



Manuale sulla Velocità di Gioco



“ La Velocità di gioco
è stata motivo di
discussione per lungo
tempo. Questo manuale
è scritto con lo scopo
di fare un passo avanti,
passando dalla teoria
alla pratica. ”

RandA.org/paceofplay



Manuale sulla Velocità di Gioco

RandA.org/paceofplay

Indice

Prefazione	4
I. Introduzione	6
1.1 Il Problema.....	6
1.2 Scopo del Manuale.....	6
1.3 I Benefici di una Migliore Velocità di Gioco.....	7
1.4 L'Approccio	8
1.5 Ricerca Pareri e Raccolta Dati	9
2. Pratiche di Gestione.....	11
2.1 Introduzione.....	11
2.2 Intervalli di Partenza.....	11
2.3 Numero dei Giocatori nei Gruppi.....	16
2.4 Formule di Gioco.....	17
2.5 "Ready Golf"	18
2.6 Time Par	19
2.7 Utilizzo di Personale del Campo e/o Volontari	21
2.8 Comunicazione con i Giocatori.....	25
2.9 Scoraggiare il Gioco Lento.....	29
2.10 Incentivare un Buon Ritmo di Gioco	30
2.11 Politiche sulla Velocità di Gioco.....	30
2.12 Controllo tra Giocatori.....	32
3. Il Campo	33
3.1 Introduzione.....	33
3.2 Tee.....	33
3.3 Larghezza del Fairway e Altezza del Rough.....	36
3.4 Bunker e Rastrelli.....	38
3.5 Altri Ostacoli sul Campo.....	39
3.6 I Putting Green	40
3.7 Ordine delle Buche.....	43
3.8 Posizionamento Stradine Golf Cart.....	43
3.9 Informazioni sulle Distanze.....	44
3.10 Segnaletica	44
3.11 Course Rating.....	45

4. Comportamento del Giocatore.....	46
4.1 Introduzione.....	46
4.2 Abilità del Giocatore	46
4.3 Essere Consapevoli della Propria Posizione sul Campo.....	47
4.4 Fare Passare Gruppi più Veloci	48
4.5 Essere Pronti a Giocare.....	48
4.6 Imitare l'”Elite Golf”	50
4.7 Azioni che i Giocatori Possono Intraprendere per Migliorare la Velocità di Gioco	50
4.8 Limiti Fisici	53
4.9 Vi è Stato Detto di Essere un “Giocatore Lento”?	53
5. Conclusioni.....	55
6. Appendici	56
A. Modello Raccolta Dati	56
B. Guida Partenze da due Tee.....	57
C. Linee Guida sui Tempi di Gioco.....	58
D. Modello Linee Guida per lo Starter	60
E. Modello Linee Guida per il Course Marshal	61
F. Timing Sheet	66
G. Guida sulla Procedura del “Call-Up”	67
H. Condizione sulla Velocità di Gioco del R&A.....	68
I. Sistema di Auto-Valutazione per il Controllo della Velocità di Gioco	70
J. Guida sul Posizionamento della Buca tratta dalla “Guida sulla Gestione di una Gara” del R&A..	72
7. Riferimenti.....	75
8. Riconoscimenti.....	76

Prefazione

I pareri dei golfisti sulla velocità di gioco all'interno dei nostri Circoli sono incredibilmente diversi. È stato motivo di animate discussioni per lungo tempo con svariati punti di vista. Obiettivo di questo Manuale è guardare avanti passando dalla teoria alla pratica.

Tra il 2014 e il 2015 il R&A ha fatto due importanti passi avanti per comprendere meglio le ragioni che influenzano la velocità di gioco nel golf. Il primo è stato di mettere in piedi uno studio a livello internazionale per rilevare le opinioni dei golfisti sulla velocità di gioco e come questa influenzi il loro divertimento nella pratica di questo sport. Il questionario ha ricevuto più di 56000 risposte da golfisti di 122 paesi. Una delle scoperte principali è stato il fatto che il 60% dei golfisti apprezzerrebbe maggiormente il golf se si potesse giocare in minor tempo.

Il secondo passo è stato quello di organizzare a Saint Andrews una conferenza intitolata "Time for Golf". Abbiamo invitato professionisti e amministratori del settore a tutti i livelli con lo scopo di discutere quanto rilevato dal sondaggio e i diversi approcci coi quali può essere gestita la velocità di gioco nel mondo. Abbiamo sentito i pareri di grandi professionisti come il giocatore di Ryder Cup Stephen Gallacher e la giocatrice del Tour Femminile Rebecca Hudson, come quello del Professionista PGA Denis Pugh e dell'ex Capitano di Gran Bretagna e Irlanda in Walker Cup Nigel Edwards. Abbiamo anche consultato Segretari e Direttori di Circolo e Operatori Commerciali che ci hanno fornito input straordinari sui loro modi di assicurare una buona velocità di gioco.

Il questionario e la conferenza ci hanno fornito una base fondamentale dalla quale partire per arrivare ad alcune conclusioni sui metodi per migliorare la velocità di gioco nei campi in giro per il mondo. Si è anche rinforzata in noi la convinzione che non esista alcuna bacchetta magica o tantomeno un'unica soluzione standard per migliorare ovunque la velocità di gioco. Anzi, per alcuni campi questa non è affatto un problema.

Il passaggio seguente del processo è stato quello di mettere assieme gli input ricevuti e produrre un documento che potesse portare a questo sport i più ampi benefici possibili fornendo un'utile guida a chi dirige, a chi prepara il campo e ai giocatori. La gente spesso pensa che una scarsa velocità di gioco dipenda dal comportamento dei giocatori ma la realtà è molto più complessa e ci sono diversi altri fattori che influiscono sul tempo necessario per completare un giro di un campo da golf.

Questo Manuale è il risultato di quel processo di ricerca, discussione e riflessione. È concepito come una guida che mette assieme un'ampia selezione dei diversi approcci al problema scaturiti dalla discussione alla conferenza. Offre soluzioni e approcci frutto di riflessioni che hanno dato prova di essere efficaci.

Per produrre questo documento è stata necessaria una grande mole di lavoro e vorrei ringraziare tutti coloro che hanno contribuito con idee e opinioni nelle varie fasi del processo. Non esito a raccomandarla come utile guida per migliorare la velocità di gioco.

Martin Slumbers
Chief Executive, R&A

1. Introduzione

1.1 Il Problema

Il Golf è uno sport che per natura necessita di tempi più lunghi di tanti altri sport.

Di conseguenza, qualsiasi incremento del tempo necessario per terminare un giro deve essere considerato una potenziale barriera per chi desidera cominciare a giocare o per giocatori già attivi che volessero giocare più spesso.

È parere comune il fatto che oggi giocare un giro su un campo necessiti di tempi più lunghi rispetto al passato. Nonostante sia impossibile confermare o meno questa teoria, nello stesso tempo è praticamente irrilevante che sia vera o meno. Ciò che è importante è se una significativa porzione di giocatori che giocano su un determinato campo in una determinata giornata abbia la sensazione che il tempo necessario per giocare o i tempi di attesa siano stati eccessivi e possano avere un impatto negativo sul loro divertimento.

Quando la velocità di gioco rende il gioco del golf meno piacevole, e questo avviene regolarmente, allora siamo di fronte a un problema ed è necessario intervenire.

Quando il R&A ha intrapreso la sua indagine globale sulla velocità di gioco nel 2015, i risultati hanno dimostrato che il 60% di 56000 giocatori che hanno completato il questionario si divertirebbero di più se questo sport necessitasse di meno tempo. In media chi ha risposto al sondaggio gioca a golf due volte alla settimana. Questo dimostra che anche tra chi gioca regolarmente c'è un forte desiderio di giocare in tempi minori.

1.2 Scopo del Manuale

Lo scopo di questo Manuale è di fornire a chiunque sia impegnato a migliorare la velocità di gioco di una serie di soluzioni che possano portare i miglioramenti sperati. Leggendo questo Manuale, coloro che hanno responsabilità all'interno di strutture golfistiche, che siano proprietari, direttori, professionisti, greenkeeper o comitati, dovrebbero essere in grado di individuare le ragioni che stanno facendo sì che la velocità di gioco sia peggiore del necessario e apportare le soluzioni per alleviare il problema.

Non promettiamo una semplice soluzione. Non ne esiste una valida per ogni situazione.

Non si tratta di un identico obiettivo da raggiungere per tutti. Differenti aspetti locali, nazionali e internazionali nei campi, nelle formule di gioco, nel livello di gioco,

nel clima e nelle aspettative fanno sì che ciascuna realtà debba individuare i propri obiettivi. Questi obiettivi devono essere realistici e dovrebbero puntare a migliorare la soddisfazione dei clienti.

Tuttavia, è forte convinzione del R&A che, una volta concepita la velocità di gioco come un problema, ci siano soluzioni a disposizione che possano portare a miglioramenti in qualsiasi realtà. Una singola modifica nelle procedure potrebbe non portare, da sola, ad alcuna sostanziale differenza. Però, introdurre un certo numero delle azioni contenute in questo Manuale, e portarle avanti, può fare la differenza. Si conviene che, per via delle risorse a disposizione, alcune soluzioni offerte dal Manuale possano essere irrealistiche per alcune strutture, ma la maggior parte delle principali proposte dovrebbero essere applicabili da tutti.

1.3 I Benefici di una Migliore Velocità di Gioco

Come accennato sopra, il sondaggio mostra che una chiara maggioranza di golfisti apprezzerrebbe di più il gioco se ci volesse meno tempo per giocare; sono pochissimi i giocatori a cui piace giocare lentamente e dover attendere per poter giocare la maggior parte dei colpi del loro giro. Quindi, dal punto di vista del divertimento del giocatore, con una migliore velocità di gioco si otterrebbe un beneficio.



In modo cruciale, però, questo maggiore divertimento porta con sé benefici per tutte le strutture operative che hanno a che fare col problema della velocità di gioco. È lecito ritenere che i giocatori vorranno rigiocare su un campo o consigliarlo ad altre persone se il loro giro non è stato lento o caratterizzato da attese eccessive. Feedback positivi da parte di clienti portano probabilmente benefici alle strutture golfistiche dove la velocità di gioco è gestita bene. Oltre ai benefici derivanti dall'assicurarsi il volume d'affari e dalla fidelizzazione di soci e ospiti, la ricerca ha mostrato che i golfisti sono disposti a pagare un green fee più caro mediamente del 9,1% in cambio di un significativo miglioramento dei tempi di gioco, quando per significativo si intende 15-30 minuti. La stessa ricerca ha anche mostrato che gli Under 40 che hanno partecipato al sondaggio sarebbero disposti a pagare il 14,2% in più. Si può quindi dedurre che buoni tempi di gioco accrescono la potenzialità del prodotto venduto e ne aumentano il valore.

1.4 L'Approccio

Questo Manuale realizza un approccio olistico alla velocità di gioco, riconoscendo che pratiche di gestione, preparazione del percorso e comportamento dei giocatori sono tutte collegate e responsabili in caso di problemi con la velocità di gioco. L'errore comune è ritenere che i giocatori siano l'unica causa. La realtà è che tante possibili cause di gioco lento sono già sul campo ancora prima che i giocatori entrino in scena.

Prevedere intervalli troppo ridotti tra gruppi di giocatori col risultato di affollare il campo è una comune pratica di gestione che porta a tempi di gioco più lunghi di quanto desiderato dai giocatori. I campi sono spesso progettati con lo scopo di renderli difficili per la maggior parte dei giocatori. La mancanza di aree di partenza che possano essere utilizzate per giocatori di diversa abilità, rough dove si possono facilmente perdere le palle nei pressi del fairway o green eccessivamente veloci o duri sono solo alcuni esempi di caratteristiche dei percorsi che possono portare a



ritardi nei tempi per concludere un giro. Il comportamento dei singoli giocatori può certamente avere un effetto negativo sulla velocità di gioco ma questi effetti sono nettamente minori se confrontati all’impatto che può portare una cattiva gestione o una errata preparazione del percorso. L’approccio di questo Manuale prevede di analizzare tutti e tre gli aspetti – pratiche di gestione, preparazione del percorso e comportamento dei singoli giocatori – che possono contribuire al problema. L’aspetto rilevante dell’esistenza di tre cause del problema è che per tutti noi c’è la possibilità di contribuire alla soluzione.

I.5 Ricerca Pareri e Raccolta Dati

Prima di imbarcarsi in qualsiasi tentativo di migliorare la velocità di gioco, è meglio valutare se tra i frequentatori del campo ci sia un’opinione diffusa del fatto che si sia in presenza di un problema con la velocità di gioco.

Sollecitare un’opinione sulla velocità di gioco stabilirà l’esistenza o meno di un problema da affrontare. Non vale la pena spendere energie e risorse per migliorare i tempi di gioco se la maggior parte dei golfisti è soddisfatta dei tempi necessari per giocare e non crede che farlo più velocemente accresca il proprio divertimento.

Se è chiara la presenza di diffuse preoccupazioni sulla velocità di gioco, la raccolta di dati sui tempi di gioco da parte degli addetti ai lavori sarà di valore inestimabile e permetterà di fissare obiettivi sui miglioramenti da raggiungere. Questi dati potrebbero anche fornire informazioni, per esempio, relativamente ai tempi minimi e massimi per terminare un giro, a quando il campo è pieno e vuoto, a quali tipologie di giocatori giocano più velocemente e più lentamente, etc.

Questi dati possono rappresentare una risorsa preziosa. Per esempio potrebbero individuare momenti molto tranquilli nei quali giocatori singoli o gruppi di due che desiderano giocare più velocemente avrebbero la possibilità di fare ciò. Potrebbero evidenziare che gli ospiti necessitano di più tempo per giocare e la direzione del campo potrebbe a quel punto consigliare ai propri soci di evitare quegli orari qualora desiderino giocare più velocemente. Potrebbero indicarci che i tempi concessi a un gruppo per completare un certo numero di buche o l’intero giro non sono sufficienti o sono eccessivi. Se i dati registrati includessero anche le condizioni meteo potrebbero indicarci che il campo è molto più difficile, ad esempio, in certe condizioni di vento e che quindi sarebbe opportuno prevedere correzioni nei tempi di gioco in tali situazioni. La raccolta di dati dovrebbe essere considerata un passo essenziale prima di intraprendere azioni per migliorare la velocità di gioco. Ciò

significa che le azioni intraprese si basano sui fatti e non sulle supposizioni e sono possibili valutazioni appropriate in caso di successo o fallimento delle iniziative adottate. La raccolta dati non deve essere complicata o richiedere troppe risorse. Può essere semplice come annotare il numero dei giocatori di ciascun gruppo sul tee della 1 e registrare i tempi necessari a ciascun gruppo per giocare 18 buche. Questo può essere fatto dallo starter o da qualcuno del pro shop e della club house. Per un esempio di tabella raccolta dati vedi Appendice A.

2. Pratiche di Gestione

2.1 Introduzione

Come dimostrato dall'indagine sulla velocità di gioco condotta dal R&A, i giocatori citano raramente le pratiche di gestione come una causa del gioco lento, ma al contrario puntano il dito sulle abitudini degli altri giocatori come radice del problema. Però la ricerca dimostra chiaramente che certe pratiche di gestione possono avere un impatto molto positivo sul ritmo e sul flusso dei giocatori sul percorso e, in egual misura, pratiche di gestione sbagliate possono creare problemi significativi.

Questa sezione si concentra sulle pratiche, politiche e idee di gestione che i responsabili di strutture golfistiche potrebbero prendere in considerazione, in presenza della necessità di migliorare la velocità di gioco e l'esperienza dei giocatori. Non si consiglia di adottare tutte le azioni che si citano, ma ciascuna struttura dovrebbe implementare quelle che più si adattano alla realtà del loro club e del loro campo per raggiungere risultati positivi.

2.2 Intervalli di Partenza

a) Campo Sovraffollato

È risaputo, da coloro che hanno studiato la velocità di gioco e il flusso dei giocatori sul percorso, che il sovraffollamento è la più comune causa di giri più lenti del necessario e tempi di attesa inaccettabili. Se gli intervalli di partenza tra i gruppi sono troppo ridotti risulterà che troppi gruppi sono sul percorso nello stesso momento e in queste circostanze sarà vano adottare tutte o nessuna delle altre raccomandazioni contenute in questo manuale.

Ci sono stati tanti studi sui flussi di giocatori sui campi ma, il seguente esempio dimostra in modo semplice i problemi derivanti dall'aver intervalli di partenza troppo ridotti:

- Il percorso comincia con due par 4 di media lunghezza, seguiti da un par 3 di media lunghezza.
- In caso di gruppi da tre giocatori il tempo assegnato per completare le buche è il seguente:
 - a. buca 1: 12 minuti
 - b. buca 2: 12 minuti
 - c. buca 3: 9 minuti

- Il comitato ha adottato intervalli di partenza di 8 minuti
- Se tutti i gruppi giocano nei tempi assegnati, quando il secondo gruppo arriverà sul tee della buca 3 aspetterà per 1 minuto e il terzo gruppo aspetterà per 2 minuti (vedi tabella qui sotto)
- Il tempo di attesa peggiorerà con l'avanzare dei gruppi sul campo

Orario di Partenza	Completamento Buca 1 (tempo concesso 12 min)	Completamento Buca 2 (tempo concesso 12 min)	Completamento Buca 3 (tempo concesso 9 min)
9.00 am	9.12 am	9.24 am	9.33 am
9.08 am	9.20 am	9.32 am (1 minuto di attesa sul tee)	9.42 am
9.16 am	9.28 am	9.40 am (2 minuti di attesa sul tee)	9.51 am

Mantenendo tutti gli aspetti dell'esempio, ma con un intervallo di partenza di 10 minuti, non c'è nessun ritardo sul tee della buca 3 (vedi tabella qui sotto)

Orario di Partenza	Completamento Buca 1 (tempo concesso 12 min)	Completamento Buca 2 (tempo concesso 12 min)	Completamento Buca 3 (tempo concesso 9 min)
9.00 am	9.12 am	9.24 am	9.33 am
9.10 am	9.22 am	9.34 am (nessun attesa sul tee)	9.43 am
9.20 am	9.32 am	9.44 am (nessun attesa sul tee)	9.53 am

Questo è un esempio molto semplice. Spiegazioni più dettagliate del significato degli intervalli di partenza sulla velocità di gioco sono contenute nel capitolo 6 del libro "Golf's Pace of Play Bible" di Lucius Riccio (vedi Sezione Riferimenti). È risaputo che durante un giro la velocità di gioco ha i suoi alti e bassi ma il messaggio è chiaro - gli intervalli di partenza devono essere abbastanza ampi per dare la possibilità di mantenere un buon ritmo di gioco sul percorso.



La domanda nasce spontanea, quanto devono essere ampi gli intervalli di partenza? La risposta è, più ampi sono meglio è. Però, nel caso di un club privato che cerca di dare al numero più alto possibile di soci l'opportunità di giocare in una determinata giornata, di un golf resort che cerca di massimizzare i ricavi o di un organizzatore di tornei che cerca di mettere in campo 156 giocatori, è comprensibile che ci sia un limite su quanto ampi possano essere gli intervalli.

In caso di gruppi di 2 giocatori si raccomanda un intervallo di almeno 8 minuti. Quando i giocatori sono 3 questo dovrebbe salire ad almeno 10 minuti. Quando i giocatori sono 4 bisognerebbe considerare intervalli da 11 o anche 12 minuti. Una buona linea guida è che l'intervallo di partenza non dovrebbe essere inferiore al tempo consentito per giocare la buca più veloce del campo, e ciò diviene particolarmente rilevante quando tale buca si trova all'inizio del giro.

Quando ci si trova con un mix di gruppi da due, tre e quattro giocatori, gli intervalli dovrebbero basarsi sui gruppi da quattro. Questo evidenzia che i problemi possono aumentare nel caso di gruppi di differenti dimensioni; questo aspetto verrà discusso più avanti in questa sezione.

Una preoccupazione spesso espressa in riferimento all'incremento degli intervalli di partenza è che questo riduce il numero di gruppi che possono giocare sul campo in una giornata e di conseguenza riduce l'opportunità di giocare e i potenziali ricavi.

La realtà è che riducendo il tempo necessario per giocare si garantirà a coloro che cominciano il gioco a giornata avanzata di completare il giro e di conseguenza potranno essere offerti più tee time nell'arco nella giornata.

Va considerato che sono molto poche le realtà golfistiche che operano alla massima capacità, quindi rendere disponibili più orari di partenza non ha un impatto significativo sul numero di giocatori che di fatto giocheranno il campo, ma incrementerà il piacere dei giocatori.

Come detto nell'Introduzione del Manuale, anche se una modifica dell'intervallo di partenza riduce il numero di giocatori che giocano sul campo in una giornata, anche se coloro che giocano fanno un'esperienza positiva, è probabile che nel medio-lungo periodo più golfisti desidereranno giocare sul campo. In aggiunta queste persone potrebbero essere disposte a pagare un po' di più sapendo di avere la garanzia di un'esperienza piacevole.

Per un esempio di potenziali impatti finanziari positivi dell'incrementare gli intervalli di partenza, vedi "Financial Impact Study by Global Golf Advisers Inc. (Vedi Sezione Riferimenti).

b) Intervalli di Partenza Vuoti o "Starter's Gaps"

Anche con appropriati intervalli di partenza, possono verificarsi ritardi sul percorso per via di una serie di fattori come la ricerca di una palla o nel caso di una buca particolarmente difficile. Tali ritardi possono essere recuperati o perlomeno ridotti, se si hanno intervalli di partenza vuoti, talvolta conosciuti come "starter's gaps".

Se per esempio, gli intervalli di partenza sono di 10 minuti e il Comitato prevede un orario di partenza vuoto ogni 10 gruppi, ci sarà una pausa del gioco di 10 minuti dal tee della buca 1 ogni 90 minuti. In caso di ritardo su un tee di partenza alle prime battute del giro, lo starter's gap dovrebbe far sì che il ritardo, o almeno una parte di questo, venga recuperato. Senza l'intervallo di partenza vuoto è probabile che l'attesa su quella buca aumenterà con l'avanzare della giornata.

c) Partenze da due Tee

La "partenza da due tee" si ha quando i gruppi partono simultaneamente da due buche differenti, normalmente la 1 e la 10. Qualora sia necessario mettere tanti giocatori sul campo in un giorno, e il percorso consenta le partenze da due tee, questo può essere un modo efficace per far giocare sul campo più giocatori più velocemente.

Ciò si spiega con il fatto che il gioco durante la giornata si sviluppa in due “ondate”- l’onda del mattino e l’onda del pomeriggio – e teoricamente l’onda del pomeriggio rappresenta un nuovo inizio cosicché i ritardi accumulati durante l’onda del mattino non impattano su quella del pomeriggio. Per un esempio sulla partenza da due tee vedi Appendice B.

Se si adottano le partenze da due tee è importante non avere troppi gruppi che partono dalla buca 1 e dalla buca 10. Questo comporterebbe che i giocatori al termine delle loro prime nove buche dovrebbero aspettare che si liberino le partenze della 1 e della 10, il che annullerebbe il potenziale risparmio di tempo creato dalla partenza da due tee. Questo potrebbe anche portare ad un ritardo nelle partenze dell’onda del pomeriggio che porterà più frustrazione tra i golfisti.

d) Partenze Shotgun



Si ha una “partenza shotgun” quando i gruppi partono simultaneamente da tante buche ed è una maniera efficace per mettere sul campo un gran numero di giocatori in poco tempo, semplicemente perché vengono utilizzate più buche per iniziare il gioco rispetto a quando si inizia dalla buca 1 (o dalla buca 1 e dalla buca 10). Le

partenze shotgun sono più comuni nei club e negli eventi nei quali la preoccupazione sulla velocità di gioco è inferiore rispetto all'esigenza che tutti i giocatori completino il giro ad una determinata ora per poter essere presenti alla premiazione.

Un'organizzazione efficiente è vitale in caso di partenza shotgun poiché ci si deve assicurare che tutti i giocatori siano in posizione all'orario stabilito. L'utilizzo del golf car può essere di grande aiuto in caso di partenza shotgun. Considerato che il percorso sarà pieno fin dall'inizio, è cruciale assicurare un buon ritmo di gioco. Una partenza shotgun, come quella da due tee, farà sì che si abbiano due "onde" di gioco – un'onda del mattino e una del pomeriggio.

2.3 Numero di Giocatori nei Gruppi

È chiaramente più probabile che un gruppo di quattro giocatori, ognuno dei quali gioca la propria palla, impiegherà più tempo di un gruppo di due o di tre giocatori che fanno lo stesso.

Se chi gestisce il campo desidera ridurre i tempi necessari per giocare, il modo semplice per farlo è ridurre il numero dei giocatori per ciascun gruppo.



Detto ciò, è altresì ragionevole che i giocatori desiderino giocare in gruppi da quattro e in certi paesi si usa anche giocare in gruppi con più di quattro giocatori. Però, per andare incontro a coloro che desiderano completare il giro più velocemente,

si dovrebbe considerare di riservare degli spazi nell'orario di partenza per i gruppi di due giocatori. Logicamente, questi spazi dovrebbero essere individuati in modo che i gruppi da due non raggiungano gruppi da tre o da quattro, quindi è preferibile riservare per i gruppi meno numerosi gli orari di primo mattino. Per esempio alcuni campi accettano gruppi di due giocatori solo prima delle 9.00 del mattino.

Una gestione non all'altezza dei gruppi di due, tre e quattro giocatori nell'arco della giornata può portare a ritardi significativi e a scontri sul percorso dato che gruppi più veloci pretenderanno il passo da quelli più lenti.

2.4 Formule di Gioco

Uno dei grandi punti di forza del gioco del golf è dato dal grande numero di formule di gioco esistenti. Questo non solo rende il gioco più vario ma può dare un grosso contributo alla velocità di gioco.

Le classiche gare stroke play dove i giocatori devono completare tutte le buche per poter conseguire un risultato valido, tendono ad essere quelle più lente. Altre gare stroke play come le stableford e le contro bogey/par, che danno la possibilità ai giocatori di conseguire risultati validi senza completare tutte le buche, tendono ad essere più veloci, a condizione che chi le gestisce faccia in modo che i giocatori raccolgano la palla una volta superato il massimo numero di colpi disponibili.



Allo stesso modo, giocare match play è tendenzialmente più rapido che giocare stroke play perché nel match play colpi e buche possono essere concessi.

Le foursome, dove i partner giocano a colpi alternati, sono un buon compromesso per mantenere quattro giocatori in un gruppo e la velocità di gioco, essendoci solo due palle in gioco. L'utilizzo delle foursome (o formule simili come le greensome) permetterebbe a gruppi di quattro giocatori di utilizzare un orario di partenza riservato a gruppi di due.

2.5 “Ready Golf”

“Ready golf” è un termine comunemente usato per indicare che i giocatori dovrebbero giocare quando sono pronti a farlo anziché quando sono i più lontani dalla buca come stabilito dalle Regole del Golf.

“Ready golf” non è adatto al match play per via delle ovvie strategie tra i contendenti e la necessità di stabilire un criterio per determinare quale giocatore debba giocare per primo. Però, in stroke play, solo l'accordarsi per giocare fuori turno con lo scopo di avvantaggiare uno dei giocatori non è consentito. Su queste basi è possibile incoraggiare la pratica del “ready golf” in stroke play ed è evidente che giocare a “ready golf” migliora la velocità di gioco. Ad esempio, in uno studio tra i golf club australiani condotto da Golf Australia, il 94% dei circoli che hanno promosso il “ready golf” tra i loro soci hanno riscontrato successo migliorando i ritmi di gioco, ma il 25% di questi ha riscontrato “successi molto soddisfacenti”.

Quando si incoraggia la pratica del “ready golf” i giocatori devono accertarsi che giocare fuori turno non metta in pericolo gli altri giocatori.

“Ready golf” non deve essere confuso con il concetto di essere pronto a giocare, contenuto nella sezione Comportamento del Giocatore in questo Manuale.

Il termine “ready golf” è stato utilizzato da più parti come uno slogan che attraverso varie azioni può migliorare la velocità di gioco. Non ci sono definizioni ufficiali del termine ma esempi pratici di “ready golf” sono:

- Fare un colpo in condizioni di sicurezza quando un compagno di gioco più lontano dalla buca necessita di più tempo per preparare il suo colpo poiché particolarmente difficile
- Dal tee o dal fairway dare precedenza a giocatori col tiro più corto se giocatori più lunghi devono aspettare per poter giocare

- Fare il colpo dal tee se la persona che ha l'onore non è pronta a giocare
- Fare il colpo prima di aiutare un compagno di gioco nella ricerca della sua palla
- Imbucare un putt corto anche se significa camminare vicino alla linea di un altro giocatore
- Fare il colpo se un compagno di gioco che ha appena fatto un colpo da un bunker del green è ancora il più lontano dalla buca ma ha bisogno di tempo per rastrellare il bunker
- Quando la palla di un giocatore è andata oltre il green, qualsiasi giocatore più vicino alla buca ma che deve avvicinarsi da davanti al green dovrebbe giocare mentre l'altro giocatore si incammina verso la propria palla e si prepara al tiro
- Scrivere i punteggi sullo score appena giunti sul tee della buca seguente fatta eccezione per il giocatore che ha l'onore che li deve compilare subito dopo aver giocato dal tee



2.6 Time Par

“Time par” è un termine dato al tempo concesso per completare ogni singola buca, un certo numero di buche o l'intero giro. Stabilire dei tempi di gioco e comunicarli ai giocatori è un metodo comune per cercare di migliorare la velocità di gioco. Il time par fornisce degli standard su cui ogni gruppo verrà giudicato e una guida oggettiva sul fatto che un gruppo stia mantenendo o meno ritmi di gioco appropriati. A seconda delle risorse a disposizione, si possono far rispettare i tempi in maniere diverse, che saranno trattate nel paragrafo “Politiche sulla Velocità di Gioco” più

avanti. I tempi di gioco possono essere stampati sugli score, comunicati al momento della prenotazione e della partenza, etc. In alternativa, e talvolta con più efficacia, possono essere visualizzati sul percorso, ad esempio per mezzo di un cartello dopo sei buche che dice “il vostro gruppo non dovrebbe aver avuto bisogno di più di 1 ora e 15 minuti per raggiungere questo punto”.

Un inconveniente nell'aver un unico schema dei tempi di gioco per un campo è che questo non tiene in considerazione gruppi con diverso numero di giocatori. Se ce n'è uno unico, questo dovrebbe riferirsi ai gruppi di quattro giocatori (assumendo che i gruppi da quattro siano consentiti sul campo). Di conseguenza si raccomanda che i tempi di gioco siano preparati per gruppi di due, tre e quattro giocatori. Ciò significa, per esempio, che se il gioco entro una certa ora è riservato ai gruppi di due, tali gruppi avranno i loro tempi da rispettare per completare il giro. Per le linee guida sulla preparazione dei tempi di gioco, vedi Appendice C.

2.7 Utilizzo di Personale del Campo e/o Volontari

Il personale del campo può essere molto utile per favorire una buona velocità di gioco. Quando prima del giro vengono date ai giocatori linee guida sui tempi di gioco attesi o quando vengono fatti richiami durante un giro, nella maggior parte dei casi i giocatori faranno del loro meglio per assecondare le richieste che vengono loro fatte.

a) Personale di Ricevimento

Se ai giocatori è richiesto registrarsi al pro shop o in segreteria prima di giocare, il personale che li riceve può essere il primo a comunicare i tempi di gioco attesi per quella giornata. La cosa più semplice da fare potrebbe essere di visualizzare su una bacheca le aspettative del Comitato sui tempi di gioco in modo che l'addetto alla ricezione possa riferirsi a questo. Questa comunicazione può poi essere ripetuta dallo starter sul primo tee. È dimostrato che avere due persone che forniscono questa informazione è molto più efficace che una sola e che gli avvertimenti verbali hanno molto più effetto di quelli scritti. Naturalmente è importante che tali richieste vengano fatte in maniera educata e incoraggiante.



b) Starter

La persona responsabile per far cominciare il gioco, che sia uno starter dedicato o il professionista del circolo, è generalmente l'ultima a parlare coi giocatori prima che inizino il loro giro. In questo momento, se lo starter è in grado di comunicare appropriatamente ai giocatori i tempi di gioco previsti, fornire loro le linee guida che possano essere utili per una buona velocità di gioco (ad esempio consigliando "ready golf" in stroke play) e assicurarsi che il gruppo cominci all'orario corretto (non prima o dopo), questo può avere un impatto molto positivo sulla velocità di gioco. Come detto prima, il tutto è più efficace se l'avvertimento dello starter è successivo ad un'altra comunicazione avvenuta prima.



Per le linee guida sul buon svolgimento del compito dello starter, vedi Appendice D.

c) Caddie

Se in un campo è solito l'utilizzo dei caddie, a questi può essere richiesto di monitorare la velocità del gioco del gruppo nel quale si trovano. Comprensibilmente per i caddie potrebbe non essere semplice controllare la velocità di gioco del loro gruppo, ma se lo starter ha avvisato i giocatori che il club considera questo un ruolo dei caddie affinché i gruppi mantengano la corretta posizione sul campo, sarà più semplice per i caddie parlare coi giocatori di velocità di gioco, se necessario. Anche la preparazione del caddie è importante. Un buon caddie può contribuire a raggiungere prima la palla, mettere a posto le zolle e rastrellare i bunker, a custodire la bandiera e fornire assistenza sul percorso, per esempio, sulla migliore linea di gioco da seguire, sulla necessità di giocare una palla provvisoria, etc.

d) Persone che guardano le Palle

Se ci sono buche dove è solito si perdano palle (ad esempio buche con colpi di partenza ciechi), il posizionamento di persone che guardano le palle può aiutare

notevolmente la velocità di gioco. È riconosciuto che tale possibilità è realistica solo in tornei di alto livello dove si dispone di un gran numero di volontari.

e) Personale del Campo

Effettuare la manutenzione del campo durante il gioco è normale e necessario in tanti circoli. Però, quando possibile, il personale del campo dovrebbe essere spinto ad organizzare la manutenzione in modo da avere un impatto minore possibile sulla velocità di gioco.



Ad esempio, in caso di campo vuoto, potrebbe essere più efficace preparare il campo non seguendo l'ordine delle buche ma lavorando in gruppi su buche vicine tra loro. Però, se la preparazione del campo non può essere completata per tempo prima che il gioco cominci, è meglio lavorare seguendo l'ordine delle buche per mantenersi avanti rispetto al gioco. In caso di partenza da due tee, sarà necessario utilizzare due squadre che comincino dalla buca 1 e dalla buca 10.

Potrebbe essere utile al personale del campo che la direzione della struttura stabilisca che il gioco non debba cominciare prima di una certa ora, il che assicurerebbe al personale di restare avanti rispetto al gioco.

f) Course Marshal

Una delle maniere più incisive per accertarsi che il golf sia giocato a un buon ritmo

è di assumere marshal che monitorino la velocità di gioco con la responsabilità di richiamare i gruppi affinché giochino entro i tempi previsti e, importante, li aiutino a divertirsi il più possibile durante il giro. Il segreto per una buona gestione della velocità di gioco è accertarsi che qualsiasi problema sia individuato per tempo e affrontato tempestivamente.

È molto importante che i course marshal siano ben istruiti, non solo nell'individuare problemi nella velocità di gioco e gestirli, ma nel come comunicare con i giocatori. Incoraggiamenti fatti in maniera educata sono inizialmente molto più appropriati dei richiami. I giocatori possono offendersi se viene chiesto loro di accelerare il ritmo quindi i marshal devono accertarsi che quando fatti, questi interventi siano pienamente giustificati. Per le linee guida su pratiche di gestione e tabelle sulla velocità di gioco, vedi Appendici E ed F.

g) Presidente/Comitato Velocità di Gioco

Nominare qualcuno con la responsabilità di monitorare, educare e migliorare la velocità di gioco può portare benefici. Se una struttura si trova continuamente a dover gestire problemi con la velocità di gioco e vuole davvero migliorare la situazione, ha senso nominare qualcuno che abbia il compito di portare miglioramenti. Se questi problemi non sono presenti, significa che la struttura sta già affrontando seriamente la questione ed è presente una persona alla quale possono essere rivolti suggerimenti o preoccupazioni.

h) Arbitri

Non dovrebbe neanche essere necessario dire che gli arbitri dovrebbero considerare parte del loro compito assicurarsi che si giochi ad una buona velocità di gioco. Gli arbitri dovrebbero intervenire per prevenire possibili problemi nella velocità di gioco e per far rispettare i tempi di gioco stabiliti dal Comitato di Gara. Ulteriori linee guida sulla velocità di gioco sono trattate più avanti in questo Manuale.

i) Personale del Catering sul Campo

Se la struttura offre servizi di catering sul campo, ad esempio una buvette tra la buca 9 e la buca 10 o un golf car con cibo e bevande, il personale deve essere efficiente nel servizio ma allo stesso modo non ritardare il gioco. Al personale può essere anche richiesto di sollecitare i giocatori che avessero usufruito del servizio troppo a lungo affinché riprendano il gioco. In aggiunta, in caso di buvette o qualcos'altro di simile, questa è una possibile fonte di raccolta dati sulla velocità di gioco, dato che il personale può prendere nota dell'orario al quale il gruppo è giunto in quel punto.



2.8 Comunicazione con i Giocatori

Per coloro che gestiscono il campo (addetto segreteria, professionista, starter etc) la comunicazione con i giocatori può essere un aspetto fondamentale per assicurarsi una buona velocità di gioco.

Questa comunicazione può avere varie forme, come segue:

a) Educazione

Nuovi soci e giocatori juniores potrebbero avere bisogno di essere informati sulla velocità di gioco, e dovrebbe essere compito della direzione (comitati di circolo, maestri, federazione nazionale, etc) assicurarsi che venga fornita un'informativa chiara, utile e amichevole sulla velocità di gioco. In particolare, si considera un aspetto chiave dell'insegnamento ai giocatori neofiti quello di includere linee guida sulla considerazione degli altri giocatori sul percorso, il che include giocare con un buon ritmo.

b) Aspettative

I giocatori hanno bisogno di sapere che cosa ci si aspetta da loro in termini di velocità di gioco. Questo dovrebbe essere fatto con tatto ma in modo chiaro.

Le aspettative devono essere realistiche e, se possibile, dovrebbero tenere in considerazione vari aspetti, come il numero di giocatori nel gruppo, la formula di gioco, le condizioni del tempo di quel giorno (il gioco potrebbe comprensibilmente

durare più a lungo in presenza di condizioni meteo estreme), etc.

c) Raccomandare Tee di Partenza in base all'Abilità di Gioco

I tee da cui i giocatori scelgono di partire per il loro giro possono avere un impatto significativo sulla velocità di gioco. Se i giocatori scelgono di giocare da tee troppo difficili per la loro abilità non solo potrebbe essere compromesso il divertimento ma anche la velocità di gioco potrebbe soffrirne.

Per i giocatori che non conoscono il campo sarebbe molto utile un'indicazione da parte di un componente dello staff su quali tee dovrebbero utilizzare basandosi sulla loro abilità di gioco.

Questo aspetto verrà trattato più dettagliatamente nella sezione relativa al Percorso.

d) Indicazioni Generali sul Campo

Se i giocatori non conoscono il campo potrebbe essere utile dare loro indicazioni prima che inizino il gioco. Ad esempio, se ci sono buche dove spesso si perde la palla, lo starter potrebbe avvisare i giocatori che a quella buca, in caso di colpo impreciso, è consigliabile giocare una palla provvisoria. Se ci sono fuori limite o ostacoli d'acqua non visibili dal tee o dal fairway, questo può essere comunicato ai giocatori. In aggiunta, se il disegno del campo può creare confusione, si possono avvisare i giocatori di prestare attenzione nel cercare il tee di una determinata buca quando lasciano il green di quella precedente.

e) Cartelli sul Campo

In aggiunta agli avvisi verbali, sul campo sono molto utili cartelli chiari e ben posizionati. Questo permetterà ai giocatori di muoversi meglio sul percorso in modo particolare quando la sequenza delle buche non è ovvia e c'è la possibilità che i giocatori camminino nella direzione sbagliata quando lasciano un green.



f) Procedura del “Call-Up”

Se ci sono par 4 raggiungibili col drive o lunghi par 3 spesso soggetti a ritardi, coloro che gestiscono il campo potrebbero decidere di adottare la procedura del “call-up” quando sui tee di queste buche si hanno particolari tempi di attesa. Un “call-up” si ha quando i giocatori sul green, marcate le loro palle, si fanno da parte e si mettono in posizione di sicurezza per permettere ai giocatori sul tee di giocare i loro primi colpi. In queste circostanze è importante che sia segnalato e spiegato bene ai giocatori che si adotta questa procedura in modo che loro la capiscano e che venga gestita al meglio. Il call-up non necessariamente riduce i tempi di gioco delle buche dove viene applicato ma può ridurre i tempi di attesa e la conseguente frustrazione.

Per ulteriori linee guida vedi Appendice G.

g) Utilizzo dei Servizi di Catering sul Campo

Ci dovrebbero essere chiare e ben visualizzate linee guida che informino i giocatori cosa ci si aspetta da loro in termini di tempi concessi per l'utilizzo di questi servizi.

Se i gruppi non si comportano uniformemente nel loro utilizzo (ad esempio un gruppo si ferma per 10 minuti quando il tempo concesso è di 5 minuti) ci possono essere effetti negativi sulla velocità di gioco.

h) Distinzione tra Soci e Ospiti

Un certo numero di Circoli ha raccolto dati che dimostrano che, generalmente, i tempi di gioco degli ospiti sono leggermente maggiori di quelli dei soci. Ciò è dovuto dal fatto che gli ospiti non conoscono bene il campo. In aggiunta è abbastanza normale che gli ospiti desiderino annotarsi i colpi delle buche (cosa meno probabile per i soci che giocano il campo regolarmente).

Coloro che gestiscono il percorso dovrebbero sapere che si tratta di uno scenario tipico e giustificato. Questo può portare a un rapporto corretto con gli ospiti se li si informa che gli viene concessa un po' di flessibilità rispetto ai tempi di gioco stabiliti, fermo restando la responsabilità di dover giocare a un ritmo accettabile. Ugualmente, gli addetti ai lavori devono gestire i soci che giocano sul campo tra i gruppi di ospiti e chiedere loro un po' di pazienza.

i) Prova di Abilità di un Giocatore

Non ci sono prove del fatto che giocatori con handicap più alti abbiano bisogno di più tempo per giocare rispetto a giocatori con handicap più bassi o giocatori

di altissimo livello, ma ci sono alcuni campi che potrebbero semplicemente essere troppo difficili per giocatori di una determinata abilità di gioco. Tali campi potrebbero ritenere adeguato imporre un limite di handicap per poter giocare. Se si adotta una tale politica, questa dovrebbe essere portata a conoscenza di tutti i giocatori in maniera chiara prima che questi arrivino al circolo e deve anche essere chiaro che agli ospiti verrà chiesta una documentazione che accerti l'handicap prima di poter giocare.

Se la struttura decide di applicare questo tipo di politica, questa dovrebbe essere applicata fermamente. In caso contrario si genererà una grande frustrazione negli altri giocatori nel vedere che sul campo si verificano problemi per via di giocatori che non avevano i requisiti per giocarvi.

2.9 Scoraggiare il Gioco Lento

Si spera che un gruppo al quale viene richiesto educatamente da un marshal, da un altro gruppo o da un arbitro, di accelerare i suoi ritmi di gioco lo faccia senza bisogno di ricorrere in sanzioni. Però questo non è sempre il caso e la questione che chi gestisce il campo deve risolvere è se qualsiasi tipo di provvedimento debba riguardare un singolo giocatore, alcuni giocatori o tutto il gruppo che è stato la causa del problema.

Svariate politiche sulla gestione della velocità di gioco, comprese le penalità applicate per infrazione alla regola, saranno affrontate in seguito, ma esempi di sanzioni che possono essere imposte per gioco lento sono le seguenti:

- Per ospiti:
 - richiesta di lasciare il campo (con o senza rimborso a seconda del tipo di tariffa usufruita)
 - avviso che non saranno più accettate le loro prenotazioni sul campo in futuro
 - Invio di un rapporto presso il loro circolo di appartenenza denunciando la loro inaccettabile velocità di gioco
 - una combinazione delle precedenti sanzioni
- Per soci:
 - richiesta di partecipare ad un corso su come migliorare la velocità di gioco
 - sospensione temporanea dal campo
 - richiesta temporanea di giocare in coda alle gare
 - visualizzazione sulla bacheca del circolo dei nomi dei giocatori che senza giustificato motivo hanno necessitato di un tempo eccessivo per giocare
 - imporre penalità per la regola 6-7 per ritardo e gioco lento
 - una combinazione delle precedenti sanzioni

L'obiettivo di questo Manuale non è di proporre sanzioni severe contro il gioco lento, e lo stesso R&A farebbe un uso attento e sensato delle misure sopraccitate. Però specialmente quando un giocatore o un gruppo hanno ripetutamente causato problemi alla velocità di gioco e non ci sono stati cambiamenti nei loro

comportamenti dopo ripetute richieste verbali, è certamente appropriato per chi gestisce il percorso prendere provvedimenti disciplinari per tutelare gli altri giocatori che usufruiscono del campo.

2.10 Incentivare un Buon Ritmo di Gioco

Un'alternativa a comminare sanzioni per gioco lento è quella di incentivare il gioco ad un buon ritmo. Questa è stata implementata con successo presso alcune strutture ed esempi di incentivi offerti a giocatori o gruppi che hanno giocato entro i tempi concessi sono i seguenti:

- Prezzo del green fee ridotto per il giro seguente
- Uno sconto sul green fee proporzionato al tempo sotto il quale il gruppo ha completato il giro rispetto a quello concesso
- Un drink offerto al bar
- Regalo di una pallina o di un altro accessorio dal pro shop

2.11 Politiche sulla Velocità di Gioco

Nelle Regole del Golf, la Regola 6-7 è quella che tratta il ritardo ingiustificato e il gioco lento. Dice che “Il giocatore deve giocare senza ritardo ingiustificato ed in conformità con qualsiasi linea guida sulla velocità di gioco che il Comitato può stabilire”. La penalità per infrazione alla regola 6-7 è la perdita della buca in match play e 2 colpi in stroke play, e per ripetuta infrazione, la squalifica. Però, la Nota 2 alla Regola 6-7 dice:

“Allo scopo di prevenire il gioco lento, il Comitato può stabilire nelle condizioni di una gara (Regola 33-1), delle linee guida sulla velocità di gioco incluso i tempi massimi concessi per completare un giro convenzionale, una buca o un colpo.

In match play, il Comitato può, in tale condizioni di gara, modificare la penalità per un'infrazione a questa Regola come segue:

- Prima infrazione – perdita della buca;
- Seconda infrazione – perdita della buca;
- Per successiva infrazione – squalifica.

In stroke play, il Comitato può, in tale condizioni di gara, modificare la penalità per un'infrazione a questa regola come segue:

- Prima infrazione – un colpo;
- Seconda infrazione – due colpi;
- Per successiva infrazione – squalifica.

Si dovrebbe considerare che tante politiche sulla velocità di gioco prevedono la prima infrazione solo dopo un primo richiamo verbale.

Formulare le linee guida sulla velocità di gioco è materia del Comitato di Gara, dei gestori del circolo, del campo pubblico o del resort. In pratica la natura di questa politica e la successiva implementazione spesso dipenderanno dal numero di persone disponibili a farla applicare. Ad esempio ai Campionati del R&A c'è un sufficiente numero di arbitri per poter applicare una linea guida che preveda tempi di gioco buca per buca e successivamente procedure di rilevamento dei tempi di gioco colpo per colpo se un gruppo è fuori posizione e fuori dai tempi prescritti. Vedi Appendice H per un esempio della condizione di gara sulla velocità di gioco adottata dalla R&A nei suoi Campionati, che è molto simile da quelle adottate nella maggior parte dei circuiti professionistici.

Ovviamente, è improbabile che tale procedura abbia successo se applicata a livello di circolo. Perciò, se un circolo sta avendo problemi con la velocità di gioco, potrebbe essere necessario formulare una semplice condizione per cui la direzione stabilisce un tempo limite considerato equo e adeguato per i giocatori per completare il giro e/o un certo numero di buche (che varierà a seconda del numero dei giocatori nei gruppi e della formula di gioco). Nel caso un gruppo ecceda dai tempi limite e sia fuori posizione sul campo, ciascun giocatore del gruppo sarà soggetto a penalità. Per fare un esempio di questa condizione, un Comitato potrebbe decidere che un gruppo di tre giocatori non debba impiegare più di 1 ora e 45 minuti per completare nove buche e stabilire che se eccedono il limite e sono fuori posizione tutti e tre i giocatori saranno penalizzati di un colpo. In aggiunta la condizione potrebbe stabilire che se falliscono nel completare le seconde nove buche nei tempi previsti e sono ancora fuori posizione, tutti i tre i giocatori sono soggetti a ulteriore penalità di due colpi.

Il problema nell'adottare questo tipo di politica nella quale ciascun giocatore del gruppo è penalizzato per un'infrazione della condizione è che non considera la responsabilità individuale del ritardo e un giocatore senza colpa potrebbe essere penalizzato. Però, questo tipo di politica potrebbe aiutare in termini di auto-

regolamentazione di un gruppo con giocatori lenti stimolati ad accelerare il ritmo da parte degli altri compagni di gioco.

Ci sono un numero di differenti politiche sulla velocità di gioco che chi gestisce un circolo può adottare o adattare al singolo caso che debbano affrontare. Qualche significativo successo è stato riscontrato col sistema dei checkpoint che coinvolge ciascun gruppo che deve registrare i tempi dei propri passaggi su appositi fogli posizionati in certi punti del campo. Il lato positivo di questo sistema è che permette ai gruppi di determinare se siano o meno in posizione e dà a uno o più giocatori del gruppo la possibilità di incoraggiare gli altri a migliorare il ritmo. Vedi Appendice I per un esempio di questa politica. Individuare la politica sulla velocità di gioco più adatta per le gare può portare a tentativi ed errori. Potrebbe essere che una semplice politica consistente nel pubblicare i tempi di gioco di ciascun gruppo su una bacheca sia un incentivo sufficiente per i giocatori (soprattutto i soci del club) a girare con un buon ritmo. Quando è stabilita un'effettiva procedura, questa può accrescere il divertimento del gioco da parte di tutti i giocatori coinvolti.

2.12 Controllo tra Giocatori

È spesso faticoso per la Direzione destinare risorse sufficienti per la gestione delle politiche sulla velocità di gioco o per l'assunzione di marshal.

In tali circostanze, chi gestisce un circolo potrebbe decidere di incoraggiare i giocatori a controllarsi e criticarsi a vicenda in relazione alle rispettive velocità di gioco.

Un certo successo nel migliorare la velocità di gioco è stato riscontrato con il sistema del controllo tra giocatori dove ciascun giocatore compila un rapporto su un compagno di gioco del gruppo.



3. Il Campo

3.1 Introduzione

La natura, la posizione, il disegno e la preparazione di un campo hanno tutte un grande impatto sul tempo necessario per completare un giro. Ci sono percorsi che saranno difficili e necessiteranno di più tempo per giocarci rispetto ad altri.

Questa sezione affronta vari aspetti del disegno e della preparazione di un campo e fornisce linee guida sulle azioni che chi lo gestisce può intraprendere se si vuole migliorare la velocità di gioco.

È risaputo che alcune soluzioni proposte in questa sezione potrebbero portare a dei costi ma la maggior parte dei suggerimenti hanno un impatto finanziario minimo e possono fare una bella differenza.

Si noti che nulla in questa sezione vuole far pensare che tutti i campi dovrebbero essere facili da giocare. Gli stimoli che si hanno praticando questo sport sono uno dei punti di forza del golf. Però, vale la pena considerare che nel Regno Unito l'handicap medio maschile è 16 e quello femminile 25. Ciò significa che anche quando gioca il suo handicap, il giocatore medio è un giocatore bogey. In altre parole la maggioranza dei golfisti trova lo sport sufficientemente stimolante senza dover rendere il campo eccessivamente difficile.

3.2 Tee

a) Varietà

Una ragionevole varietà di tee di partenza dovrebbe essere disponibile in ogni buca in modo da permettere ai giocatori di usare tee adatti alla loro abilità di gioco e/o alle lunghezze dei loro colpi.

C'è grande evidenza del fatto che se si hanno giocatori che giocano da tee adatti alla loro abilità non solo si hanno benefici sulla velocità di gioco ma anche sul divertimento del giocatore.

È riconosciuto che i giocatori potrebbero necessitare di consiglio sulla scelta dei tee più adatti anziché scegliere di far giocare sempre il percorso più lungo, e questo aspetto è trattato più nel dettaglio nella sezione "Pratiche di Gestione".

Sono soliti esserci tali divari tra i differenti tee che i giocatori sono spinti a giocare un percorso troppo lungo per la loro abilità. Ad esempio, se si ha un gruppo di giocatori maschi tra 6 e 15 di handicap e hanno la possibilità di giocare un percorso di 6100 yards o uno da 6800 yards, c'è una forte probabilità che sceglieranno quello da 6800 yards perché il giocatore con handicap 6 penserà che quello da 6100 yards

è troppo corto. Però, se ci fosse stata la possibilità di giocare un percorso da 6400 yards, è molto più probabile che il gruppo avrebbe scelto questi tee, col risultato per il gruppo di un maggior divertimento nel giro e in una velocità di gioco maggiore. Fornendo un'opzione di tee in più tra le 6100 e le 6800 yards, il Kingsbarns Golf Links a Fife in Scozia ha visto una riduzione dal 50% al 15% dei gruppi che utilizzavano il percorso da 6800 yards.

Offrire a tutti i golfisti opzioni di tee che gli permettano di giocare la buca nel modo in cui è stata pensata per essere giocata da chi l'ha disegnata. Questo potrebbe significare preparare un certo numero di buche in modo che i giocatori giochino un colpo alto verso i green anziché dover sempre giocare un ferro lungo, un ibrido o un legno da fairway. In particolare ci si concentri sulle buche dove è chiaro che il green è stato disegnato per ricevere colpi alti e tagliati anziché colpi bassi e a correre.



Se il vostro campo ha delle situazioni dove bisogna superare di volo certe difficoltà (ad esempio, acqua, bunker, aree di rough, etc) cercate di mettere a disposizione tee che danno la possibilità a tutti i giocatori di superarle con bei colpi riferiti alla loro abilità. Sennò fate in modo che ci siano zone di atterraggio sicure per coloro che non sono in grado di superare tali difficoltà. Questo sarebbe riferito anche a una buca dove c'è un ostacolo da superare con il colpo di approccio al green.

b) Genere Neutro

Tanti circoli che hanno portato avanti nei confronti dei giocatori un programma di incoraggiamento per l'utilizzo di tee appropriati alla loro abilità di gioco hanno riscontrato particolari successi nell'eliminazione della designazione di tee maschili e femminili. In tante parti del mondo i tee rossi sono associati al golf femminile e gli uomini possono essere restii a giocare da questi tee. Semplicemente modificando il colore dei tee avanzati e riferirsi ai diversi battitori chiamandoli per esempio avanzati, standard e arretrati mostra che gli uomini sono più disponibili a scegliere di giocare dai tee avanzati. In alternativa i tee possono essere associati alla distanza totale del percorso giocato, il che andrebbe incontro a coloro che sanno qual è la distanza che apprezzano di più (ad esempio il percorso coi tee che portano a giocare un totale di 6400 yards si potrebbe chiamare "il percorso 64").

Se i golfisti devono essere spinti a giocare dai tee adatti al loro gioco è anche molto importante assegnare a tutti i tee valori di rating maschili e femminili ai fini della gestione dell'handicap.

c) Evitare i Colli di Bottiglia

Il disegno di un campo può creare o evitare i colli di bottiglia. I tipi di buche che creano regolarmente ritardi sul percorso saranno visti nel dettaglio in altre parti di questo Manuale ma vale la pena notare che il posizionamento dei battitori con lo scopo di correggere leggermente la natura di una buca può aiutare a prevenire ritardi.

Ad esempio, se una buca si presenta come un lungo par 3 (per via della distanza o del forte vento contrario), portare il tee avanti per ridurre la distanza e aumentare il numero di colpi che raggiungerà la zona del green porterà con probabilità ad una riduzione dei tempi di attesa sul tee.

Non sempre una riduzione della distanza porterà a una riduzione dei tempi di attesa. Se un par 4 è raggiungibile da certi tee per via del vento previsto quel giorno, l'opzione di utilizzare quei tee può essere rimossa in modo che il green venga raggiunta da tutti con due colpi, in tal modo si eviterà di avere giocatori sul tee che aspettano che si liberi il green.

Come alternativa, si può considerare l'implementazione di una procedura "call up" per par 3 lunghi e par 4 raggiungibili con drive. Questo è trattato più nel dettaglio nella sezione "Pratiche di Gestione".

d) Distanza dal Green al Tee

Se si necessita di molto tempo per camminare o guidare un golf cart da un green al tee successivo, questo incrementa i tempi necessari per giocare. Se c'è la possibilità di scegliere tra aree di partenza vicine all'ultimo green e altre più lontane in giorni nei quali la velocità di gioco potrebbe essere un problema, non offrite la possibilità di giocare dai tee più lontani a meno che questo abbia senso per la velocità di gioco (vedi commenti sopra sui par 4 raggiungibili con un colpo).

Idealmente, il disegno di un campo dovrebbe prevedere spazi ridotti tra un green e il tee successivo ma la topografia di certi luoghi potrebbe non permetterlo.

Si potrebbe valutare una riorganizzazione del percorso se è possibile ridurre le distanze dai greens ai tee (mantenendo lo stesso livello di sicurezza) – questo è discusso più nel dettaglio più avanti in questa sezione.

3.3 Larghezza del Fairway e Altezza del Rough

Durante un giro si può perdere molto tempo per cercare le palle nel rough; questo è anche motivo di grande frustrazione tra i golfisti. Il tempo speso per cercare le palle può essere ridotto nei seguenti modi:

- Prendere i fairway con più facilità aumentandone la larghezza
- Assicurarsi, quando possibile, che i giocatori siano in grado di superare il rough situato tra il tee e il fairway e raggiungere quest'ultimo (anche ai suoi eventi più importanti il R&A fa in modo che questa distanza non superi le 200 yards)
- Allargare il primo taglio di rough in modo che le palle che atterrano sul fairway andranno più difficilmente a rotolare nel rough più alto (questo potrebbe essere meno costoso che allargare i fairway per via delle minori frequenze di taglio necessarie)
- Generalmente rendere il rough meno difficile in modo che rappresenti comunque una sfida ma senza nascondere le palle

Inoltre, in presenza di strettoie di rough dove potrebbe essere difficile trovare una palla, installare dei punti fissi di riferimento per individuare dove possa essere andato a finire un colpo vagante, aiuterà i giocatori a trovare le palle.

L'altezza di taglio attorno ai green può anche contribuire tanto ai tempi del giro. Anche se il rough attorno ai green non è abbastanza alto da perdere le palle, se



l'altezza rende molto difficile controllare un colpo di approccio, c'è una forte probabilità che tanti giocatori non saranno in grado di mettere la loro palla sul green o perlomeno non vicino alla buca. Ridurre l'altezza di taglio attorno ai green per facilitare i piccoli colpi di approccio o addirittura per far sì che i giocatori usino il putt per effettuare il colpo, ridurrà i tempi necessari per giocare.

Il R&A non sta sostenendo la teoria di abbassare tutte le altezze di taglio per migliorare la velocità di gioco. Le praterie naturali forniscono un habitat a una parte della fauna e ogni struttura dovrebbe valutare attentamente il bisogno di tagliare queste aree, e farlo solo se porterà beneficio a un ragionevole numero di giocatori. Infatti, alcune zone che oggi vengono tagliate regolarmente potrebbero non necessitare una tale manutenzione se sono fuori dal gioco. Spesso in questi casi è necessario un compromesso, e prima di decidere cambiamenti alle pratiche manutentive che possono avere un impatto significativo sul lavoro e sul costo della manutenzione, è consigliabile valutarne bene la necessità in relazione alla giocabilità del campo.

Una possibilità per un'area lontana dal gioco che ha valore ambientale è di renderla sufficientemente selvatica da scoraggiare la ricerca di palle da parte dei giocatori . Occorre trovare un equilibrio tra tagliare vaste aree per velocizzare il gioco e i costi necessari per farlo.

3.4 Bunker e Rastrelli

I bunker sono, per definizione, ostacoli e hanno lo scopo di rappresentare una sfida. Però, il numero dei bunker e il loro disegno avrà un impatto sulla velocità di gioco. Se un campo ha troppi bunker o la loro difficoltà è eccessiva, si raccomanda una revisione del percorso da parte di un architetto qualificato per determinare quali misure adottare per risolvere la questione.

Se i bunker sono piccoli, con sponde ripide, diventa difficile fare uscire la palla e questo significa che ci vorrà più tempo per giocare. In riferimento ai bunker attorno ai green, se per i giocatori meno bravi è difficile uscirne, c'è anche una grossa probabilità che anche in caso di riuscita sarà difficile fermare la palla sul green.

La sfida presentata da un bunker può essere ridotta senza renderlo troppo facile. Diminuire leggermente l'altezza della sponda addolcendone l'angolo o allargando appena il bunker per dare più spazio al giocatore per effettuare lo swing aumenta le possibilità che i giocatori hanno di fare uscire la palla dal bunker. Inoltre fare in modo che i bunker vengano preparati in modo che le palle non si fermino vicino alle sponde ridurrà il numero dei casi nei quali la palla rimarrà nel bunker dopo il colpo. Questo può essere fatto assicurandosi che il bunker sia modellato in modo che la sabbia sia ben distribuita e scorra verso il centro del bunker.

Se ci sono bunker sul percorso che interessano solo il gioco dei golfisti alti di handicap, il circolo potrebbe voler considerare la necessità di mantenerli o meno.



Mentre i giocatori con handicap alto considerano i bunker come una sfida, i giocatori più bravi trovano i colpi dal bunker, soprattutto attorno ai green, relativamente facili. Convertire i bunker attorno ai green a depressioni in erba rasata può rendere il campo più facile per i giocatori meno bravi e allo stesso tempo conservarne o incrementarne la difficoltà per i giocatori più bravi.

Le due fotografie mostrano il green della buca 5 al Royal Lytham & St. Annes Golf Club. I bunker della prima fotografia sono stati eliminati e sostituiti da depressioni che vengono rasate regolarmente.



È luogo comune lasciare i rastrelli sul percorso e ci si aspetta dai giocatori che lascino i bunker come li hanno trovati utilizzando i rastrelli per cancellare le impronte delle scarpe. Un adeguato numero di rastrelli sul campo contribuirà ad una buona velocità di gioco dato che i giocatori potranno adempiere alle loro responsabilità senza troppi ritardi.

3.5 Altri Ostacoli sul Campo

Oltre ai rough e ai bunker la maggior parte dei percorsi avrà ostacoli d'acqua, alberi, cespugli e altri tipi di ostacoli (o una combinazione di questi) che mettono alla prova le capacità dei giocatori. La velocità di gioco potrebbe migliorare in presenza di una ragionevole opportunità di recupero quando la palla va a finire in queste aree, questo potrebbe richiedere qualche modifica nel disegno dell'ostacolo in questione.

Ad esempio, se gli alberi sono una delle caratteristiche di un campo, ed è frequente che tiri sbagliati facciano finire le palle in mezzo agli alberi, è preferibile che il terreno

sotto gli alberi sia mantenuto in modo tale che una palla possa essere trovata facilmente e sia possibile un colpo di recupero verso il fairway. Se sotto agli alberi c'è un fitto rough non solo sarà difficile trovare la palla ma sarà altrettanto complicato rimettere la palla in gioco con un solo colpo di recupero. Il R&A non intende dire che il terreno debba essere mantenuto in questo modo sotto tutti gli alberi, dato che questo potrebbe avere effetti sui costi di manutenzione. Come per l'altezza dei rough lungo il resto del percorso, l'altezza del rough sotto gli alberi dovrebbe essere decisa considerando il suo impatto sulla velocità di gioco, e solo dove questo impatto è significativo la manutenzione dovrebbe intervenire per facilitare il ritrovamento delle palle e i colpi di recupero dei giocatori.

Allo stesso modo, quando un ostacolo d'acqua rappresenta una notevole difficoltà in una buca e presumibilmente molte palle ci finiranno dentro con la conseguente necessità per i giocatori di droppare con penalità per riprendere il gioco, sarà molto utile alla velocità di gioco la presenza di un'area ragionevole da cui giocare. Se i giocatori si dovessero trovare a dover droppare la palla in un fitto rough o comunque in posizioni difficili, si avranno conseguenze negative sulla velocità di gioco. In tali situazioni si dovrebbe considerare di apportare miglioramenti a tali aree, o se non possibile, di creare apposite aree di droppaggio come ulteriore opzione secondo le regole.

3.6 I Putting Green

a) Introduzione

Generalmente, circa la metà dei colpi effettuati durante un giro sarà da o attorno ai putting green. Più sono i putt necessari per imbucare, più sarà il tempo necessario per completare il giro. Il numero di approcci e putt sarà fortemente influenzato da una combinazione dei seguenti fattori:

- la difficoltà delle pendenze sui green
- la velocità dei green
- la durezza dei green
- la posizione della buca sui green.

La velocità di gioco sarà condizionata negativamente in presenza di green con pendenze difficili, velocità troppo elevate e posizionamenti delle buche troppo in prossimità delle pendenze. La conseguenza di questa combinazione di fattori è la

difficoltà per i golfisti nel mandare la palla vicino alla buca che significa più colpi per imbucare e più tempo per giocare.

b) Velocità dei Green

Il metodo più comune per misurare la velocità dei green è utilizzando lo “Stimpmeter” per averne la misurazione in piedi e in pollici. Generalmente è indiscusso che più i green sono veloci, più sono difficili per i giocatori meno bravi. Non è possibile stabilire una velocità dei green standard adatta a tutti i giocatori dato che dipende da numerosi fattori come la pendenza e la forza del vento ma in tanti campi si tende ad avere una velocità dei green troppo alta, specialmente in occasione delle gare. È più importante che i green siano facili e regolari anziché veloci. Avere green veloci potrebbe anche significare non poter utilizzare certe posizioni di bandiera che il progettista del campo aveva in mente.

Coloro che hanno la responsabilità di decidere la velocità dei green su un campo dovrebbero essere in grado di stabilire, grazie all'esperienza, la velocità oltre la quale i green diventano troppo difficili per la maggior parte dei giocatori. Questo porterà a una politica sulla velocità dei green da mantenere per il gioco in generale con lo scopo che la velocità dei green non sia causa di gioco lento.



Giusto per fare un esempio su questo punto, all'Open Championship, quando viene giocato su percorsi di mare esposti a forti venti, il R&A stabilisce una velocità massima dei green di 10,5 piedi. Quando si prevedono venti forti la velocità sarà ridotta e mantenuta ben al di sotto del valore massimo di 10,5 piedi.

c) Durezza dei Green

Anche la durezza dei green dovrebbe essere considerata. Green soffici e troppo bagnati non sono mai l'alternativa adatta. Però, green molto duri rendono la vita molto difficile alla maggioranza dei giocatori in riferimento al fermare la palla sul green dopo un colpo di approccio. Questo non è il caso di buche dove è possibile far rotolare la palla sui green ma quando un bunker o una forte pendenza sono situate subito prima del green con la conseguenza che la palla deve raggiungere il green di volo, la durezza diventa un aspetto importante da considerare per la riuscita del colpo. In tale situazione, se si desidera avere green duri (spesso la linea seguita dalla manutenzione del campo), il posizionamento delle buche e dei battitori diventa fondamentale per permettere ai giocatori di giocare un bastone appropriato per il tiro verso i green.

Per fare un esempio su questo punto, all'Open Championship, dove la durezza viene misurata con un "Clegg Hammer", il R&A punta a valori di durezza per i colpi di approccio tra 110 e 150. Va ricordato che tali valori si riferiscono a livelli di gioco nei quali la capacità di controllare i colpi a correre verso la buca è considerata un fattore chiave dei percorsi che vengono giocati.

d) Posizionamento delle Buche

Come detto sopra, le posizioni delle buche sui green hanno un impatto importante sulla velocità di gioco. Se le buche vengono piazzate sopra o vicino alle pendenze, questo inevitabilmente porterà a maggiori difficoltà nel fermare la palla vicino alla buca e di conseguenza sarà più difficile trovarsi a puttare da vicino alla buca. In match play questo significherà meno concessioni e in stroke play meno putt corti da imbucare. Posizionare le buche in zone pianeggianti dei green ridurrà i tempi per puttare e di conseguenza la velocità di gioco. La posizione delle buche può anche avere un impatto significativo sui colpi di approccio.

Se la buca è posizionata vicino al bordo del green o vicino a bunker, ostacoli d'acqua o forti pendenze che portano la palla fuori dal green, il colpo di recupero sarà più difficile o si verrà penalizzati in caso di minimo errore. Se l'obiettivo è ridurre i tempi necessari per giocare, allora le buche dovrebbero essere posizionate in modo

da alzare il più possibile il margine di errore con il colpo d'approccio.

Per ulteriori linee guida sul posizionamento delle buche, vedi Appendice J.

3.7 Ordine delle Buche

Nonostante un percorso abbia normalmente le buche in una sua propria sequenza, non sempre tale ordine è quello ideale ai fini di una buona velocità di gioco. Se questo è il caso, potrebbe essere utile cambiare la sequenza delle buche per certe tipologie di giocatori o per tutti i giocatori.



Come detto sopra, una buca difficile potrebbe causare un collo di bottiglia sul percorso che potrebbe avere impatti devastanti sulla velocità di gioco.

Se è impossibile modificare la buca in questione o non c'è la volontà di farlo, è preferibile avere una buca con tali caratteristiche all'inizio del giro più che alla fine dato che il gioco diverrà più scorrevole dopo aver giocato questa buca. Questo si potrebbe ottenere modificando l'ordine delle buche o semplicemente invertendo le prime nove con le seconde nove.

Se il percorso presenta significativi trasferimenti a piedi da green a tee, vale la pena considerare se la sequenza delle buche stia influenzando o meno la velocità di gioco. Modificare l'ordine delle buche potrebbe accorciare i trasferimenti da green a tee e di conseguenza ridurre i tempi di gioco.

3.8 Posizionamento Stradine Golf Cart

Se ai giocatori che utilizzano il golf cart è richiesto di restare sulle stradine o solo in aree ben specificate, il posizionamento delle stradine dei cart avrà un impatto su quanto velocemente e facilmente i giocatori potranno raggiungere la propria palla e giocare il prossimo colpo.

Se le stradine sono posizionate solo da un lato di una buca (il che è frequente per

motivi di spazio e di costo), questo incrementerà il tempo necessario per giocare dato che spesso un giocatore sarà costretto a camminare per lunghi tratti per raggiungere la propria palla dall'altra parte della buca.

Dove si è soliti giocare col golf cart e le stradine dei carts non sono ben posizionate dal punto di vista della velocità di gioco, si dovrebbe valutare di permettere ai giocatori di andare col cart sul fairway. Se le condizioni del tappeto erboso lo permettono, questo sarà di grande aiuto per la velocità di gioco. È risaputo che questa potrebbe essere una decisione difficile da prendere e che concedere flessibilità potrebbe portare confusione. Qualsiasi dubbio dovrebbe essere superato attraverso una chiara comunicazione con cartelli e avvisi verbali sul tee della prima buca.

Quando un campo ha dei tee arretrati che vengono utilizzati solo per giocatori di alto livello, il posizionamento delle stradine lontano da questi tee può aiutare in quanto ne distoglierebbe l'attenzione dei giocatori. Se questi non gli passano accanto col golf cart, è meno probabile che possano volerli usare.

3.9 Informazioni sulle Distanze

Nonostante l'uso di dispositivi per la misurazione delle distanze sia diventato piuttosto comune, ancora molti giocatori non li utilizzano. Tanti si accontentano di misurazioni approssimative. Un semplice posizionamento degli indicatori delle distanze può aiutare questi giocatori a migliorare la velocità di gioco. Su questo aspetto, un paletto posizionato sul lato della buca è molto più visibile di un disco sul terreno. Può anche essere utile dare informazioni sulle distanze utilizzando gli irrigatori.

3.10 Segnaletica

Spesso la causa del gioco lento sui campi viene attribuita agli ospiti più che ai soci.

Per ridurre questa probabilità, assicuratevi che sia presente una chiara segnaletica che aiuti i giocatori che non conoscono il campo negli spostamenti ad esempio dal green di una buca al tee di quella successiva.



3.11 Course Rating

Vale la pena ricordare che se si apportano continue modifiche alla preparazione del campo (ad esempio ampiezza dei fairway) è raccomandato darne comunicazione alla Federazione dato che potrebbero essere necessarie modifiche del course rating ai fini della gestione degli handicap.

4. Comportamento del Giocatore

4.1 Introduzione

Questo Manuale ha evidenziato che è errato pensare che i giocatori siano la causa di tutti i problemi relativi alla velocità di gioco ma, tuttavia, necessita di essere esaminato anche il comportamento dei giocatori sul campo.

Non c'è dubbio che un gruppo, o anche un singolo giocatore, possano creare problemi a tutti gli altri sul percorso qualora dimostrassero poca sensibilità verso la velocità di gioco.

Le indicazioni contenute nella seguente sezione hanno lo scopo di aiutare i giocatori a migliorare la propria velocità di gioco. Detto ciò, spesso si necessiterà di un'altra persona, ad esempio un compagno di gioco o un rappresentante del circolo, per avvisare un giocatore che deve migliorare la sua velocità di gioco. Questa sezione dovrebbe anche aiutare questa persona a capire il motivo di una velocità di gioco non soddisfacente e ad individuare le soluzioni da proporre al giocatore per risolvere il problema.

4.2 Abilità del Giocatore

L'abilità di gioco è un fattore che può portare certi giocatori a necessitare di più tempo per giocare rispetto ad altri. A parità di altre condizioni, ci vorrà più tempo ad effettuare 95 colpi rispetto ad effettuarne 75.

Se quattro giocatori di un gruppo giocano 95 colpi ciascuno e quattro giocatori di un altro gruppo ne giocano 75 ciascuno la differenza si amplifica. Però la bellezza del golf è che si tratta di uno sport per giocatori di tutti i livelli e il sistema degli handicap permette a giocatori di qualsiasi livello di competere tra loro. Tuttavia, se un percorso è troppo difficile per giocatori che non hanno una determinata abilità (ad esempio perché la distanza



da far fare alla palla di volo per superare un ostacolo è troppo alta, i green sono molto in pendenza, i bunker sono molto profondi, etc), diventa impossibile per questi completare il giro in un tempo ragionevole. In questi casi si dovrebbero spingere i giocatori a giocare un campo più adatto alle loro possibilità e che loro possano apprezzare di più.

Potrebbe anche essere il caso di un campo non troppo difficile, ma con i giocatori che partono da tee che lo rendono troppo complicato per loro. Come detto nella precedente sezione si dovrebbero mettere a disposizione e a conoscenza dei giocatori più serie di tee, ma i giocatori stessi devono poi prendersi la responsabilità di scegliere quelli più adatti a loro.

Non è sempre necessario per tutti i giocatori di un gruppo partire dagli stessi tee. Il sistema di gestione degli handicap e il course rating tengono in considerazione il fatto che i giocatori partono da tee diversi e permettono a giocatori di diversa abilità di competere per gli stessi premi.

4.3 Essere Consapevoli della propria Posizione sul Campo

I giocatori devono essere consapevoli della posizione del proprio gruppo sul campo e dell'eventuale impatto che possono avere sulla velocità di gioco degli altri gruppi.



Il solito avvertimento che si usa fare in questo caso è che se un gruppo mantiene il contatto con quello che lo precede, i giocatori che lo compongono molto difficilmente saranno accusati di gioco lento. I giocatori dovrebbero sempre assicurarsi di mantenere una buona posizione rispetto al gruppo davanti, ad esempio, assicurandosi che non ci sia un par 4 vuoto tra loro.

Se si è perso terreno dal gruppo che precede, tutti i giocatori dovrebbero dare il loro contributo per far sì che il terreno perso venga recuperato il più presto possibile. È inevitabile che potrebbe volerci più tempo del previsto per giocare alcune buche per via di colpi sbagliati o qualche altro ritardo, ma l'obiettivo per tutti i componenti del gruppo è di fare in modo che si recuperi la posizione in fretta. Il sistema di autovalutazione per il controllo della velocità di gioco (vedi Appendice I) può aiutare affinché i giocatori si prendano la responsabilità di recuperare il terreno perduto.

4.4 Fare Passare Gruppi più Veloci

Se un gruppo, per qualsiasi ragione, non è in grado di mantenere la propria posizione sul campo e ritarda il gruppo che lo segue, dovrebbe dare il passo in modo che questo gruppo possa giocare col proprio ritmo.

Fare passare il gruppo che segue significa che, per chi concede il passo, ci vorrà più tempo a completare il giro. Questo perché bisognerà attendere che il gruppo che si fa passare sia a distanza di sicurezza prima di giocare. Però, mentre il tempo per completare il giro aumenterà leggermente, è probabile che il giro stesso sarà più piacevole senza la pressione continua del gruppo che seguiva e anche questo gruppo avrà un beneficio per aver ottenuto il passo.

Qualche volta, se un certo numero di gruppi sul campo sta giocando troppo lentamente, ottenere il passo non è sufficiente a raggiungere l'obiettivo, ma è comunque buona etichetta.

4.5 Essere Pronti a Giocare

La principale critica rivolta ai giocatori lenti nell'indagine sulla velocità di gioco condotta dal R&A è che non erano pronti a giocare quando era il loro turno.

Essere pronti a giocare dovrebbe essere molto facile. Accertandosi di non dare fastidio agli altri giocatori o compromettere la sicurezza, tutto ciò che serve è che un giocatore, mentre aspetta che gli altri giochino, agisca come segue:

- Cammini speditamente verso la palla e nel frattempo indossi il guanto

- Prepari il colpo, compresi i calcoli delle distanze da coprire o della linea del putt
- Decida che bastone usare

È ancora più importante che queste indicazioni vengano seguite dal giocatore del gruppo che deve giocare per primo.



Se i giocatori, durante il giro seguiranno queste indicazioni mentre gli altri giocano si risparmierà un bel po' di tempo. Per un giocatore che è nei pressi della propria palla è frustrante guardare gli altri che giocano e vedere che solo quando è il loro turno questi iniziano a prepararsi a giocare.

Combinati con un'efficace routine di preparazione al colpo, i secondi che possono essere risparmiati in ciascun colpo facendosi trovare pronti a giocare, moltiplicati per il numero di colpi fatti, moltiplicati per il numero di giocatori del gruppo, possono avere un impatto estremamente positivo sui tempi necessari per completare un giro.

Ad esempio:

- Ciascun giocatore in un gruppo di quattro giocatori risparmia una media di 5 secondi per ogni colpo
- Ciascun giocatore gioca 80 colpi
- $80 \text{ colpi} \times 5 \text{ secondi} \times 4 \text{ giocatori} = 26 \text{ minuti e } 40 \text{ secondi}$

Questo significa che, senza considerare tutte le altre variabili, il gruppo completerà

il giro 26 minuti e 40 secondi prima, semplicemente risparmiando una media di 5 secondi a colpo.

4.6 Imitare l'Elite Golf

Mentre in alcun modo si vuole giustificare un giocatore di alto livello che, per giocare, ha bisogno di un tempo eccessivo, è riconosciuto che i giocatori del tour giocano a golf per lavoro e comprensibilmente potrebbero necessitare di un po' più tempo per preparare ed effettuare i loro colpi rispetto agli altri golfisti. Inoltre, il livello di gioco dei grandi giocatori è tale che certi dettagli avranno rilevanza sulla preparazione e sull'esecuzione di un colpo, e ottenere queste informazioni potrebbe richiedere più tempo.

Questo non è il caso della grande maggioranza dei giocatori dilettanti e, perciò, non è necessario per loro preparare i colpi nello stesso modo dei giocatori d'élite. La conseguenza sarebbe un incremento dei tempi di gioco senza alcun concreto beneficio nel risultato. Perciò, l'inutile imitazione dei grandi giocatori dovrebbe essere evitata.

Esempi comuni di questo sono:

- determinare la misura precisa delle distanze quando sarebbe sufficiente una misura approssimativa
- studiare la linea del putt da molteplici angoli
- marcare, alzare e ripiazzare una palla che è vicino alla buca prima di imbucare.

4.7 Azioni che i Giocatori Possono Intraprendere per Migliorare la Velocità di Gioco

a) Posizionamento di Sacche e Golf Cart

Quando i giocatori si avvicinano al green, le sacche da golf o i golf cart dovrebbero essere posizionati in modo da raggiungere velocemente il prossimo tee una volta terminata la buca.

b) Marcare i Punteggi

Mentre si raccomanda con forza che i giocatori rimangano sul green a guardare gli altri componenti del gruppo fino a quando tutti hanno completato la buca, la compilazione degli score non dovrebbe avvenire sul green se questo può ritardare il

gioco del gruppo che segue. I punteggi devono essere marcati mentre ci si reca al prossimo tee o sul tee stesso. Detto ciò, il giocatore che ha l'onore sul tee dovrebbe giocare, e poi compilare lo score.

c) Giocare una Palla Provvisoria

La ricerca delle palle e le palle perse sono una caratteristica del golf, ma causano ritardi. Il ritardo può essere ridotto in modo significativo se il giocatore la cui palla può essere persa ha giocato una palla provvisoria. Un

giocatore dovrebbe giocare una palla provvisoria se si pensa che la propria palla possa essere fuori limite o persa non in ostacolo d'acqua.

Giocare una palla provvisoria comporterà che il giocatore non sarà costretto a tornare dove ha giocato il colpo precedente per mettere un'altra palla in gioco.

Un'altra conseguenza è che spesso, avendo giocato una palla provvisoria, il giocatore avrà meno interesse di cercare la palla originaria per tutti i cinque minuti, sapendo che la buca può essere completata con la palla provvisoria.

d) Guardare Attentamente il Volo della Palla

Il problema delle palle perse può essere ridotto in modo significativo se tutti i componenti di un gruppo fanno uno sforzo per guardare il più attentamente e il più spesso possibile i colpi degli altri giocatori. Questo porterà a minori tempi di ricerca e meno palle perse.

e) “Ready Golf”

Come contenuto nella sezione sulle Pratiche di Gestione, giocare a “ready golf” è ammissibile in stroke play e può migliorare la velocità di gioco. Anche se la direzione di un campo non ha chiesto ai giocatori di giocare a “ready golf”, i giocatori, in stroke play, possono accordarsi per farlo.





f) Scegliere un'Appropriata Formula di Gioco

Nella grandissima maggioranza dei casi, il gioco del golf non è supervisionato da un comitato o da un altro organo amministrativo, il che significa che sono i giocatori stessi a decidere quanti saranno in ciascun gruppo e che formula di gioco utilizzeranno. Le scelte che verranno fatte avranno conseguenza sul tempo necessario per giocare.

Se i golfisti desiderano giocare in formula stroke play, e se i tempi di gioco sono importanti, è meglio non giocare in gruppi da quattro. Allo stesso modo, la velocità di gioco sarà probabilmente migliore se si utilizza una delle varianti del classico stroke play come la stableford o la contro par/bogey.

Come detto prima, se i giocatori desiderano giocare velocemente, dovrebbero valutare di giocare in gruppi più piccoli e/o giocare un match play, una formula di gioco più rapida

g) Scegliere un Orario Appropriato per Giocare

Se vogliono giocare in fretta, i golfisti dovrebbero cercare di ottenere una partenza presto al mattino in modo da dettare il ritmo o scegliere un orario più tranquillo quando c'è poca gente sul percorso.

4.8 Limiti Fisici

Mentre tutte le indicazioni date finora in riferimento all'essere pronto per giocare, al posizionamento di sacche e golf cart, etc si applicano a tutti i golfisti indipendentemente dai limiti fisici, è importante considerare che certi golfisti potrebbero avere dei limiti in relazione alla velocità di gioco per via del loro ritmo di camminata. Questo potrebbe essere particolarmente rilevante per golfisti anziani, con disabilità o lesioni. C'è un eccellente punto d'incontro tra spingere i giocatori a giocare con un buon ritmo e escludere coloro che non sono in grado di giocare secondo i tempi previsti. Occorre usare il buon senso.

4.9 Vi è stato detto di essere un “Giocatore Lento”?

I golfisti di solito non ne accusano altri di essere lenti senza un buon motivo. L'atto di dire a un altro giocatore di essere lento avverrà solo dopo una considerevole frustrazione accumulata osservando tale giocatore mentre causava ritardi nei tempi di gioco senza rispettare le indicazioni di cui abbiamo parlato finora nel Manuale.

Di conseguenza, se in più occasioni vi è stato detto di essere un giocatore lento, probabilmente significa che lo siete. Questo non vi rende una brutta persona e non dà il diritto a nessuno di mancarvi di rispetto. Però, è consigliabile che intraprendiate le opportune misure affinché affrontiate la questione e non vi venga più rivolta questa accusa.



Potete chiedere consiglio alle persone con cui giocate per capire cosa vi rende un giocatore lento. Dovrebbe essere quindi abbastanza facile apportare i cambiamenti necessari al vostro gioco per diventare un giocatore più veloce, che significa non condizionare negativamente il piacere degli altri giocatori sul percorso e diventare una persona più piacevole con cui giocare.

È più probabile che vi divertiate durante il gioco in mancanza della pressione generata dagli sguardi dei compagni di gioco rivolti verso di voi.

C'è un naturale rifiuto a dire a un golfista che è lento per paura del confronto o di sembrare maleducati. I circoli dovrebbero favorire un modo di pensare che veda positivamente i feedback e i golfisti accettare volentieri questi pareri in modo da migliorare il loro comportamento, la loro routine e la loro velocità di gioco. È necessario stabilire tempi di gioco ragionevoli in modo da poter dare utili feedback, in mancanza di tempi di gioco stabiliti è impossibile valutare se un gruppo è veloce o lento.

Ogni giocatore dovrebbe essere invitato a cronometrare (e possibilmente filmare) la propria routine prima di vari colpi, per esempio da tee, fairway, bunker, approcci e putt, dal momento in cui raggiungono la palla a quello dell'impatto, per accertarsi del tempo trascorso e di dove possono essere guadagnati dei secondi.

Avere un responsabile sulla velocità di gioco (in riferimento alle Pratiche di Gestione della sezione precedente) può essere molto utile. Consente ai giocatori di presentare reclami su giocatori lenti a questa persona che è in grado di stabilire se tali reclami sono giustificati. Se i reclami sono motivati, la persona responsabile può aiutare i giocatori a migliorare il loro ritmo.

5. Conclusioni

Ci sono una serie di ragioni per voler migliorare la velocità di gioco – la maggior soddisfazione dei clienti, l’incremento dei ricavi, l’incremento dei soci e della loro partecipazione – e una serie di modi per raggiungere l’obiettivo.

Prima di tutto, una struttura necessita di stabilire se ha un problema, e questo può avvenire solo dopo attente indagini e raccogliendo dati. A quel punto diviene possibile stabilire obiettivi da raggiungere, individuare i problemi e attuare misure per superarli.

I problemi potrebbero riguardare le pratiche di gestione, la preparazione del campo o i giocatori, o una combinazione delle tre cose. Ci potrebbe essere una singola soluzione o una combinazione di soluzioni, e talvolta individuare la giusta combinazione può comportare tentativi ed errori.

Tuttavia, il R&A ritiene che qualsiasi circolo, campo pubblico, resort, comitato di gara o autorità golfistica possa implementare misure che possono portare a notevoli miglioramenti nella velocità di gioco e nella scorrevolezza del gioco su un percorso. Questo Manuale fornisce gli strumenti per farlo. Vi incoraggiamo con forza ad usarle.



6. Appendici

A. Modello Raccolta Dati

Data

Giorno della settimana

Gruppo N°	Serie di Tee utilizzati	Orario inizio giro	Orario fine giro	Numero giocatori	Note (palle perse, uso DMD, etc)	Durata giro	Soci/Ospiti	Caddie/ Cart
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
10								
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								
21								
22								
23								
24								
25								
26								
27								
28								

B. Guida Partenze da due Tee

Partenza da due tee - 156 Giocatori che partono in gruppi da tre ad intervalli di 10 minuti

Tee 1	Mattino
Team n°	Orario di Partenza
1	7.30
2	7.40
3	7.50
4	8.00
5	8.10
6	8.20
7	8.30
8	8.40
9	8.50
10	9.00
11	9.10
12	9.20
13	9.30

Tee 1	Pomeriggio
Team n°	Orario di Partenza
27	12.00
28	12.10
29	12.20
30	12.30
31	12.40
32	12.50
33	13.00
34	13.10
35	13.20
36	13.30
37	13.40
38	13.50
39	14.00

Tee 10	Mattino
Team n°	Orario di Partenza
14	7.30
15	7.40
16	7.50
17	8.00
18	8.10
19	8.20
20	8.30
21	8.40
22	8.50
23	9.00
24	9.10
25	9.20
26	9.30

Tee 10	Pomeriggio
Team n°	Orario di Partenza
40	12.00
41	12.10
42	12.20
43	12.30
44	12.40
45	12.50
46	13.00
47	13.10
48	13.20
49	13.30
50	13.40
51	13.50
52	14.00

C. Linee Guida sui Tempi di Gioco

Il tempo da stabilire per ogni buca e per l'intero giro dipende da numerosi fattori come:

- numero dei giocatori del gruppo
- lunghezza delle buche
- difficoltà delle buche
- distanza da percorrere da un green al tee seguente

Non esiste una formula predefinita per calcolare i tempi di gioco. Si tratta di una buona occasione per chi gestisce un campo di fare delle previsioni, ma è importante che tali previsioni siano realistiche. Se i tempi di gioco sono talmente severi che nessuno riesce a rispettarli, diverranno subito insignificanti.

Se, dopo aver osservato il gioco su un campo e determinato che generalmente è ragionevole per un gruppo di quattro giocatori completare un par 3 di media lunghezza in 10 minuti, un par 4 di media lunghezza in 13 minuti e un par 5 di media lunghezza in 16 minuti, questi possono essere utilizzati come tempi di gioco standard.

Ad esempio, se il percorso ha:

- Due buche con un lungo trasferimento dal green al tee seguente
- Un par 3 lungo
- Un par 4 lungo
- Un par 5 lungo
- Una buca difficile con ostacolo d'acqua da superare

I tempi di gioco possono essere calcolati come mostrato nella tabella della pagina seguente:

Buca	Yards	Par	Tempo	Note
1	390	4	13	
2	525	5	16	
3	353	4	13	
4	150	3	10	
5	432	4	14	Par 4 lungo / + 1 minuto
6	547	5	16	
7	407	4	13	
8	186	3	11	Par 3 lungo / + 1 minuto
9	345	4	14	Lungo trasferimento dal green della 8 / + 1 minuto
Out	3335	36	2 ore	
10	394	4	14	Par 4 difficile con ostacolo d'acqua da superare / + 1 minuto
11	364	4	14	Lungo trasferimento dal green della 10 / + 1 minuto
12	522	5	16	
13	155	3	10	
14	578	5	17	Par 5 lungo / + 1 minuto
15	402	4	13	
16	132	3	10	
17	331	4	13	
18	387	4	13	
In	3265	36	2 ore	
Totale	6600	72	4 ore	

Nota: Questi non sono i tempi di gioco raccomandati per un gruppo di quattro persone su un campo con queste misure e con questo par. Si tratta semplicemente di una guida per stabilire i tempi di gioco e i fattori che dovrebbero essere tenuti in considerazione per fare ciò.

D. Modello Linee Guida per lo Starter

Quanto segue è tratto dalla guida per gli starters dell'Old Course fatta dal St Andrews Links Trust. Questa società gestisce i sette campi pubblici di Saint Andrews compreso l'Old Course.

Introduzione

Ogni persona avrà le proprie abitudini ma per garantire scorrevolezza sul tee della prima buca dovrebbero essere adottate le seguenti procedure e tutti i golfisti dovrebbero esserne informati:

Assicurarsi che i giocatori siano sul tee per tempo e aiutarli a stare tranquilli.

- Questo è importante per garantire scorrevolezza sul tee

Indicatori di distanza

- Informare i giocatori sulla presenza di indicatori di distanza sugli irrigatori

Informare i giocatori sui tempi di gioco consentiti e sulla presenza dei marshal sul campo

- È di vitale importanza che tale informazione sia divulgata e che i giocatori siano consapevoli del fatto che i marshal sono lì per aiutarli a mantenere un buon ritmo di gioco.

Food Cart

- Informare i giocatori della posizione del golf cart addetto al ristoro ricordandogli di mantenere la corretta posizione sul campo

Caddie

- Assicurarsi che tutti i giocatori che hanno il caddie ricevano tutte le informazioni necessarie

Foto

- Fare le foto ai giocatori come richiesto

Aiutare i giocatori offrendogli aiuto sulla linea di gioco da tenere sul primo colpo della buca 1.

- Assicurarsi che il campo sia libero e informare i giocatori che hanno precedenza su coloro che giocano la buca 18

- Se un giocatore ha il caddie lasciare che quest'ultimo lo assista con la linea di gioco sul primo colpo
- Far giocare una palla provvisoria se necessario

Partenza

- Qualora sia possibile, far partire il gruppo all'orario preciso
- Non far partire il gruppo in anticipo neanche se la buca è libera

E. Modello Linee Guida per il Course Marshal

Quanto segue è tratto dalla guida per un corretto controllo del campo fatta dal St Andrews Links Trust. Questa società gestisce i sette campi pubblici di Saint Andrews compreso l'Old Course.

Introduzione

1. La formazione per un corretto controllo del campo è stata ideata per assicurare una gestione del servizio uniforme su tutti i campi. È un sistema che, se seguito alla lettera, dovrebbe garantire divertimento per i giocatori e gratificazione per i marshal che lavorano sul campo. Dovrebbe essere utilizzato per la formazione abbinandolo ad un'adeguata prova pratica e potrebbe essere usato per la formazione di un marshal su qualsiasi percorso del mondo.

Obiettivi

1. Assistere tutti i golfisti sul campo mantenendoli all'interno dei tempi di gioco stabiliti dalla Direzione.
2. Permettere a tutti i giocatori di divertirsi giocando il percorso in modo che abbiano il desiderio di tornarci.

Preparazione

1. Assicurarsi di conoscere a sufficienza il campo ed in particolare le buche più difficili che potrebbero causare problemi ai giocatori.
2. Conoscere le distanze, sia dal tee che dal green, utilizzando punti di riferimento fissi posizionati sul campo.
3. Assicurarsi di conoscere le Regole del Golf, in particolare quelle sull'Etichetta, che verranno usate di sovente dialogando coi giocatori. È consigliabile portare

sempre con se una copia delle Regole del Golf in modo da poterci fare riferimento in qualsiasi momento.

Sul Campo

1. Tenersi in contatto con lo Starter assicurandosi di essere in possesso della lista corretta dei giocatori aggiornandola regolarmente.
2. Assicurarsi di essere in grado di identificare ciascun gruppo dall'orario di partenza, dall'equipaggiamento, dall'abbigliamento indossato o trasportato dai giocatori.
3. Presentarsi il prima possibile al maggior numero possibile di gruppi ricordando loro di rispettare i tempi di gioco e offrendo assistenza per qualsiasi necessità in caso di bisogno durante il giro.
4. Qualsiasi problema occorso a causa del gioco lento dovrebbe essere affrontato utilizzando il metodo per un corretto controllo del campo.

Corretto controllo del campo

1. Si tratta di un metodo di controllo che dovrebbe essere usato per evitare di dare eccessivo fastidio ai giocatori e che possa proteggere il marshal dall'imbarazzo di dover prendere rapide decisioni.
2. Questo significa: Controllare, Osservare, Ricontrollare, Reagire, Incoraggiare, Inseguire, Ringraziare.
3. Tali azioni dovrebbero essere intraprese in sequenza nell'affrontare qualsiasi problema sul gioco lento come segue:
 - a. Controllare – Assicurarsi che ogni gruppo che appare lento lo sia davvero. Ciò si ottiene utilizzando tutti i riferimenti presi in precedenza, verificando l'ora di partenza del gruppo incriminato per accertarsi che le proprie impressioni siano giustificate.
 - b. Osservare – Guardare bene i gruppi che precedono e che seguono il gruppo incriminato. Accertarsi che sia in ritardo rispetto al gruppo che lo precede o che stia ritardando quello che segue.
 - c. Ricontrollare – Qualche gruppo ha cambiato posizione? Accertarsi di quanto accaduto (potrebbero aver fatto passare un altro gruppo o essere passati avanti per via di un ritardo)

- d. **Reagire** – Come agire in caso di necessità? Assicurarsi che qualsiasi azione intrapresa sia quella corretta prima di avvicinarsi ai giocatori. Osservare il linguaggio del corpo dei giocatori a cui ci si avvicina (ad esempio nervosismo, noia o anche felicità), che vi aiuterà nel determinare il vostro tipo di approccio.
- e. **Dialogare** – Nel caso il Marshal decida di parlare con i giocatori, questo deve essere fatto con attenzione. L'obiettivo è mettere i giocatori a proprio agio. Assicurarsi, durante il dialogo coi giocatori, che sappiano di essere stati visti mentre avevano dei problemi invitandoli ad accelerare il ritmo, offrendo loro ulteriore aiuto in caso di qualsiasi necessità.
- f. **Insistere** – Qualora il Marshal si renda conto che il semplice dialogo non è sufficiente a risolvere il problema del gruppo incriminato saranno necessarie ulteriori azioni. Di nuovo, siate sempre educati e rispettosi.
- g. **Ringraziare** – In tutte le circostanze, assicurarsi che i giocatori vengano ringraziati per i loro sforzi e i successivi miglioramenti nella velocità di gioco. Se il dialogo termina in maniera piacevole saranno più disponibili alle richieste del Marshal.

SOMMARIO

1. Ricordare sempre che prima viene individuato un potenziale problema, più facilmente questo può essere risolto. Se un gruppo viene richiamato per tempo e il Marshal gli fornisce assistenza, non saranno necessarie ulteriori misure. I Marshal dovrebbero assicurarsi che il monitoraggio continui per assicurare l'assistenza necessaria.
2. Al contrario, se un gruppo è molto in ritardo nelle prime battute del giro, il Marshal dovrebbe essere pronto ad intraprendere immediatamente le misure necessarie. Ma, si deve ricordare che, qualora tali misure vengano adottate all'inizio del giro, il Marshal deve dare ai giocatori il tempo necessario per migliorare la loro posizione sul campo prima di intervenire nuovamente. Di solito sono necessarie alcune buche per recuperare un piccolo ritardo. Monitorare continuamente questo tipo di problema è un dovere, sebbene il controllo sia fatto da lontano.
3. Il Marshal, nell'applicare questa procedura, deve sempre ricordarsi di ringraziare. Se dopo aver parlato con un gruppo lento, tale gruppo ha recuperato la

posizione sul campo, il Marshal deve ringraziare i giocatori invitandoli a continuare così. In aggiunta, se è evidente che un gruppo sta facendo il massimo sforzo per recuperare un ritardo, anche in mancanza di effetti positivi deve essere ringraziato per gli sforzi e incoraggiato affinché continui a fare del proprio meglio. In questo caso il compito del Marshal è di assicurarsi che dietro il gruppo in questione siano tutti in posizione in modo da evitare ulteriori ritardi e rendere possibile un parziale recupero appena il gruppo lento lascerà il campo.

4. Se tutte le istruzioni citate saranno seguite alla lettera, tutti i giocatori si divertiranno e il Marshal anche sarà soddisfatto per aver contribuito a rendere la loro esperienza positiva.

La seguente guida sul come gestire la velocità di gioco è applicata al Carbrook Golf Club nel Queensland in Australia.

Marshalling

Ruolo

- Assicurarsi che il gioco sia il più scorrevole possibile e che ciascun gruppo faccia del suo meglio per mantenere il contatto col gruppo che lo precede e mantenere la corretta posizione sul percorso.
- Il Marshal può evitare che un gruppo sia lento e si ritrovi fuori posizione semplicemente con la sua presenza. La maggior parte dei giocatori giocheranno più velocemente sapendo di essere osservati da un membro del Comitato.

Gestire i gruppi fuori posizione

- Se un gruppo è fuori posizione, e ha perso più di mezza buca dal gruppo che lo precede, è importante fare attenzione e non giungere a conclusioni affrettate. La maggior parte dei giocatori si offende se gli viene detto di essere lenti. Alcuni suggerimenti sono:
 - Assicurarsi di essere a conoscenza di cosa accade davanti a loro. Conoscere la situazione dei 2-3 gruppi davanti e accertarsi non ci siano particolari rallentamenti o attese. L'ultima cosa che si vuole fare è dire a un gruppo di essere fuori posizione e poi trovare lo stesso gruppo che aspetta di giocare sul tee della buca seguente.
 - Seguirli e osservarli per una buca per vedere come si comportano – se sono lenti o se stanno cercando di accelerare. La vostra presenza potrebbe portare immediati benefici anche senza dirgli nulla.

- Se sono ancora in ritardo si consiglia sempre un approccio morbido. Un buon modo per approcciarli è: “signori, avete avuto qualche problema”?
- Sia che la loro risposta sia affermativa o negativa (potrebbero solo aver perso una palla), potete rispondergli: “se solamente poteste aiutarci e cercare di recuperare la posizione nelle prossime due buche ve ne saremmo molto grati”.
- Poi allontanatevi dai giocatori ma fatevi rivedere alla buca seguente per ricordargli che li state osservando.
- Nel caso non facciano alcuno sforzo sarete costretti a chiederglielo nuovamente. Per esempio: “Signori, so che state facendo del vostro meglio ma il distacco dal gruppo che vi precede è ancora troppo ampio e vi chiediamo per cortesia di recuperarlo completamente entro la buca 13”.

Suggerimenti

- Dare sempre al giocatore il beneficio del dubbio.
- Siate amichevoli ed empatici.
- Non siate aggressivi anche se i giocatori con cui parlate reagiscono malamente. Rimanete calmi ma assertivi.
- Nella maggior parte dei casi la vostra presenza sarà sufficiente. Solamente aggirandosi nei pressi del gruppo senza dirgli niente li farà giocare più velocemente.
- Invitare i giocatori ad essere più veloci tra un colpo e l'altro. Non devono velocizzare la routine, solo camminare più rapidamente e fare del loro meglio.

F. Timing Sheet

Quanto segue è un esempio di timing sheet che da la possibilità a un Marshal o a un Arbitro di verificare se un gruppo sta giocando ogni buca e il giro nei tempi previsti.

		Buca	1	2	3	4	5	6	7	8	9
		Par	4	4	4	4	5	4	4	3	4
Match	Nomi	Tempo	0.14	0.15	0.14	0.16	0.18	0.15	0.15	0.11	0.14
Tee 1											
1	Pampling, Owen, Bjorn	6:32	6:46	7:01	7:15	7:31	7:49	8:04	8:19	8:30	8:44
2	Hamilton, Dunne, Hahn	6:43	6:57	7:12	7:26	7:42	8:00	8:15	8:30	8:41	8:55
3	Harman, Knox, DeLaet	6:54	7:08	7:23	7:37	7:53	8:11	8:26	8:41	8:52	9:06
4	Every, Levy, Lingmerth	7:05	7:19	7:34	7:48	8:04	8:22	8:37	8:52	9:03	9:17
5	Luiten, Streb, Jones	7:16	7:30	7:45	7:59	8:15	8:33	8:48	9:03	9:14	9:28
6	Wall, An, Niebrugge	7:27	7:41	7:56	8:10	8:26	8:44	8:59	9:14	9:25	9:39
7	Lyle, Hoffman, Na	7:38	7:52	8:07	8:21	8:37	8:55	9:10	9:25	9:36	9:50
8	Streelman, Lowry, Goosen	7:49	8:03	8:18	8:32	8:48	9:06	9:21	9:36	9:47	10:01
9	Donald, Mahan, Petterson	8:00	8:14	8:29	8:43	8:59	9:17	9:32	9:47	9:58	10:12
10	Dubuisson, Horschel, Fisher	8:11	8:25	8:40	8:54	9:10	9:28	9:43	9:58	10:09	10:23
11	McDowell, Simpson, Schniederjans	8:22	8:36	8:51	9:05	9:21	9:39	9:54	10:09	10:20	10:34
12	Watson, Els, Snedeker	8:33	8:47	9:02	9:16	9:32	9:50	10:05	10:20	10:31	10:45
13	Todd, Holmes, Tomimura	8:44	8:58	9:13	9:27	9:43	10:01	10:16	10:31	10:42	10:56
14	Watson, Poulter, Schwartzel	9:00	9:14	9:29	9:43	9:43	10:17	10:32	10:47	10:58	11:12
15	Westwood, Garcia, Reed	9:11	9:25	9:40	9:54	10:10	10:28	10:43	10:58	11:09	11:23
16	Clarke, Langasque, Manassero	9:22	9:36	9:51	10:05	10:21	10:39	10:54	11:09	11:20	11:34
17	Spieth, Matsuyama, Johnson	9:33	9:47	10:02	10:16	10:32	10:50	11:05	11:20	11:31	11:45
18	Palmer, Lawrie, Kisner	9:44	9:58	10:13	10:27	10:43	11:01	11:16	11:31	11:42	11:56
19	Day, Woods, Oosthuizen	9:55	10:09	10:24	10:38	10:54	11:12	11:27	11:42	11:53	12:07
20	Takayama, Senden, Koepka	10:06	10:20	10:35	10:49	11:05	11:23	11:38	11:53	12:04	12:18
21	Cink, Curtis, Duval	10:17	10:31	10:46	11:00	11:16	11:34	11:49	12:04	12:15	12:29
22	Howell, Ilonen, Chalmers	10:28	10:42	10:57	11:11	11:27	11:45	12:00	12:15	12:26	12:40
23	Jacquelin, Pepperell, Hearn	10:39	10:53	11:08	11:22	11:38	11:56	12:11	12:26	12:37	12:51
24	Arnold, Kinneer, Hatton	10:50	11:04	11:19	11:33	11:49	12:07	12:22	12:37	12:48	13:02
25	Brooks, Boyd, Bland	11:01	11:15	11:30	11:44	12:00	12:18	12:33	12:48	12:59	13:13
26	Moore, Hend, Fox	11:12	11:26	11:41	11:55	12:11	12:29	12:44	12:59	13:10	13:24

G. Guida sulla Procedura del “Call-Up”

Questa procedura può essere introdotta su una o più buche, sia in modo permanente che in base alle singole necessità. In generale il call-up si adotta in buche nelle quali i giocatori aspettano che si liberi il green ma un'alta percentuale di loro non riuscirà a raggiungerlo, il che causerà ritardi. Ciò avviene più spesso in lunghi par 3 o in par 4 raggiungibili col drive, ma potrebbe anche verificarsi in buche dove i giocatori si trovano di fronte a lunghi colpi di approccio al green, ad esempio, par 4 lunghi o par 5 corti.

Procedura quando si adotta il Call-Up

In questi casi è importante che i giocatori capiscano che cosa ci si aspetta da loro a quella buca. Quanto segue è un esempio di comunicazione che dovrebbe essere rivolta ai giocatori:

1. In caso di attesa alla (inserire numero buca o posizione, ad esempio tee buca 5 o fairway buca 7), i giocatori dovrebbero attuare la procedura del call-up.
2. Appena il primo gruppo che attua la procedura ha tutte le palle sul putting green, queste dovrebbero essere alzate e marcate e i giocatori dovrebbero posizionarsi a lato del green a distanza di sicurezza.
3. I giocatori dovrebbero poi indicare al gruppo seguente di giocare
4. Se una palla del 2° gruppo interferisce con una del 1° gruppo, un giocatore del 1° gruppo può marcarla.
5. Il 1° gruppo dovrebbe completare la buca
6. Una volta che il 1° gruppo ha completato la buca, le palle che sono state marcate dovrebbero essere ripiazzate e il 2° gruppo dovrebbe continuare il gioco finché tutte le palle si trovano sul putting green.
7. Una volta che tutte le palle del 2° gruppo sono sul putting green, queste dovrebbero essere marcate e alzate e la procedura (vedi punti da 2 a 6) comincia nuovamente

Se in qualsiasi momento il gruppo che segue non è pronto a giocare (ad esempio per via di una palla persa o perché fuori posizione), il gruppo sul putting green dovrebbe semplicemente completare la buca senza ritardo.

H. Condizione sulla Velocità di Gioco del R&A

Condizione sulla Velocità di Gioco per l'Amateur Championship del R&A

(a) Tempo concesso:

Ad ogni buca viene assegnato un tempo massimo concesso per completarla, tenendone in considerazione la lunghezza e la difficoltà. Il tempo massimo concesso per completare le 18 buche sarà reso noto prima di iniziare il giro.

Definizione di “Fuori Posizione”: Il primo gruppo e qualsiasi altro gruppo che sia partito dopo uno “starter’s gap” sarà considerato “fuori posizione” quando, in qualsiasi momento durante il giro, il tempo complessivo da esso accumulato eccede quello concesso per il numero di buche giocate. Qualsiasi altro gruppo sarà considerato “fuori posizione” se dista dal gruppo che lo precede di un intervallo maggiore a quello di partenza.

Nota: Nel decidere se cronometrare o meno un “gruppo successivo” che si trova fuori posizione, bisognerebbe essere clementi se il gruppo non ha superato i tempi concessi per il numero di buche giocate.

(b) Procedura per i gruppi fuori posizione:

1. Se viene deciso di cronometrare un gruppo, ogni giocatore del gruppo verrà cronometrato individualmente da un Arbitro. Ciascun giocatore del gruppo verrà informato che sono fuori posizione e che vengono cronometrati.
2. Il tempo massimo consentito per un colpo è 40 secondi; sono ammessi 10 secondi in più per il giocatore del gruppo che gioca per primo:
 - Il colpo della partenza ad un par 3
 - Un colpo di approccio
 - Un chip o un putt.

Il cronometraggio inizierà nel momento in cui il giocatore ha avuto il tempo sufficiente per raggiungere la propria palla, è il suo turno di gioco ed è in grado di giocare senza interferenze o distrazioni.

Sul putting green, il cronometraggio inizierà nel momento in cui il giocatore ha avuto un tempo ragionevole per alzare, pulire e rimpiazzare la propria palla, riparare i pitch mark e rimuovere gli impedimenti sciolti sulla sua linea del putt.

Il tempo speso per guardare la linea da oltre la buca o da dietro la palla conterà come tempo utilizzato per eseguire il colpo.

3. Il cronometraggio finisce quando il gruppo ritorna in posizione e i giocatori vengono avvisati.

Nota: In alcune circostanze, possono essere cronometrati un singolo giocatore oppure due giocatori in un gruppo da tre al posto dell'intero gruppo.

PENALITÀ PER INFRAZIONE ALLA CONDIZIONE DI GARA:

1° Infrazione:	Il giocatore sarà richiamato dall'arbitro e informato che in caso di ulteriore infrazione verrà penalizzato	
	<u>Stroke Play</u>	<u>Match Play</u>
2° Infrazione:	un colpo di penalità	perdita della buca
3° Infrazione:	due colpi di penalità	perdita della buca
4° Infrazione:	squalifica	squalifica

(c) Procedura per i gruppi nuovamente fuori posizione durante lo stesso giro:

Se un gruppo si trova fuori posizione più di una volta durante un giro, si applicherà ogni volta la procedura descritta sopra. Le infrazioni e le penalità continueranno finché il giro sarà completato. Un giocatore non verrà penalizzato per una seconda infrazione se non è stato informato dell'infrazione precedente.

(d) Cronometraggi occasionali a gruppi non fuori posizione senza informare i giocatori:

In alcune circostanze, un gruppo o un singolo giocatore possono essere cronometrati senza che ne siano informati, anche se un gruppo non è fuori posizione. In questi casi di "cronometraggio occasionale", si applicano i tempi consentiti e le penalità contenute nel paragrafo (b) qui sopra, eccetto per il fatto che un giocatore è in infrazione se supera i 60 secondi per eseguire un colpo, con ulteriori 10 secondi ammessi (70 secondi in totale) per chi gioca per primo come contenuto nel paragrafo b.

I. Sistema di Auto-Valutazione per il Controllo della Velocità di Gioco

Concetto:

L'idea è che, con il “Sistema di Auto-Valutazione per il Controllo della Velocità di Gioco”, ogni gruppo monitorerà la propria velocità di gioco verificando gli orari di passaggio in 4 punti di controllo. Nel caso il gruppo si trovi “fuori posizione”, riceverà automaticamente un richiamo.

Un giocatore del gruppo deve inserire l'orario di passaggio ad ogni punto di controllo e verificare se il gruppo di cui fa parte è fuori posizione.

Il proposito è che o gli altri componenti del gruppo chiederanno al giocatore che ha inserito l'orario di passaggio come siano i loro tempi oppure saranno i giocatori ad aver preso il tempo a comunicare agli altri lo stato della loro posizione sul campo. In questo modo, comincia una discussione sulla velocità di gioco del gruppo; questo dà la possibilità ai giocatori più veloci del gruppo di dire a quelli più lenti che devono aumentare il ritmo (senza l'informazione fornita dal punto di controllo, spesso i giocatori si sentiranno a disagio nell'iniziare una simile discussione).

Con questo sistema non sono necessari volontari per prendere i tempi. Questo evita a volontari spesso inesperti di dover rivolgersi ai giocatori col rischio di usare un linguaggio inopportuno. Evita anche il rischio di informazioni errate date ai giocatori per sbaglio da parte dei volontari. Più importante, responsabilizza i giocatori che devono gestire la propria velocità di gioco.

Un arbitro sul percorso può verificare a distanza la veridicità delle informazioni fornite dai giocatori. Tutto ciò che un arbitro deve fare è monitorare i gruppi che hanno ricevuto un richiamo automatico e confermare loro che sono stati richiamati ufficialmente.

Esempio di Condizione di Gara sul “Sistema di Auto-Valutazione per il Controllo della Velocità di Gioco”.

I giocatori devono seguire le regole in tema di velocità di gioco e giocare nei tempi stabiliti dal Comitato.

Se un gruppo è “fuori posizione” ad uno dei punti di controllo sul campo, il gruppo è in infrazione e rischia di essere penalizzato.

Definizione di “Fuori Posizione”:

Il primo gruppo sarà considerato fuori posizione quando il tempo complessivo da esso accumulato eccede quello concesso a uno dei punti di controllo.

I gruppi successivi saranno considerati fuori posizione se:

- a. il gruppo è passato ad un punto di controllo in ritardo sui tempi consentiti
- b. hanno un ritardo di 15 minuti o più rispetto al gruppo che li precede

I giocatori di un gruppo fuori posizione potranno ricevere le seguenti penalità:

- Prima infrazione: richiamo
- Seconda infrazione: 1 colpo
- Terza infrazione: 2 colpi
- Quarta infrazione: squalifica

Ai punti di controllo i gruppi devono inserire l'orario (mostrato dall'orologio ufficiale) al quale hanno terminato la buca, quando è stata riposizionata l'asta della bandiera. In caso di inosservanza riceveranno un richiamo automatico e l'inserimento di un orario inesatto sarà considerato come una grave infrazione all'etichetta – si applicherà la Regola 33-7.

I punti di controllo sono:

1. Tra la buca 4 e la buca 5
2. Tra la buca 9 e la buca 10 (bouvette)
3. Tra la buca 13 e la buca 14 e
4. Al termine della buca 18 nella recording area

Nota: i giocatori, prima di firmare gli score, dovrebbero assicurarsi di non dover aggiungere alcun colpo di penalità per questa condizione.

Se un gruppo, che era in orario ai primi 3 punti di controllo, è fuori posizione al termine della buca 18, i giocatori saranno penalizzati di un colpo in assenza di una ragione che giustifichi il ritardo

J. Guida sul Posizionamento della Buca tratta dalla “Guida sulla Gestione di una Gara” del R&A

La scelta di una buona posizione della buca è influenzata da numerosi fattori, ma il primo obiettivo è di premiare un buon colpo.

Dovrebbero essere considerati i seguenti aspetti:

- A. Tenere in considerazione, quando opportuno, il disegno della buca e il modo di giocarla come inteso dall'architetto. Determinare la lunghezza del colpo al green e come questo potrebbe essere influenzato dalle condizioni della giornata – vento, pioggia e caratteristiche del green. Per questo motivo si raccomanda di essere a conoscenza delle previsioni del tempo e in caso di possibilità di pioggia, le buche non dovrebbero essere posizionate in zone dove potrebbe ristagnare l'acqua.
- B. Ci deve essere sufficiente spazio tra la buca e l'inizio e i lati del green per poter effettuare il tipo di colpo necessario. Ad esempio, se per raggiungere il green si necessita di un ferro lungo o un legno la buca dovrebbe essere posizionata in fondo al green e più lontano dai suoi lati rispetto a quando per raggiungere il green si necessita un corto colpo di approccio.
In ogni caso, si raccomanda di posizionare la buca ad almeno quattro passi da qualsiasi bordo del green. Se un bunker è vicino al bordo o il terreno è in pendenza, la distanza dovrebbe essere maggiore, soprattutto se il colpo è più di un semplice approccio.
Si dovrebbe cercare di concedere un'equa possibilità di recupero in seguito a un buon colpo che per poco non ha preso il green. Nello stesso tempo il giocatore deve considerare la penalità in cui incorrerebbe in caso di colpo sbagliato nell'attaccare una posizione di bandiera. Molto dipenderà dal livello dei giocatori.
- C. Un'area di due o tre piedi attorno alla buca dovrebbe essere il più pianeggiante possibile. Bisognerebbe assicurarsi che le buche non vengano posizionate a meno di 3 passi da una particolare pendenza o da una vecchia buca. Se per via della natura del green si è costretti a posizionare la buca su una pendenza, la buca dovrebbe essere tagliata verticalmente. Un giocatore che putta da sopra la buca dovrebbe essere in grado di fermare la palla vicino alla buca.
- D. Considerare le condizioni del tappeto nei pressi di dove si sta per posizionare la buca con particolare riferimento a vecchi pitch marks non rimarginati.

- E. Le buche dovrebbero essere posizionate in maniera bilanciata alternando posizioni a sinistra, destra, centrali, lunghe e corte. Ad esempio evitate troppe posizioni su un lato o un altro del green per non favorire colpi in draw o in fade.
- F. In caso di gara giocata su più giorni bisognerebbe mantenere il giusto equilibrio di difficoltà nelle varie giornate. Il campo non dovrebbe risultare più difficile in una giornata rispetto a un'altra, l'obiettivo è raggiungere un equilibrio. Si dovrebbe evitare di rendere il campo progressivamente più difficile col passare dei giorni.
- Un modo per mantenere il giusto equilibrio tra le varie giornate è di scegliere sei posizioni di bandiera difficili, sei di media difficoltà e sei relativamente facili. Un altro è di cercare di utilizzare in egual maniera il lato destro e sinistro dei green. Ad esempio, sulle prime nove buche ci potrebbero essere quattro posizioni a destra, quattro a sinistra e una centrale. Sulle seconde nove dovrebbe accadere lo stesso. Ancora, si dovrebbero variare il più possibile le distanze in passi da inizio green.
- G. Nei giorni di pratica che precedono la gara si raccomanda di posizionare le buche in zone che non saranno utilizzate nei giorni di gara in modo da non danneggiarle col calpestio dei giocatori.
- H. Considerate le zone di passaggio dei giocatori. Nei primi giri posizionate le buche in modo che i giocatori, mentre lasciano il green, non rovinino col calpestio le zone utili per posizionare la buca nei giri finali. Ad esempio, in caso di gara su quattro giorni, posizionate quando possibile le buche del primo giorno in modo che siano vicine alla zona di uscita dal green verso il tee successivo. Per il secondo giorno le buche dovrebbero essere posizionate in modo che i giocatori transiteranno nell'area dove era posizionata il primo giorno. Questo lascerà mezzo green a disposizione per le due giornate finali.
- I. In match play una posizione di bandiera può se necessario essere modificata durante un giro a condizione che in ogni match i giocatori trovino la buca nella stessa posizione. In stroke play le regole richiedono che tutti i giocatori in un giro giochino il medesimo campo con le stesse posizioni di bandiera ad eccezione di quando è impossibile per una buca danneggiata essere riparata in conformità con la definizione di "Buca" nelle Regole del Golf.
- Quando si giocano 36 buche in una giornata non è usanza cambiare la posizione delle buche tra i giri, ma nessuna regola proibisce di farlo. Se vengono cambiate, bisognerebbe informare i giocatori.

- J. Il greenkeeper che si occupa di tagliare le buche deve assicurarsi che si rispettino le regole del golf con particolare riferimento al fatto che devono misurare 108 mm di diametro e almeno 101,6 mm in profondità e che ogniqualvolta possibile il rivestimento della buca deve essere almeno 25 mm sotto il livello del terreno. Se si utilizza un anello in plastica, questo si considera parte del rivestimento quindi anche questo deve essere almeno 25 mm sotto il livello del terreno, a meno che la natura del terreno non lo renda impossibile.

7. Riferimenti

- p.6 Indagine del R&A sulla Velocità di Gioco
www.randa.org
- p.8 e 14 Ricerca condotta dalla “Global Golf Advisors”
<http://www.usga.org/content/dam/usga/pdf/2016/pace-and-innovationsymposium/Pace-of-Play-Financial-Study.pdf>
- p.11 “Gioco lento: Non è colpa tua” di Bill Yates
www.pacemanager.com
- p.12 “La Bibbia della Velocità di Gioco nel Golf” di Lucius Riccio
www.three45golf.org
- p.18 e 19 Promozione del Ready Golf
Tewkesbury Park Golf Club, Gloucestershire, England
- p.18 “Un Report sulla Velocità di Gioco nei Circoli di golf Australiani”
www.golf.org.au
- p.60 Modello Linee Guida per lo Starter
The St.Andrews Links Trust
- p.61 Modello Linee Guida per il Course Marshal
The St.Andrews Links Trust
- p.64 Modello Linee Guida del Marshal
Carbrook Golf Club, Queensland, Australia
- p.70 Sistema di Auto-Valutazione per il Controllo della Velocità di Gioco
The Swiss Golf Association

Fotografie:

Tutte le foto sono Getty Images, ad eccezione:

- p.16 Panhandle Alliance for Education
- p.21 Troon Golf
- p.38 Mackenzie & Ebert Limited,
- p.39 Paul Smith

8. Riconoscimenti

Il R&A ringrazia tutti coloro che hanno contribuito alla stesura di questo Manuale sulla Velocità di Gioco ed in particolare:

- Tutti coloro che hanno partecipato alla discussione sulla Velocità di Gioco negli ultimi anni
- Tutti coloro che hanno partecipato alla conferenza R&A “Time for Golf” nel Novembre 2015
- Tutti coloro che nel 2015 hanno partecipato all’indagine mondiale del R&A sulla Velocità di Gioco

RandA.org/paceofplay

Based in St Andrews, The R&A organises The Open, major amateur events and international matches. Together with the United States Golf Association, The R&A governs the sport worldwide, jointly administering the Rules of Golf, Rules of Amateur Status, Equipment Standards and World Amateur Golf Rankings. The R&A's working jurisdiction is global, excluding the United States and Mexico.

The R&A is committed to working for golf and supports the growth of the sport internationally and the development and management of sustainable golf facilities. The R&A operates with the consent of 152 organisations from amateur and professional golf and on behalf of over 30 million golfers in 140 countries. RandA.org

