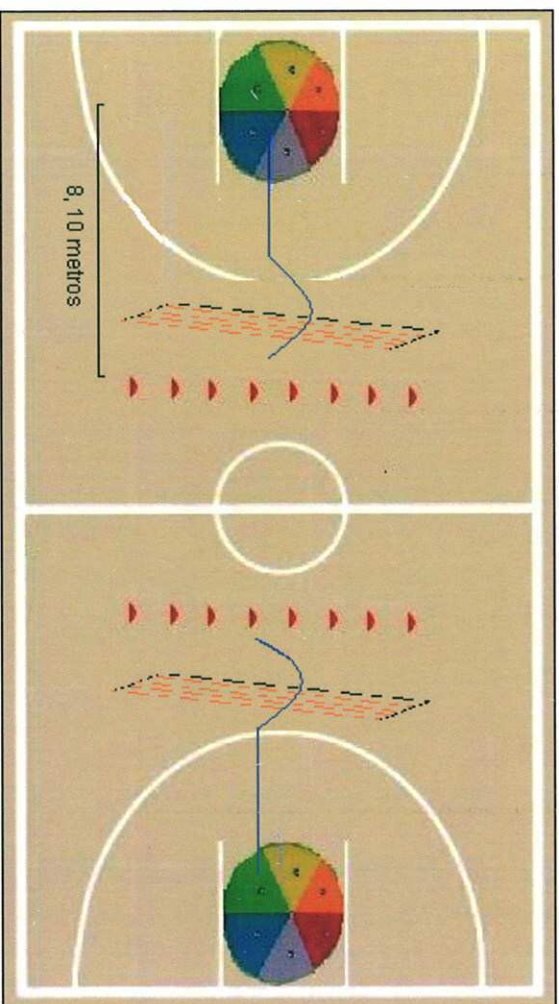


GOLPE CORTO – VUELA Y RUEDA

OBJETIVO: CONSEGUIR DEJAR LA BOLA EN LA DIANA HACIÉNDOLA VOLAR PRIMERO Y LUEGO RODAR.

DESARROLLO: JUEGO INDIVIDUAL. CADA ALUMNO UTILIZA 5 BOLAS DE VELCRO Y EL PITCHING WEDGE AZUL/ROJO. DESPUÉS DE CADA LANZAMIENTO TODOS RECOGEN LAS BOLAS. ASÍ SUCESIVAMENTE.

MATERIAL: DIANA, TELAS, ARCOS, CONOS, BOLAS DE VELCRO Y AZUL/ROJO



PREPARACIÓN DE LA ZONA DE JUEGO:

COLOCAMOS LAS DIANAS EN EL SUELO Y COLOCAMOS ALGÚN TIPO DE OBSTÁCULO QUE OBLIGUE A ELEVAR LA BOLA AL GOLPEAR (AROS Y TELAS). SE RECOMIENDA UNA DISTANCIA DE 8 – 10 METROS.

TRAYECTORIA DESEADA:



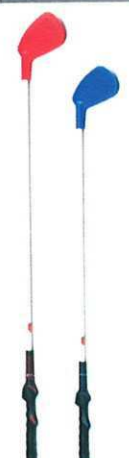
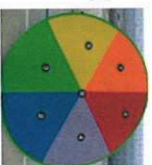


GOLPE CORTO – BOTAR EN LA DIANA

OBJETIVO: CONSEGUIR DEJAR LA BOLA EN LA DIANA.

DESARROLLO: JUEGO INDIVIDUAL. CADA ALUMNO UTILIZA 5 BOLAS DE VELCRO Y EL PITCHING WEDGE AZUL/ROJO. DESPUÉS DE CADA LANZAMIENTO TODOS RECOGEN LAS BOLAS. ASÍ SUCEESIVAMENTE.

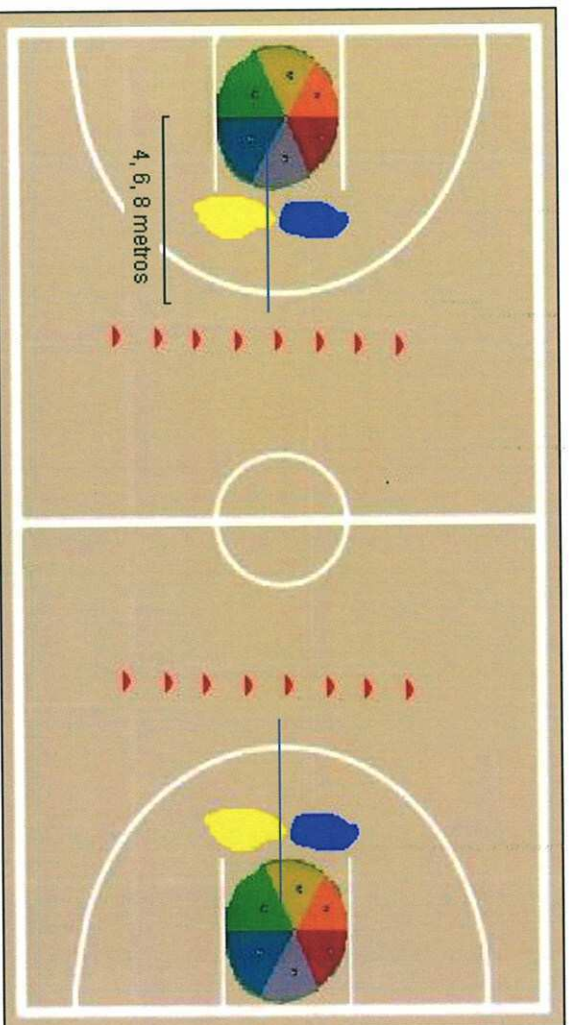
MATERIAL: DIANAS, TELAS, CONOS, BOLAS DE VELCRO Y PITCHING WEDGE AZUL/ROJO



PREPARACIÓN DE LA ZONA DE JUEGO:

COLOCAMOS LAS DIANAS EN EL SUELO Y PROTEGEMOS LA ZONA FRONTAL DE LAS MISMAS CON LAS TELAS QUE SIMULAN AGUA Y BUNKER CON EL FIN DE QUE LAS BOLAS QUE LLEGAN RODANDO SE QUEDEN AHÍ. HAY QUE LOGRAR QUE LA BOLA LLEGUE A LA DIANA DE VUELO.

TRAYECTORIA DESEADA:





GOLPE CORTO – LA RULETA

OBJETIVO: CONSEGUIR DEJAR LA BOLA EN LA DIANA SIN SALIRSE DEL CÍRCULO FORMADO POR LOS ALUMNOS.

DESARROLLO: JUEGO INDIVIDUAL. CADA ALUMNO UTILIZA 5 BOLAS DE VELCRO Y EL PITCHING WEDGE AZUL/ROJO. CADA VEZ LANZA SÓLO UN ALUMNO Y SE CONTROLA SU GOLPE. SI LA BOLA SALE DEL CÍRCULO FORMADO POR LOS ALUMNOS SALE DEL MISMO... HAY QUE HACERLO CADA VEZ MÁS RÁPIDO.

MATERIAL: DIANA, CONOS, BOLAS DE VELCRO Y PITCHING WEDGE AZUL/ROJO



PREPARACIÓN DE LA ZONA DE JUEGO:

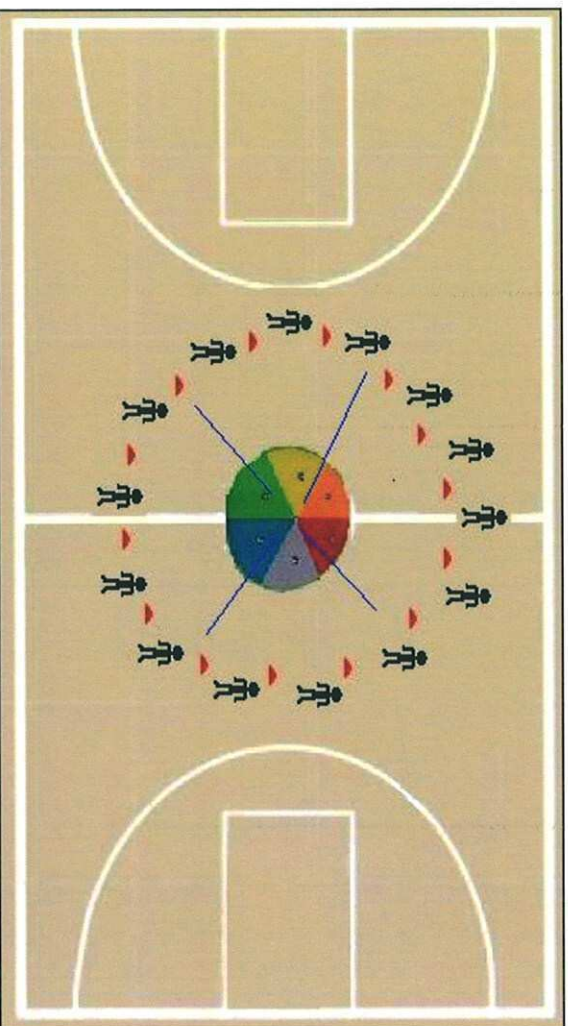
COLOCAMOS LA DIANA EN EL SUELO Y EN EL CENTRO. LOS ALUMNOS SE SITUAN ALREDEDOR A UNOS 4-6 METROS, HACIENDO UN CÍRCULO. NOS AYUDAMOS DE LOS CONOS PARA UBICAR A LOS ALUMNOS.

TRAYECTORIA DESEADA:



AZUL = 6-9 AÑOS APROX.

ROJO = 10/16 AÑOS.



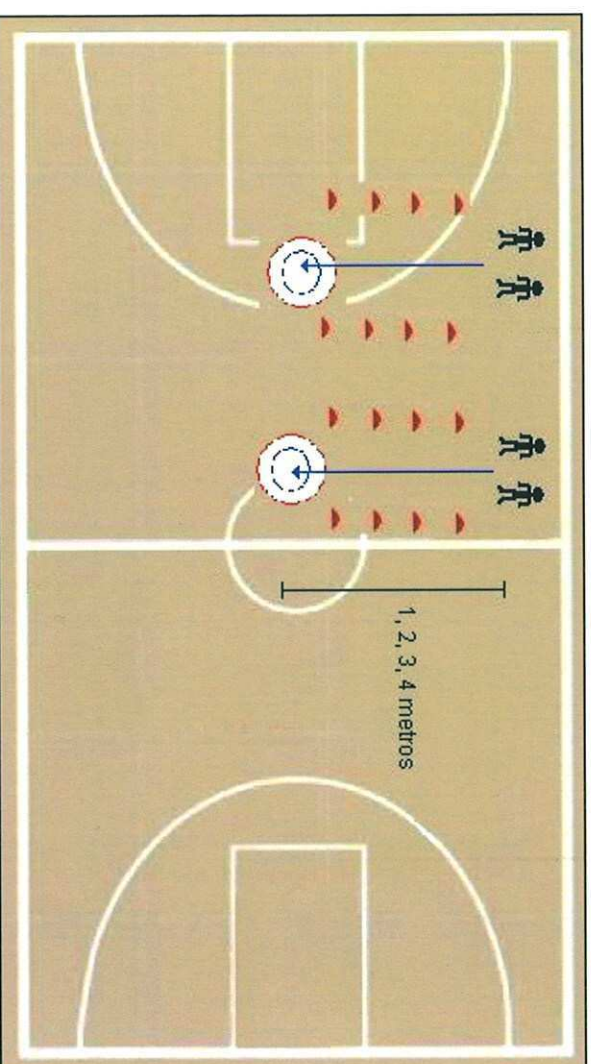


GOLPE DE PUTT – LOS DOBLES AROS

OBJETIVO: CONSEGUIR DEJAR LA BOLA DENTRO DE LOS AROS CONCÉNTRICOS.

DESARROLLO: JUEGO POR PAREJAS. CADA ALUMNO UTILIZA 5 BOLAS DE GOMA Y EL PUTTER AZUL/ROJO. AMBOS ALUMNOS LANZAN AL MISMO ARO PERO CON BOLAS DE COLOR DIFERENTE CADA UNO.

MATERIAL: BOLAS DE GOMA, PUTTER, AROS Y CONOS



PREPARACIÓN DE LA ZONA DE JUEGO:

COLOCAMOS DOS AROS DE DISTINTO TAMAÑO, UNO DENTRO DEL OTRO PARA SIMULAR EL HOYO. DEFINIMOS EL RECORRIDO DE LA BOLA CON LOS CONOS. SE PUEDE PREPARAR UN CIRCUITO DE PUTT CON LOS AROS A DISTINTAS DISTANCIAS (1, 2, 3, 4 METROS).

TRAYECTORIA DESEADA:



AZUL = 6-9 AÑOS APROX.

ROJO = 10/16 AÑOS.