



Si applicano le seguenti Condizioni di Gara e Regole Locali, unitamente alla Normativa Tecnica in vigore, all'EGA Handicap System adottato dalla FIG, alle Regole Locali Aggiuntive e agli annunci pubblicati dal Comitato di Gara. Il testo completo delle seguenti Condizioni di Gara e Regole Locali si trova nella edizione italiana vigente delle Regole del Golf pubblicate dal R&A Rules Limited, al numero di pagina indicato.

CONDIZIONI DI GARA

1. IDONEITÀ

I giocatori devono essere in possesso dei requisiti previsti per l'ammissione alla gara.

Nota: qualora si riscontrasse che un giocatore non era in possesso dei requisiti per l'ammissione al momento della chiusura delle iscrizioni, questi sarà escluso dalla classifica in qualsiasi momento (anche a gara chiusa).

2. LISTA DELLE TESTE DEI DRIVER CONFORMI

Nota alla Regola 4-1a / Appendice I; parte B; sezione 1.; comma a. - pagg. 178-179).

Una lista aggiornata delle teste dei Driver Conformi è disponibile sul sito web del R&A (www.randa.org).

3. ORARIO DI PARTENZA

L'ora ufficiale è quella dell'orologio esposto al tee della buca 1.

Nota: Nelle gare stableford si applica la Nota 2 alla Regola 32-1b.

4. VELOCITÀ DI GIOCO

Nota 2 alla Regola 6-7 / Appendice I; parte B; sezione 3. - pag. 182).

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

a) 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 convenzionale, 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 superiore a quello di partenza ed è oltre il tempo concesso per il numero di buche giocate.

b) Procedura per i gruppi fuori posizione:

Se viene deciso di cronometrare il gruppo, ogni giocatore del gruppo verrà cronometrato individualmente da un Rules Official.

- Il tempo massimo consentito per un colpo è di 40 secondi; sono ammessi 10 secondi in più per il giocatore del gruppo che gioca per primo:
 - il colpo dalla partenza ad un par 3;
 - un colpo di approccio; o
 - un chip od un putt.
- Il cronometraggio inizierà quando un 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 quando il giocatore ha avuto un tempo ragionevole per alzare, pulire e ripiazzare 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.

6. RETE DI PROTEZIONE AL PUTTING GREEN DELLA BUCA 3 (Dec. 33-8/18)

Se durante il gioco della buca 4 la rete di protezione interviene sulla linea di gioco, il giocatore può ovviare all'interferenza utilizzando l'area di droppaggio di riferimento.

7. PUTTING GREEN SBAGLIATO (Regole 25-3, Decisione 33-8/33)

Se la palla di un giocatore giace sul putting green o avantgreen sbagliato nell'ovviare all'interferenza si deve considerare anche l'avant-green come putting green sbagliato.

8. MOVIMENTO ACCIDENTALE DI UNA PALLA SUL PUTTING GREEN

Le Regole 18-2, 18-3 e 20-1 sono modificate come segue:

Quando la palla di un giocatore giace sul putting green, non c'è penalità se la palla o il marca-palla è mosso accidentalmente dal giocatore, dal suo partner, dal suo avversario o da uno dei loro caddies o equipaggiamento. La palla mossa o il marca-palla devono essere ripiazzati come previsto dalle Regole 18-2, 18-3 e 20-1.

Questa Regola Locale si applica solo quando la palla del giocatore o il marca-palla giace sul putting green e qualsiasi movimento è accidentale.

Nota: Se è stabilito che la palla di un giocatore sul putting green è stata mossa dal vento, dall'acqua o da qualche altra causa naturale, come gli effetti della gravità, la palla deve essere giocata come si trova dalla sua nuova posizione. Un marca-palla mosso in tali circostanze sarà ripiazzato.

9. PARTI INTEGRANTI DEL CAMPO

- Fili, cavi, fasciature o altri oggetti (es. pali tutori) quando aderiscono ad alberi o ad altri oggetti permanenti.
- Tutte le strade in terra e sulle quali è stato applicato del materiale estraneo.

10. SASSI NEI BUNKER (Regola 24-1 / Appendice I; parte A; sezione 3.; comma f. - pag. 168)

I sassi nei bunker sono ostruzioni mobili: si applica la Regola 24-1

11. DISPOSITIVI PER MISURARE LE DISTANZE

Nota alla Regola 14-3 / Appendice I; parte A; sezione 7. - pag. 177

Un giocatore può ottenere informazioni sulle distanze utilizzando un dispositivo per la misurazione della distanza. Se, durante un giro convenzionale, un giocatore utilizza un dispositivo per misurare le distanze al fine di valutare o misurare altre condizioni che possano influenzare il suo gioco (per esempio: variazioni di quota, velocità del vento, etc.), **il giocatore infrange la Regola 14-3.**

12. FILI ELETTRICI E CAVI SOPRAELEVATI (Decisione 33-8/13)

Se una palla colpisce i cavi o i pali della linea elettrica situata alle buche 1 e 3, il colpo deve essere annullato e rigiocato, senza penalità (vedere la Regola 20-5).

13. REGOLA 6-6d – PUNTEGGIO ERRATO AD UNA BUCA

L'Eccezione alla Regola 6-6d è modificata come segue:

Se un concorrente consegna un punteggio a qualsiasi buca inferiore a quello effettivamente realizzato per non avere incluso uno o più colpi di penalità in cui, prima di aver consegnato il suo score, non sapeva di essere incorso, egli non è squalificato. In queste circostanze, il concorrente incorre nella penalità prescritta dalla Regola applicabile, **ma non c'è alcuna penalità aggiuntiva per un'infrangimento alla Regola 6-6d.** Questa Eccezione non si applica quando la penalità applicabile è la squalifica dalla gara.

Quando non indicato diversamente, la penalità per infrazione alle Condizioni di Gara o alle Regole Locali è: Match Play: perdita della buca - Stroke Play: 2 colpi

Per ogni necessità i giocatori possono chiamare la segreteria al numero 0172.489772.

3. Il cronometraggio finisce quando il gruppo ritorna in posizione.

Penalità per infrazione alla Condizione di gara:

1ª Infrazione: avvertimento del Rules Official (RO)

2ª Infrazione: un colpo di penalità (perdita della buca in match play).

3ª Infrazione: due colpi di penalità (ultimo avvertimento in match play).

4ª Infrazione: squalifica in stroke play (squalifica in match play).

Le penalità si applicano alla buca dove è stata commessa l'infrazione.

Se il gioco viene ritardato tra una buca e l'altra, la penalità si applica alla buca successiva. Anche se successivamente il gruppo ritornasse in posizione, si terrà conto della/e infrazione/i di tempo di un giocatore che si trova in un gruppo cronometrato, per tutta la durata del giro. Un giocatore non sarà penalizzato per un secondo fallo di tempo se non è stato avvisato di essere incorso in quello precedente.

Nota: (a) I giocatori non saranno avvisati di essere cronometrati.

(b) In circostanze eccezionali, possono essere cronometrati un singolo giocatore, oppure due giocatori in un gruppo da tre o più al posto dell'intero gruppo.

(c) Nelle gare Stableford si applicano le Note 2 e 4 alla Regola 32-1b.

5. SOSPENSIONE DEL GIOCO PER UNA SITUAZIONE PERICOLOSA

Si applica la Nota alla Regola 6-8b / Appendice I; parte B; sezione 4. - pagg. 182-183).

Segnali: * interrompere il gioco IMMEDIATAMENTE: 1 suono prolungato di sirena;

* interrompere il gioco: 3 suoni consecutivi di sirena, ripetuti;

* riprendere il gioco: 2 brevi suoni di sirena, ripetuti.

A prescindere da questa Condizione di gara, la responsabilità dell'interruzione del gioco per pericolo a causa di fulmini rimane a carico del giocatore - Regola 6-8a(ii).

6. PRATICA

Si applica la Nota alla Regola 7-1: in match play, in qualsiasi giorno di gara, è proibita la pratica sul campo di gara prima di ogni incontro del giocatore e tra un incontro e l'altro.

Penalità per infrazione alla Condizione: Squalifica.

Nota: In qualsiasi giorno di gara i giocatori possono usare le aree predisposte per la pratica entro i limiti del campo.

7. GIRO CONVENZIONALE (Sezione II - pag. 43).

Le gare si disputano su di un giro convenzionale di 18 buche.

8. INDICATORI DI PARTENZA (Regola 11-2)

Indicatori Gialli: Uomini

Indicatori Rossi: Donne

Indicatori Verdi: Uomini Under 12 EGA hcp > di 11,4 / Senior Over 65 (facoltativo)

Indicatori Arancioni: Donne Under 12 EGA hcp > di 11,4 / Senior Over 65 (facoltativo)

9. SEGNALI DI CORTESIA

I paletti bianchi e rossi che segnalano i 150 metri all'inizio del putting green;

i dischi bianchi e rossi che segnalano i 150 metri all'inizio del putting green;

i dischi bianchi e verdi che segnalano i 100 metri all'inizio del putting green.

11. ANTIDOPING

Vedere quanto specificato nella Normativa Tecnica in vigore.

12. CONSEGNA DELLO SCORE

Lo score di un giocatore si considera consegnato al Comitato quando il giocatore è uscito dalla recording area.

13. CASI DI PARITÀ

Vedere la Normativa Tecnica in vigore.

14. RISULTATO DELL'INCONTRO o GARA CHIUSA

a) **Match play:** il risultato di un incontro si ritiene "ufficialmente proclamato" quando il risultato dell'incontro o gli accoppiamenti per il turno successivo vengono esposti sulla bacheca ufficiale.

Stroke play: il risultato si riterrà ufficialmente proclamato e la competizione chiusa, quando la classifica finale della gara verrà esposta sulla bacheca ufficiale.

15. COMPORTAMENTO

Se un giocatore si comporta in maniera sconveniente, non consona al gioco del golf (es. il linguaggio, il lancio di bastoni e l'abbigliamento), oppure non rispetta le linee guida sull'Etichetta, sarà avvisato che il Comitato deciderà se squalificarlo. La decisione del Comitato sarà inappellabile.

Nota: in caso di infrazioni gravi (es. frasi irrispettose verso un membro di Comitato o procurato pericolo per il lancio di bastoni) la squalifica potrà essere immediata.

REGOLE LOCALI

1. FUORI LIMITE (Regola 27)

a) Al di là di ogni muro e oltre i paletti bianchi, che definiscono i margini del campo, della clubhouse e del campo pratica.

b) Quando il fuori limite è definito da una linea bianca sul terreno, la linea stessa è fuori limite. Una palla è fuori limite quando giace interamente sopra o al di là di questa linea.

c) Dentro o oltre qualsiasi fosso che definisce il margine del campo.

Nota: Quando il fuori limite è definito da una recinzione o da paletti bianchi, la linea del fuori limite è determinata dai punti interni più vicini dei pali della recinzione o dei paletti, presi a livello del terreno, esclusi i supporti angolati. Una palla è fuori limite quando giace interamente al di là di tale linea.

2. OSTACOLI D'ACQUA (Ostacoli d'Acqua Laterali inclusi) (Regola 26)

Nota: Zone di Droppaggio per Ostacoli d'Acqua (pagg. 175-176-177).

Buca 7: se una palla entra nell'ostacolo d'acqua intorno al putting green, si potrà in alternativa alle opzioni previste dalla Regola 26, droppare una palla nella zona di droppaggio a destra del putting green, con la penalità di un colpo.

3. TERRENO IN RIPARAZIONE (Regola 25-1)

a) Qualsiasi area delimitata da una linea bianca sul terreno e/o da paletti blu.

b) Qualsiasi area di terreno danneggiato in modo insolito (es. da macchinari in movimento o da golf cart) purché sia giudicata come anormale da un Rules Official.

c) I segni "di misurazioni" verniciati sulle aree accuratamente rasate del percorso (inclusi i segni di vernice davanti e dietro i putting greens), in caso di interferenza con il lie della palla o con l'area dello swing.

d) Tutti gli invasi delle piante di nuova dimora delle buche 3-4-6-16-18, (anche se non segnati con palettino blu o linee bianche).

e) Tutte le zone danneggiate sui collar dei putting green (zone rizollate o non inerbite).

f) Tutte le zone rizollate o non inerbite sui putting green.

g) Le zone danneggiate dai cinghiali, dai corvi e dai grilli talpa (quest'ultimi da considerarsi animali scavatori).

Per i punti e), f), g) si applica la Nota alla Regola 25-1a: Non è consentito oviare all'interferenza con la *condizione anormale del terreno* quando essa è solo con lo stance.

GIOCO PROIBITO (Regola 25-1 / Appendice I; parte A; sezione 2.; comma a. - pag. 160)

Buca 4: se una palla entra nell'aiola dietro il putting green segnalata con linea bianca è in terreno in riparazione dal quale è proibito il gioco. Se la palla di un giocatore giace nell'area o quando la condizione interferisce con lo stance del giocatore o con l'area dello swing che intende effettuare, il giocatore deve oviare utilizzando l'area di droppaggio.

4. PALLA INFOSSATA (Regola 25-2 / App. I; parte A; sezione 3.; comma a. - pagg. 164-165)

E' estesa a tutto il percorso.

5. OSTRUZIONI INAMOVIBILI (Regola 24-2)

a) Le aree delimitate da linee bianche in aggiunta ad aree definite ostruzioni inamovibili devono essere trattate come parte dell'ostruzione e non come terreno in riparazione.

b) I punti di distanza delle buche situati sui tee.

c) I dischi bianchi-rossi e bianchi-verdi che indicano l'inizio del putting green.

d) Tutte le piante con un palo di sostegno.

e) Buca 3: la rete di protezione ai tee e la rete di protezione dietro al putting green.