



ANSNG - NORMATIVO Nº 8 – Evitar o Jogo Lento

A situação que cada vez mais embaraça os campos e irrita os jogadores é o jogo lento. Como não estamos sós no campo de golfe devemos evitá-lo.

Com base neste postulado, serão postos em prática, quando possível, os seguintes 4 procedimentos:

1_ Sempre que estejam disponíveis, inscrever nos cartões de jogo (se impressos no Datgolf) ou em papel separado a entregar com os cartões, o **“Pace of play” (Cadência de Jogo)**, salientando-se na “check list” e na divulgação do “draw” que esta informação tem como objetivo dotar os jogadores de mecanismo de auto controlo do correto tempo de jogo;

2_ Concretizar a designação, com divulgação na “check list” e na publicação do “draw”, de um “Marshal” ou Árbitro Oficial para a competição, com o seguinte texto: **“Durante a prova, os jogadores devem acatar as decisões e recomendações do “Marshal”/Árbitro designado pela Comissão Técnica.”**

3_ Quando se entender haver condições, aplicar a possibilidade estabelecida nas Regras Locais de Aplicação Permanente:

“K-1 TEMPO MÁXIMO DA VOLTA

Se um grupo terminar a volta de 18 buracos com uma diferença em tempo superior ao intervalo da hora de saída em relação ao grupo da frente e cumulativamente com o tempo de duração da volta superior ao máximo **estipulado previamente** pela Comissão Técnica para o campo da prova, com uma tolerância de 10 minutos, todos os jogadores desse grupo recebem 1 pancada de penalidade.”

4_ Publicar, com destaque nas News Letter mensais e nas Chek List do mês, sucessivamente, as recomendações que se apresentam a seguir:

JOGO LENTO – COMO EVITAR

- 1- Deixe o seu carro ou saco ao lado do *green* a caminho do próximo *tee*.
- 2- Reduza os *swings* de ensaio e no *green* esteja pronto a jogar quando for a sua vez.
- 3- Leia a sua linha de putt enquanto os outros jogam, não espere pela sua vez para iniciar o processo, desde que não perturbe os outros jogadores.
- 4- Se após uma pancada a bola puder estar fora de limites ou perdida, jogue uma bola provisória evitando voltar ao ponto inicial (lembre-se de dizer BOLA PROVISÓRIA).
- 5- Jogue a sua bola, só depois ajude a procurar outra bola perdida.



6- Dirija-se com rapidez para a bola e esteja preparado para jogar quando for a sua vez, calculando as distâncias e selecionando o taco enquanto se aproxima da bola.

7- Se a sua bola está à frente da do jogador que o antecede, pode ultrapassar essa posição, para iniciar a rotina de preparação da sua pancada, desde que, quando não contrariado, não esteja dentro do ângulo de visão do jogador precedente (+ - 45.º) e esteja em local que considere seguro.

8- Quando estiver disponível o "Pace of Play" (Cadência de Jogo), informação que tem como objectivo dotar os jogadores de mecanismo de auto controlo do correcto tempo de jogo (buraco a buraco e volta completa), contribua para que a sua formação cumpra esse objetivo.

9- Se não consegue encontrar a bola após 2 minutos de busca, faça sinal à formação detrás para avançar – não espere pelos 3 minutos.

10- Marque o cartão no trajeto para ou no tee de saída seguinte mas nunca no *green*.

11- Não perca o contacto com a formação da frente. Se isso acontecer e a formação detrás tiver um andamento mais rápido, dê-lhe passagem (MESMO em torneio).

12- Dê lições aos seus amigos no *driving-range* ou no *putting-green*, nunca no decorrer do jogo.

13- Nas competições jogadas na modalidade Stableford, a mais habitual, levante a bola logo que deixe de ter hipótese de pontuar.

14 Ready Golf - a ANSGP incentiva os seus associados(as) a adotarem a filosofia Ready Golf: "Em qualquer lugar e posição no campo, se estiver pronto para jogar e for seguro fazê-lo: JOGUE!"

15- Ande rápido, não é necessário correr. É bom para a saúde e, acredite, melhora o jogo.