

Linee Guida e Raccomandazioni

(Traduzione tratta da una linea guida pubblicata dall'R&A nell'Agosto 2008)

Il tempo che si impiega per giocare un giro convenzionale continua ad essere un problema per tutti i livelli di gioco del golf. Per aiutare i tecnici e i giocatori a migliorare la velocità di gioco, il R&A ha formulato delle linee guida e delle raccomandazioni scritte.

Linee guida sulla velocità di gioco

È comprensibile che circoli, campi pubblici, resorts e organizzatori di gara possano avere visioni differenti su cosa costituisca una velocità di gioco accettabile o inaccettabile. Tuttavia, è un dato di fatto che il gioco lento per molti golfisti sminuisca il piacere del gioco, mentre sono pochi coloro i quali lamentano un gioco troppo veloce.

A tutti i livelli del gioco, quindi, esiste una responsabilità su giocatori e tecnici per assicurare che il golf sia praticato con una buona velocità e che questa velocità sia appropriata in relazione al percorso giocato. I fattori che possono influire su ciò che è considerata essere una velocità di gioco appropriata, possono riguardare la complessità del percorso, le distanze tra i greens e i tee di partenza, le condizioni climatiche e anche il livello di capacità di gioco dei giocatori sul campo.

In aggiunta, è necessario porre qualche distinzione tra il golf praticato per mero svago e quello giocato ad alti livelli, dove determinate concessioni devono essere fatte per il motivo per il quale coloro che giocano ai livelli più alti praticano il golf per professione.

A livello elitario, ci saranno generalmente Officials sul percorso che possono controllare la velocità di gioco e mettere in atto una linea di condotta precisa che coinvolgerà i gruppi nell'attenersi ad una tabella di marcia buca per buca e nell'essere soggetti a cronometraggi individuali con la minaccia di penalità qualora non rispettino i tempi stabiliti. Non è realistico adottare tali linee di condotta per un gioco "normale", pertanto i Comitati hanno bisogno di fare affidamento sulle buone norme comportamentali e sulla cooperazione del giocatore per assicurare dei ragionevoli tempi di gioco di un giro convenzionale.

Riguardo a ciò, è importante per i Comitati stabilire dei tempi limite di gioco di un giro convenzionale. Come sopra menzionato, non esiste una linea comune per i tempi di gioco di un giro convenzionale, ma è importante raggiungere i tempi limite senza essere troppo indulgenti.

Come da linea guida, generalmente **i giri a due palle dovrebbero richiedere non più di 3 ore e 10 minuti; i giri a tre palle dovrebbero richiedere non più di 3 ore e 30 minuti e quelli a quattro palle non più di 3 ore e 50 minuti. Di fatto, tempi di gioco di un giro più brevi di questi dovrebbero essere l'obiettivo di tutti i giocatori, dove possibile.**

Tuttavia, come già menzionato, è anche comprensibile che fattori come il disegno del percorso e il caldo possano necessitare di tempi limite di un giro più lunghi e i Comitati dovrebbero ricordarlo.

Se il gioco lento è diventato un problema nel vostro circolo o campo, allora dovrebbero essere intraprese delle azioni severe e decisive per alleviare la questione.

Velocità di Gioco

Cose che i Comitati possono fare per aiutare a ridurre i tempi di un giro convenzionale:

- **Non affollate il campo adoperando intervalli di partenza brevi. Quando il gioco è a due palle, dovrebbero essere consentiti almeno 8 minuti tra i gruppi e almeno 10 minuti quando il gioco è a tre o a quattro palle.**
- Se possibile, inserite Starter's gaps durante il corso della giornata per consentire l'eliminazione di eventuali ritardi che possono essere sorti.
- Incoraggiate i giocatori a partire dai tee di partenza adatti alla loro abilità di gioco e chiedete allo Starter di indirizzare i giocatori a questo proposito prima del giro.
- Il rough per il gioco quotidiano dovrebbe essere di un'altezza tale da evitare la perdita di numerose palle.
- La posizione delle buche per il gioco quotidiano non deve essere troppo complicata, così come la velocità dei greens.
- Informate i giocatori del tempo che dovrebbe essere impiegato per effettuare un giro e ricordate ai giocatori le loro responsabilità riguardo alla velocità di gioco, cioè a mantenere il passo con il gruppo che li precede e a consentire ai gruppi più veloci di sorpassare.

Cose che i giocatori possono fare per aiutare a ridurre i tempi di un giro convenzionale

- Siate consapevoli della vostra posizione rispetto al gruppo che vi precede.
- Non vi rapportate al gruppo che vi segue; il fatto che voi non rallentiate il loro gioco è irrilevante, poiché è responsabilità del vostro gruppo mantenere il passo con quello che vi precede.
- Se pensate che il vostro gruppo stia rallentando il gioco, informate di ciò gli altri componenti.
- Se il vostro gruppo sta ritardando il gioco, allora cercate di recuperare in fretta.
- Se avete perso una buca intera e state facendo ritardare il gruppo che segue, oppure se non ci sono gruppi davanti a voi e state comunque facendo ritardare il gruppo che segue, invitatelo a sorpassarvi.
- Non aspettate che sia il vostro turno di gioco per indossare il guanto.
- Non aspettate che sia il vostro turno di gioco per calcolare la distanza in passi e scegliere il bastone.
- Studiate la vostra linea del putt mentre gli altri giocatori del gruppo studiano la loro (nei limiti della normale etichetta).
- Sul green, posizionate le vostre sacche in maniera tale da consentire un rapido spostamento verso il tee di partenza successivo.
- Lasciate il green non appena tutti i giocatori del vostro gruppo abbiano imbucato; segnate gli scores lungo il cammino verso il tee di partenza successivo.
- Giocate una palla provvisoria se la vostra palla può essere persa al di fuori di un ostacolo d'acqua oppure fuori limite.
- Se mantenete il passo con il gruppo che vi precede, non potete essere accusati di gioco lento.