

PACE OF PLAY & TIMINGS (Tempi ammessi e cronometraggi)

Anche se pensate di non essere giocatori lenti, dovrete leggere queste informazioni dato che è possibile che sarete in un gruppo che sarà cronometrato durante la prossima stagione di gare e Campionati.

Linee guida per i tempi ammessi per buca/giro

Tempi ammessi:

	PAR 3	PAR 4	PAR 5
Gruppi a 3	11 minuti	14 minuti	17 minuti
Gruppi a 2	9 minuti	12 minuti	14 minuti

Tempo aggiuntivo verrà aggiunto a quelle buche che sono particolarmente difficili e che con grossa probabilità possono causare ritardi. In aggiunta verrà preso in considerazione il tempo ammesso per il trasferimento dal green alla partenza della buca successiva, sicchè si otterrà un tempo **tra 4 ore e 12 minuti a 4 ore e 30 minuti** per i gruppi a tre e **tra 3 ore e 32 minuti e 3 ore e 40 minuti** per i gruppi a due

Tempi ammessi e "Timings"

Per permettere di ottenere un metodo uniforme per il cronometraggio ("timings") tra tutti gli "Rules Officials", quanto di seguito riportato dovrebbe servire come linea guida. Inoltre sarebbe molto utile di distribuire questa linea guida agli Istruttori, Maestri e Allenatori per farle conoscere ai giocatori.

In ogni gara il Comitato (Chief Referee o TD) pubblicherà sulla bacheca ufficiale una tabella dei "**Tempi Ammessi**". Se ritenuto necessario, una copia di tale tabella sarà anche distribuita ad ogni giocatore (p.es. copiandolo sul retro delle "pin positions"). Questa tabella indicherà il tempo massimo permesso ad un gruppo per finire ogni singola buca e di conseguenza, il tempo totale ammesso per finire il giro.

Se il primo gruppo supera il "Tempo Ammesso" sarà ritenuto "**Fuori Posizione**". Ogni gruppo susseguente dovrà stare entro l'intervallo di tempo che aveva alla partenza in riferimento al gruppo precedente **oppure** entro il "Tempo Ammesso", per non essere considerato "**Fuori Posizione**".

In assenza di circostanze giustificative (come per esempio un lungo ruling da parte di un Rules Official alla buca precedente) un gruppo che è "Fuori Posizione" sarà soggetto a **cronometraggi individuali**. Il primo gruppo che parte da ciascuna partenza sarà informato che verrà cronometrato, ma tutti i gruppi seguenti che si trovano "Fuori Posizione" verranno cronometrati **senza alcun avvertimento** da parte del Rules Official. Il gruppo in questione continuerà ad essere cronometrato fino a quando non rientrerà in posizione.

Cronometraggi individuali saranno fatti dal Rules Official per ogni giocatore del gruppo. Per i colpi dalla partenza ai giocatori verrà concesso **tempo sufficiente** per raggiungere l'area di partenza, di supportare la palla sul tee, più 3 secondi aggiuntivi. Sul campo, il cronometraggio inizierà nel momento da quando il giocatore aveva avuto **tempo sufficiente** per raggiungere la palla, più 3 secondi. Se un giocatore viene disturbato dai compagni di gara, caddies o un agente estraneo durante la preparazione del colpo, il cronometro sarà fermato e non sarà riavviato fino a quando il giocatore non avrà di nuovo raggiunto il punto nella preparazione per il colpo, nel quale era stato prima disturbato. Condizioni meteorologiche come vento o pioggia non sono considerati "disturbi" nel senso di questo regolamento, e il cronometro continuerà a correre.

"Tempo sufficiente" è il tempo necessario per camminare ad una velocità normale per raggiungere la palla o la partenza. Cioè, se il giocatore cammina velocemente verso la sua palla, potrebbe avere più tempo per la preparazione, mentre un giocatore che lentamente gironzola avrà minore tempo poiché il cronometro sarà già partito!

Cronometraggi individuali sul green dovrebbero iniziare dopo che il primo giocatore ha avuto il tempo per ripiazzare la sua palla, tutte le altre palle sono state marcate e il giocatore ha avuto tempo sufficiente per raggiungere una posizione per potere iniziare la preparazione per il putt, più 3 secondi. Tuttavia, per un putt di meno di 2 metri il cronometraggio dovrebbe iniziare nel momento che il giocatore si rialza dopo avere ripiazzato la sua palla (o ha avuto **tempo sufficiente** per farlo), più tre secondi.

Nota: il tempo impiegato per la riparazione dei segni dell'impatto della palla e la rimozione di impedimenti sciolti non conteranno nel cronometraggio del colpo.

Se un giocatore in un gruppo che viene cronometrato eccede il tempo ammesso di più del 10% (p.es. 45 secondi per un colpo di 40 secondi oppure 56 secondi per un colpo da 50 secondi) egli incorrerà in un "Fallo di tempo" ("**Bad time**"). Eccetto sul green, il Rules Official dovrebbe informare il giocatore appena che è possibile (praticabile) che è incorso in un "Fallo di tempo". Il Rules Official **potrebbe** chiedere al giocatore se conosce le condizioni in merito a quanto previsto per la velocità di gioco, assicurandosi che sia consapevole che con un ulteriore "Fallo di tempo" incorrerà nella penalità di 1 colpo. Se il "Fallo di tempo" accade su un putt o corto chip, il giocatore dovrebbe essere informato mentre cammina verso la partenza successiva. Un giocatore non sarà penalizzato se avrà un secondo "Fallo di tempo" se non è stato avvisato del primo.

Ogni "Fallo di tempo" verrà considerato per tutta la durata del giro, anche se successivamente il gruppo ritorna in posizione o nei limiti di tempo stabiliti.

Quando vieni informato o ti accorgi che il gruppo che ti precede è cronometrato, devi velocizzare il gioco del tuo gruppo per evitare che il tuo gruppo venga cronometrato di conseguenza.

Non esiste possibilità d'appello contro una penalità imposta secondo questa condizione di gara.

Cose che il Rules Official può fare per aiutare:

- Essere in una posizione dove può **essere visto** dai giocatori
- **Essere pronto per assistere immediatamente** i giocatori nel caso che nasca un dubbio sulle Regole
- Valutare il colpo che il giocatore deve fare e, nel caso che pensiate che ha di fronte un **colpo particolarmente difficile concedetegli tempo aggiuntivo**.
- **Se un gruppo che è fuori posizione stà facendo un grande sforzo per riacquistare la sua posizione** (p.es. migliorando di 2 minuti la sua posizione su una buca), prendi in considerazione di non iniziare a cronometrarli.
- Dare la possibilità a un giocatore di essere cronometrato durante un giro di allenamento per aiutarlo a capire i limiti di tempo ammessi.
- Concedere **tempo aggiuntivo se le condizioni meteorologiche** costringono i giocatori a doversi mettere e togliere in ripetizione le tute impermeabili.
- Essere **comprensivo nel caso di vento veramente molto forte**.

Cose che i giocatori possono fare per aiutare:

- Siate sempre consapevoli della vostra posizione rispetto al gruppo che vi precede
- Se sentite che il vostro gruppo sta perdendo la sua posizione, avvisate immediatamente i vostri compagni di gioco
- Se il vostro gruppo è in ritardo cercate *immediatamente* di ritornare in posizione
- Se siete stati informati che il gruppo che vi precede è indietro rispetto all'orario prestabilito, aumentate rapidamente la velocità di gioco.
- Non aspettate finché è il vostro turno di gioco per mettervi il guanto
- Non aspettate finché è il vostro turno di gioco per calcolare le distanze dalla buca
- Non aspettate finché è il vostro turno di gioco per valutare la forza del vento
- Studiate la vostra linea del putt mentre i vostri compagni di gioco studiano la loro (entro i limiti dell'etichetta naturalmente)
- Non occupatevi dei gruppi che seguono, questo è responsabilità del Rules Official.

40 secondi sono un tempo lungo per fare un colpo di golf. Se la preparazione allo stesso viene fatta prima che è il vostro turno di gioco, NON dovrete mai precipitarvi nell'eseguire il colpo.

Chiedi ad un amico, Rules Official, Allenatore, Maestro, ecc.. di cronometrarvi durante un giro di prova. Questo ti permetterà di familiarizzare con i limiti di tempo.

Fonti: in parte estratto da una scheda di John Paramor, PGAET