



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 Guida Ufficiale delle Regole del Golf in vigore da Gennaio 2023 e i Chiarimenti pubblicati ogni 4 mesi dal R&A.

## **REGOLE LOCALI**

### **1. SI PIAZZA (Regola Locale Tipo E-3)**

Quando la palla di un giocatore giace in una parte dell'area generale tagliata all'altezza del fairway o inferiore, il giocatore può ovviare senza penalità una volta sola piazzando la palla originale o un'altra palla all'interno e giocandola da quest'area dove ovviare:

- Punto di Riferimento: il punto della palla originale.
- Dimensione dell'Area dove Ovviare Misurata dal Punto di Riferimento: UNO SCORE.
- Limiti sulla Posizione dell'Area dove Ovviare: non deve essere più vicino alla buca del punto di riferimento e deve essere nell'area generale.

Nel procedere secondo questa Regola Locale, il Giocatore deve scegliere un punto per piazzare la palla e utilizzare le procedure per ripiazzare una palla secondo le Regole 14.2b(2) (come la palla deve essere ripiazzata) 14.2e (cosa fare se la palla ripiazzata non rimane sul punto originale). **Penalità per Giocare la Palla da un Posto Sbagliato in Infrazione alla Regola Locale: penalità generale secondo la Regola 14.7**

### **2. FUORI LIMITE (Regola 18.2)**

- a) Al di là di ogni muro, siepe, recinzione, paletto bianco o punto bianco che definiscono il limite del campo, della Club-House, dell'Area di Pratica e del Centro Manutenzione.
- 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.

**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.

### **3. AREE DI PENALITA' (Regola 17)**

Tutte le Aree di Penalità presenti sul percorso sono considerate AREE DI PENALITA' ROSSE. NON SONO PRESENTI buche con Aree di Penalità Rosse dove è consentito ovviare alla stessa distanza sul lato opposto.

### **4. CONDIZIONI ANORMALI DEL CAMPO (Reg. 16-1):**

- a) Qualsiasi area delimitata da una linea bianca sul terreno e/o da paletti blu.
- b) Le erosioni nei bunker causate dall'acqua. E' permesso ovviare solo per la posizione della palla
- c) Qualsiasi area di terreno danneggiato in modo insolito (es. dal pubblico, da macchinari in movimento, Golf cart) purché sia giudicata come anormale dal Comitato Gara.
- d) Le giunture delle zolle.
- e) Nell'Area Generale le Zone danneggiate da animali sono considerate Terreno in Riparazione: Si utilizza la Regola Locale Tipo **F-10**: non è consentito ovviare 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.

## **5. OSTRUZIONI INAMOVIBILI**

- a) Tutte le strade ed i sentieri fanno parte integrante del percorso ad eccezione delle strade asfaltate che sono ostruzioni inamovibili. Si utilizza la Regola Locale Tipo F-3.2 Laddove aree di terreno danneggiato si trovino proprio vicino a una strada asfaltata, queste sono considerate come un'unica condizione anormale del campo quando si ovvia secondo la Regola 16.1.
- b) Le piastre Rosse e quelle Bianche in centro fairway che indicano i 100 e 150 metri dal centro green.

## **6. OGGETTI INTEGRANTI**

- a) Fili, cavi, fasciature o altri oggetti (es. pali tutori) quando aderiscono agli alberi o altri oggetti permanenti.
- b) Muri artificiali e palificazioni di sostegno (es. contenimento) quando si trovano in Aree di Penalità.
- c) Tutte le Strade non asfaltate e i Sentieri

## **7. GREEN SBAGLIATO (Regola 13.1f)**

Si utilizza la Regola Locale Tipo D-4: Se la palla di un giocatore giace su un green sbagliato, o il green sbagliato interferisce con il suo stance o lo swing che intende effettuare, nel determinare l'area in cui ovviare da usare, il green sbagliato include l'area di fairway entro due bastoni dal bordo del green sbagliato. Ciò significa che il punto più vicino dove ovviare completamente deve evitare l'interferenza con detta area, oltre al green sbagliato.

## **8. LINEA ELETTRICA SOPRAELEVATA**

Si utilizza la Regola Locale Tipo E-11: Se una palla colpisce SOLO i cavi elettrici dell'alta tensione della buca 8, il colpo DEVE essere annullato e immediatamente rigiocato senza penalità . Se la palla non è immediatamente recuperabile può essere sostituita con un'altra palla.

**Eccezione:** una palla che colpisce i tralicci dell'alta tensione **non deve essere rigiocata**.

## **9. OSTRUZIONI MOVIBILI**

- a) I paletti bianchi/rossi che indicano i 150 metri dal centro green.

## **10. BASTONI E LE PALLE**

Lista delle Teste di Bastoni Conformi. Si utilizza la Regola Locale Tipo G1.

**Penalità per eseguire un colpo con un bastone in infrazione a questa Regola Locale: Squalifica.**

Lista delle Palle Conformi. Si utilizza la Regola Locale Tipo G3.

**Penalità per eseguire un colpo in infrazione a questa Regola Locale: Squalifica.**

## **11. LINEE GUIDA SULLA VELOCITÀ DI GIOCO (Regola 5.6b)**

Il tempo consentito per completare l'intero Giro, è pubblicato sullo Score del giocatore

### **Definizione di fuori posizione:**

Qualsiasi 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.

### **Procedura per i gruppi fuori posizione:**

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

Dal momento in cui incomincia il cronometraggio, Il tempo massimo consentito per un colpo è di 40 secondi; sono concessi 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;
- 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.



**Penalità per infrazione alla Regola Locale:**

1<sup>a</sup> Infrazione: avvertimento dell'Arbitro o di un Membro del Comitato;

2<sup>a</sup> Infrazione: un colpo di penalità;

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

4<sup>a</sup> Infrazione: squalifica.

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.

**Note:**

- a) Il cronometraggio finisce quando il gruppo ritorna in posizione, ma in ogni caso 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.
- b) I giocatori potrebbero non essere avvisati di essere cronometrati.

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

I seguenti segnali saranno utilizzati per sospendere e riprendere il gioco:

- Interruzione IMMEDIATA/SITUAZIONE PERICOLOSA: 1 suono prolungato di sirena;
- Interruzione normale, non pericolosa: 3 suoni brevi consecutivi di sirena;
- Ripresa del gioco: 2 suoni brevi consecutivi di sirena.

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.

## **13. 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 in match play), per ogni buca in cui c'è stata infrazione a questa Regola Locale.**

## **14. SEGNALI DI CORTESIA**

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

I dischi che segnalano i 150 - 100 metri dall'inizio e centro del putting green.

# **CONDIZIONI DI GARA**

## **1. IDONEITA'**

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 CONDOTTA (Regola 1.2b)**

Il Codice di Condotta del Golf Club Ambrosiano SSDRL comprende:

la proibizione per i giocatori di accedere in tutte le zone indicate come "Zone Proibite al Gioco";

un comportamento inaccettabile, tanto che il giocatore può essere penalizzato durante il giro come segue:

- Mancata cura del campo, per esempio: non riparare i pitch-mark, non rimettere a posto le zolle, rastrellare i bunker ed evitare inutili danni al campo;
- Utilizzo di linguaggio volgare e offensivo;
- Lanciare i bastoni per rabbia o frustrazione.

**Penalità per infrazione al Codice di Condotta:**

**1<sup>a</sup> Infrazione:** avvertimento dell'Arbitro o di un Membro del Comitato;

**2<sup>a</sup> Infrazione:** un colpo di penalità;

**3<sup>a</sup> Infrazione:** penalità generale (due colpi in Stroke Play e perdita della buca in Match Play);

**4<sup>a</sup> Infrazione:** squalifica.

**Nota:** in caso di grave scorrettezza 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.

#### **4. ORARIO DI PARTENZA (Regola 5.3a)**

L'ora ufficiale è quella dell'orologio esposto al tee della buca 1/10

#### **5. INDICATORI DI PARTENZA (Regola 6.2b)**

Indicatori Gialli: Uomini

Indicatori Verdi: Uomini e Under 12 con Hcp Index superiore a 11,4

Indicatori Rossi: Donne

Indicatori Arancioni: Donne e Under 12 con Hcp Index superiore a 11,4

**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.

#### **6. CONSEGNA DELLO SCORE**

Lo score card si considera consegnato quando è stato imbucato nell'apposita cassetta.

#### **7. CASI DI PARITÀ**

Vedere quanto specificato nella Normativa Tecnica in vigore.

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

**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. Nel caso di annullamento gara per maltempo o mancanza di luce per la classifica finale verranno tenute in considerazione tutte le buche giocate dai partecipanti la gara (es. se tutti i giocatori hanno giocato 16 buche la classifica verrà fatta sulle 16 buche).

**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:** 2 colpi

**Per ogni necessità I giocatori possono chiamare la segreteria al n. 02.90840820**