

1.0 Disposizioni generali

1.1 Ambito e scopo

Il Golf Club Ambrosiano si aspetta che il presente regolamento interno sia seguito da tutti i soci, gli ospiti ed i giocatori in genere nello spirito di educazione che deve animare il gioco del Golf, al fine di rendere l'attività sportiva e quelle ad essa collaterali piacevole e motivante. Qualora un Socio inviti propri ospiti, dovrà avere cura che questi siano a conoscenza delle indicazioni di comportamento raccolte in queste note e sarà tenuto responsabile della loro applicazione.

Ogni infrazione al regolamento interno comporterà il deferimento al competente organo interno del Circolo per gli eventuali provvedimenti.

Nella disciplina sportiva saranno utilizzate le Regole del Golf approvate dal R&A Rules Limited e dalla United States Golf Association, tempo per tempo vigenti nell'ambito della Federazione Italiana Golf, nonché le Regole Locali disposte dal Comitato del Circolo.

1.2 Utilizzo

Non è possibile utilizzare il percorso e le strutture del Circolo al di fuori dell'orario di apertura e dei giorni di chiusura stabilmente indicati nella bacheca degli avvisi e sul sito ufficiale www.golfclubambrosiano.com

In tali orari il parcheggio del Circolo è a disposizione dei Soci e dei loro ospiti. Il Circolo non si assume alcuna responsabilità per danni o furti arrecati ai mezzi in sosta nel parcheggio.

1.3 Registrazione

L'accesso al percorso deve avvenire previa registrazione in Segreteria che indicherà il tee time e sarà soggetto al coordinamento dello Starter che assicurerà la corretta distanza tra gruppi, al fine della sicurezza e speditezza del gioco. Di norma il giro di Golf avviene con partenza dalla buca uno. Il green-fee giornaliero dà diritto al gioco sulle buche, all'uso del campo pratica e all'accesso alla struttura.

L'accesso al Driving Range è soggetto per i non soci alla registrazione in Segreteria.

I giocatori devono mostrare al personale incaricato, se richiesta, la ricevuta della registrazione.

1.4 Driving Range

Gli ospiti possono utilizzarne i servizi previa pagamento di un fee di ingresso stabilito dal Circolo. La macchina dispensatrice di palline potrà essere utilizzata tramite gettoni o chiavi magnetiche disponibili presso la Segreteria.

Le palline di pratica non possono essere asportate né utilizzate sul percorso. I cestelli, dopo l'utilizzo, devono essere riportati presso la macchina dispensatrice.

I praticanti devono porre attenzione a non effettuare tiri che possano oltrepassare le recinzioni e rispettare le indicazioni segnalate dalla Segreteria.

Le postazioni coperte sono sempre a disposizione dei Maestri che possono riservarsi anche l'utilizzo di altre postazioni di pratica. Nel caso di non utilizzo da parte dei Maestri, le postazioni sono a disposizione dei praticanti.

I maestri hanno diritto di precedenza sulla scelta delle postazioni.

Nel driving range deve essere utilizzata la medesima attenzione al silenzio che viene utilizzata sul percorso.

1.5 Golf carts

L'utilizzo ed il costo relativo dei cart è regolato dalla Segreteria.

Ciascun cart può ospitare al massimo due passeggeri e due sacche. L'età minima per condurre un Golf Cart è di 18 anni ed il conducente deve essere iscritto alla F.I.G.

L'affidatario del Golf Cart si rende responsabile per la sua conduzione. I cart devono circolare sul rough e sulle strade ad essi riservate e devono mantenersi lontani dai green e dalle zone ad esso collaterali, rispettando le segnalazioni presenti sul percorso. I conducenti devono seguire le indicazioni di direzione eventualmente indicate dallo Starter o dai Marshall, così come le restrizioni alla circolazione imposte dalle condizioni del campo per fattori climatici o attività di manutenzione.

1.6 Dressing code

Sul percorso, nel driving range e sul putting green di pratica deve essere utilizzato un abbigliamento décoroso e appropriato. Esso include l'utilizzo di scarpe da golf preferibilmente con soft spikes. Non sono ammessi shorts e canottiere mentre sono ammessi i pantaloni a bermuda, le magliette con manica e colletto per i giocatori e magliette con manica ad aletta per le signore.

E' sconsigliato l'uso di bluejeans.

Per particolari occasioni sociali verrà indicato l'abbigliamento.

2.0 Comportamento

2.1 Lo spirito del gioco

Diversamente da molti altri sport, il golf è giocato per la maggior parte, senza la supervisione di un arbitro. Il gioco si affida all'integrità dell'individuo nel dimostrare riguardo verso gli altri giocatori e nel rispettare le Regole. Tutti i giocatori sono tenuti a comportarsi in modo disciplinato, dimostrando sempre cortesia e sportività, indipendentemente da quanto competitivi possano essere.

2.2 Sicurezza

Nel fare un colpo o uno swing di pratica, i giocatori devono assicurarsi che nessuno si trovi così vicino, o in una posizione tale, da poter essere colpito dal bastone, dalla palla o da qualunque sasso, ciottolo, ramoscello o cose simili.

I giocatori non devono tirare sino a quando il team che li precede è fuori tiro.

I giocatori dovrebbero sempre avvertire gli operai che lavorano sul campo, nelle vicinanze o davanti a loro, quando stanno per eseguire un colpo che potrebbe metterli in pericolo.

Se un giocatore gioca una palla verso una direzione dove esiste il pericolo di colpire qualcuno, egli deve immediatamente urlare un avvertimento. La parola tradizionale per avvertire in queste situazioni è "fore".

2.3 Cura del campo

La cura del campo si esprime tramite l'attenzione nella riparazione delle zolle nel fairway, il sollevamento dei pitch marks sul putting green e tramite il rastrellamento accurato nei bunkers delle tracce direttamente causate e di quelle vicine lasciate da altri giocatori. Una volta ultimato il gioco sul putting green dovranno essere riparate eventuali tracce lasciate dalle scarpe dei giocatori.

Fatto salvo che il fumo non è consentito nei locali del Circolo, secondo le norme di legge, si ricorda che i filtri delle sigarette non sono biodegradabili e deteriorano il paesaggio: quindi non devono essere gettati lungo percorso, ma negli appositi cestini. Non sono ammessi animali lungo il percorso.

2.4 Gioco Lento

Tutti i giocatori devono concorrere a combattere il gioco lento. Durante il giro convenzionale deve essere mantenuto l'ordine iniziale ad eccezione di quando è permesso il superamento.

È responsabilità di un team mantenere la distanza con il team che li precede.

Se un team perde distanza dal team che lo precede e sta ritardando il team che segue, deve invitare il team seguente a sorpassarlo, indipendentemente dal numero di giocatori che vi sono in tale team (un singolo giocatore non fa un team). Il team a 2 giocatori ha precedenza sul team composto da 3 giocatori, ed il team da 3 ha precedenza sul team composto da 4 giocatori.

Al fine di velocizzare il gioco, quando una buca è stata completata i giocatori devono abbandonare il putting green con celerità: a tal fine la collocazione dell'equipaggiamento deve essere già prossima alla via per raggiungere il tee successivo.

La registrazione dei colpi sullo score card non deve rallentare il gioco.

Sempre con lo scopo di velocizzare il gioco sui par tre, una volta raggiunto il putting green la palla deve essere marcata per consentire al team che segue di effettuare il colpo dal tee.

I giocatori che stanno cercando una palla devono segnalare ai giocatori del team che li segue di sorpassarli, non appena si rendono conto che non sarà facile trovarla. **Non devono cercare per cinque minuti prima di fare ciò.** Avendo permesso al team che segue di sorpassarli, non devono continuare il gioco fino a quando quel team li ha superati ed è fuori tiro.

Al fine di velocizzare il gioco, durante le competizioni non è permesso raccogliere le palline nei laghi, ad eccezione della propria.

2.5 Considerazione per gli altri giocatori

I giocatori dovrebbero sempre dimostrare rispetto per gli altri giocatori sul campo e non dovrebbero disturbare il loro gioco muovendosi, parlando o facendo rumori inutili. I giocatori devono assicurarsi che qualsiasi congegno elettronico portato sul campo non disturbi gli altri giocatori. Quando un giocatore sta per giocare, i giocatori non devono stare vicino o direttamente dietro la palla o dietro la buca.

Sul putting green, i giocatori non dovrebbero stare sulla linea del putt di un altro giocatore oppure, se sta facendo un colpo, proiettare un'ombra sopra la sua linea di gioco. I giocatori dovrebbero rimanere sul putting green o vicino ad esso fino a quando tutti gli altri giocatori non hanno concluso la buca.

3.0 Competizioni

3.1 Gare di Circolo

La registrazione per l'iscrizione alle gare di Circolo avviene presso la Segreteria che redige la lista delle partenze. La Segreteria stabilisce l'apertura e la chiusura della registrazione e definisce gli orari tenendo in considerazione la richiesta dei giocatori. In questa attività viene data precedenza ai Soci.

La cancellazione dalla gara deve avvenire entro le ore 17.00 del giorno precedente; in caso contrario verrà addebitata la quota dell'iscrizione gara.

Di norma in gara non sono ammesse partenze composte interamente da giocatori esterni tesserati per lo stesso Circolo.

In alcune gare non potranno giocare più di due juniores per team.

Nelle gare aperte agli N.C. questi potranno partire in numero massimo di uno per team.

Al termine delle prime nove buche i giocatori potranno sostare brevemente alla buvette salvo che durante il gioco non abbiano già accumulato un ritardo dal team che li precede.

3.2 Composizione dei gruppi

Ciascun team di gioco non può essere composto da più di quattro giocatori. La presenza di accompagnatori sul percorso deve essere autorizzata dalla Segreteria. Il giocatore è responsabile del loro comportamento.

3.3 Referente per gioco lento

Per prevenire il gioco lento la Segreteria potrà richiedere a ciascun team l'indicazione di un giocatore tra di essi che si faccia carico di porre attenzione particolare al procedere del gioco con passo rapido ed al quale il Marshall potrà richiedere informazioni o comunicare elementi di attenzione per non rallentare la competizione, fermo restando gli interventi delle Regole sul ritardo ingiustificato