

3. CONDIZIONI ANORMALI DEL CAMPO (Regola 16-1)

Terreno in Riparazione

- Qualsiasi area delimitata da una linea bianca continua o tratteggiata sul terreno e/o da paletti blu.
- Qualsiasi area di terreno danneggiato a causa di lavori di manutenzioni ad es. da macchinari in movimento oppure da golf cart, purché sia giudicata come anormale da un Arbitro.
- Le zone danneggiate da cinghiali, tassi e grilli talpa.

Si utilizza la Regola Locale Tipo F-6: Non è consentito avviare all'interferenza con una buca, un cumulo di terra o una traccia di galleria fatta da un animale, un rettile o un uccello quando essa è solo con lo stance.

Ostruzioni Inamovibili

- Tutte le piante con un palo di sostegno che non aderisce ad essa.
- Tutte le tazze di terra non inerbite delle piante recentemente piantumate.
- La strada che attraversa il Campo alla buca 12 e 14, 11 e 15, incluse le reti.
- Le strade asfaltate, cementate o ricoperte da ghiaia, gomma, erba sintetica, trucioli di legno.
- Il tunnel di protezione (inclusa la rete) che attraversa la buca 16.
- Le recinzioni in legno o metallo dei laghetti.

Zone proibite al gioco

- Le aiuole di fiori ricoperte da telo per pacciamatura.

4. GREEN SBAGLIATO (Regola 13.1f)

Si utilizza la Regola Locale Tipo D-4: Se la palla di un giocatore giace su un green o avangreen sbagliato nell'avviare all'interferenza si deve considerare anche l'avant-green come green sbagliato.

5. OGGETTI INTEGRANTI

- Fili, cavi, fasciature o altri oggetti ad es. pali tutori, quando strettamente aderenti ad alberi o ad altri oggetti permanenti.

6. ZONE DI DROPPAGGIO

- Alla buca 16, nel caso di interferenza con la porzione di strada in ghiaia situata a partire dall'altezza del cartello "dropping zone" (o linea tracciata a terra) in avanti e che si sviluppa attorno al green: è possibile droppare una palla nell'area di droppaggio, come opzione aggiuntiva, senza penalità.
Nel caso di interferenza con il tunnel di protezione, da qualsiasi lato, è possibile droppare una palla nell'area di droppaggio, come opzione aggiuntiva, senza penalità.
- Alla buca 4, 11 e 15, nel caso di interferenza con la strada che attraversa la buca o con la rete, è consentito l'uso della zona di droppaggio come opzione aggiuntiva

7. AREE DI PENALITÀ

I bordi delle aree di penalità dei laghetti della buca 1, 5, 9, 10, 14, 18, sono definiti dai pali fissi e inamovibili delle recinzioni in legno o metallo. I paletti rossi o gialli indicano dove si trova l'area di penalità e la rispettiva regola da applicare per avviare ma non hanno altro significato. Solamente nel caso in cui la palla giace al di fuori dell'area di penalità, le recinzioni sono delle ostruzioni inamovibili per le quali si ha diritto di avviare per interferenza con lo stance o con l'area del movimento che il giocatore intende effettuare.

Quando non indicato diversamente, la penalità per infrazione alle Condizioni di Gara o alle Regole Locali è la Penalità Generale: match play: perdita della buca - stroke play: due colpi.

Per ogni necessità i giocatori possono chiamare la segreteria al numero: **0365 643 006**

v. del 14/3/2020



Circolo del Golf Bogliaco Condizioni Gara e Regole Locali 2020

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.

1. IDONEITÀ

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

Nota: qualora si riscontrasse che un giocatore non fosse 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. CODICE DI COMPORTAMENTO (Regola 1.2b)

Il Codice di Comportamento del Circolo Golf Bogliaco comprende:

- la proibizione per i giocatori di accedere in tutte le zone indicate come "Zone Proibite al Gioco";
- l'utilizzo di abbigliamento inadeguato al gioco del golf;
- un comportamento inaccettabile, tanto che il giocatore può essere penalizzato durante il giro come segue:
 - mancata cura del campo, per esempio: non riparare un pitch mark o non livellare un bunker;
 - utilizzo di linguaggio inappropriato;
 - lancio di bastoni; guida del car al di fuori delle stradine;

Penalità per infrazione al Codice di Comportamento:

1ª Infrazione: avvertimento dell'Arbitro o di un Membro del Comitato;

2ª Infrazione: un colpo di penalità;

3ª Infrazione: penalità generale (due colpi in stroke play e perdita della buca in match play);

4ª Infrazione: squalifica.

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

3. BASTONI E PALLINE

- Lista delle Teste di Bastoni Conformi. Si utilizza la Regola Locale Tipo G1.
Penalità per aver fatto un colpo con un bastone infrangendo questa Regola Locale: Squalifica.
- Lista delle Palle Conformi. Si utilizza la Regola Locale Tipo G3.
Penalità per infrazione a questa Regola Locale: Squalifica.

4. ORARIO DI PARTENZA (Regola 5.3a)

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

Nota: Nelle gare Stableford si applica l'Eccezione 2 alla Regola 21.1c.

5. VELOCITÀ DI GIOCO (Regola 5.6b(3))

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.

- 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 Arbitro.

1. 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.

2. 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.

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

Penalità per infrazione alla Condizione di Gara:

1ª Infrazione: avvertimento dell'Arbitro o di un Membro del Comitato;

2ª Infrazione: un colpo di penalità;

3ª Infrazione: penalità generale (due colpi in stroke play e perdita della buca in match play);

4ª Infrazione: squalifica.

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 applica l'Eccezione 3 alla Regola 21-1c.

6. **SOSPENSIONE DEL GIOCO PER UNA SITUAZIONE PERICOLOSA (Regola 5.7b)**

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 5.7a.

7. **PRATICA**

Si utilizza la Regola Locale Tipo I-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 Regola Locale: prima infrazione penalità generale (perdita della buca), seconda infrazione squalifica.

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

8. **GIRO (Definizione di Giro).**

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

9. **INDICATORI DI PARTENZA (Regola 6.2b)**

Indicatori Gialli: uomini - Indicatori Rossi: Donne

Indicatori Verdi: obbligo per uomini under 12 EGA hcp>11,4 / Over 65 e over 36 ExHcp (facoltativo)

Indicatori Arancio: obbligo per donne und. 12 EGA hcp>11,4 / Over 65 e over 36 ExHcp (facoltativo)

N.B. nel caso in cui il giocatore volesse utilizzare Tee di partenza diversi da quelli previsti lo deve comunicare all'atto dell'iscrizione alla gara.

10. **UTILIZZO DEI TRASPORTI**

E' consentito l'uso del Golf Car ai giocatori Over 18

Penalità per infrazione alla Regola Locale: penalità generale (due colpi in stroke play e perdita della buca), per ogni buca in cui c'è stata infrazione a questa Regola Locale.

11. **SEGNALI DI CORTESIA**

I paletti bianchi e rossi che segnalano i 100 e 150 metri al centro del putting green; I dischi rossi e gialli che segnalano le distanze al centro del green.

12. **CONSEGNA DELLO SCORE**

Lo score card si considera consegnato quando è stato consegnato agli addetti della segreteria.

13. **CASI DI PARITÀ**

Vedere la Normativa Tecnica in vigore.

14. **RISULTATO DELL'INCONTRO o GARA CHIUSA (Regola 5.3b)**

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.

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

REGOLE LOCALI

1. **FUORI LIMITE (Regola 18.2)**

a) Al di là di ogni muro o recinzione e oltre i paletti bianchi, che definiscono il limite del campo.

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) Durante il gioco della buca 1 o 5, una palla che supera la recinzione o la siepe poste dietro al green e si trova in un'altra parte del campo è da considerarsi fuori limite.

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 angolari. Una palla è fuori limite quando giace interamente al di là di tale linea.

2. **PALLA DEVIATA DA CAVI SOSPESI DELLA LINEA ELETTRICA PERMANENTE**

Si utilizza la Regola Locale Tipo E-11: se è noto o pressochè certo che la palla abbia colpito un cavo sospeso della linea elettrica durante il gioco della buca 4, 12 o 14, il colpo non conta e si deve giocare, senza penalità, una palla dal punto in cui è stato eseguito il colpo.