

Regole Locali e Condizioni di Gara Hard Card

Si applicano le seguenti Condizioni di Gara e Regole Locali, unitamente alla Normativa Tecnica in vigore, alle Regole Locali Aggiuntive e agli annunci pubblicati dal Comitato di Gara. In caso di controversia sul significato di qualsiasi Regola del Golf o di qualsiasi Regola Locale della FIG, tale Regola sarà interpretata in base alla versione inglese delle Regole del Golf. Per il testo completo di qualsiasi Regola Locale, si prega di rifarsi alla Guida Ufficiale alle Regole del Golf in vigore da gennaio 2023 e ai chiarimenti pubblicati dal R&A.

**Se non diversamente specificato, la penalità per infrazione a una Regola Locale è:
Match Play: perdita della buca — Stroke Play: due colpi.**

A - REGOLE LOCALI

Le seguenti Regole Locali, assieme a qualsiasi modifica o aggiunta specifica in vigore nel campo in cui si svolge la manifestazione e decisa dal Comitato, si applicano a ogni Competizione sotto l'egida del Comitato Regole e Campionati.

1. FUORI LIMITE (Regola 18.2)

- Una palla è fuori limite quando è al di là di qualsiasi muro che definisce il limite del campo.
- Una palla che si ferma oltre qualsiasi strada definita come fuori limite è fuori limite anche se dovesse fermarsi su di un'altra parte del campo: Regola Locale Tipo A-5.
- Cancelli chiusi attaccati a una rete di recinzione o muro che definisce il limite: Regola Locale Tipo F-26.

2. AREE DI PENALITÀ (Regola 17)

a) Obviare alla Stessa Distanza sul Lato Opposto per le Aree di Penalità Rosse

Le Regole Locali aggiuntive di ogni gara specificheranno quali aree di penalità rosse (se presenti) avranno l'opzione della stessa distanza sul lato opposto.

La Regola Locale Tipo B-2.1 sarà applicata solo alle aree di penalità ivi elencate.

b) Obviare sul Lato Opposto dove la Palla ha per l'Ultima Volta Attraversato il Bordo dell'Area di Penalità in Cui il Bordo e il Limite del Campo Coincidono

È possibile obviare sul lato opposto quando la palla di un giocatore ha per l'ultima volta attraversato il bordo di un'area di penalità rossa in cui il bordo e il limite del campo coincidono: Regola Locale Tipo B-2.2.

c) Aree di Droppaggio per le Aree di Penalità

Le aree di droppaggio, segnate come DZ ed elencate nelle regole locali aggiuntive, sono un'opzione aggiuntiva secondo la Regola Locale Tipo E-1.1. L'area di droppaggio è un'area dove obviare secondo la Regola 14.3; quindi una palla deve essere droppata nell'area dove obviare e deve fermarsi al suo interno.

3. CONDIZIONI ANORMALI DEL CAMPO (Regola 16.1)

a) Terreno in Riparazione

- Tutte le aree delimitate da linee bianche, incluse le vie di passaggio per il pubblico, laddove marcate.
- Giunture di zolle: Regola Locale Tipo F-7.
- French drains (fossetti di drenaggio riempiti di pietre).
- Per i buchi lasciati dalle ostruzioni movibili (come paletti, ombrelloni, segnali di distanza, tavoli, sedie) in parti dell'area generale, il comitato può trattare tali buchi come terreno in riparazione e si applica la Regola Locale Tipo F-6, proibendo di obviare se l'interferenza esiste solo con lo stance.

b) Ostruzioni Inamovibili

- Le aree delimitate da linee bianche e le ostruzioni inamovibili a esse collegate sono considerate una singola condizione anormale del campo.
- Le aiuole (e ogni cosa vegetante nel loro interno) completamente circondate da un'ostruzione inamovibile sono considerate una singola condizione anormale del campo.
- Strade o sentieri pavimentati con trucioli di legno o corteccia. I singoli pezzi di truciolo di legno sono impedimenti sciolti.

c) Acqua Temporanea

Linee Guida sull'uso dei rulli per la rimozione dell'acqua temporanea.

Se la palla di un giocatore giace sul putting green e c'è interferenza con acqua temporanea sul putting green, il giocatore può obviare secondo la Regola 16.1d oppure avere la propria linea di gioco pulita dall'acqua con i rulli. Il Comitato può ripulire dall'acqua i green con i rulli finché i giocatori sono nelle vicinanze e, se le condizioni peggiorano, al fine di far procedere il gioco, può autorizzare una combinazione di tutte le misure sopra menzionate. Qualsiasi uso dei rulli dovrebbe essere eseguito incrociando la linea di gioco, deve estendersi a una ragionevole distanza oltre la buca (cioè ad almeno un bastone di lunghezza) e può essere eseguito solo da personale autorizzato del Comitato.

d) Limitazione sull'Obviare dall'Interferenza con lo Stance nella Buca di Animale

La Regola 16.1 è modificata in questo modo: "L'interferenza non sussiste se la buca di animale interferisce solo con lo stance del giocatore": Regola Locale Tipo F-6.

e) Segnali o linee di distanza

Le linee o i punti verniciati in una parte dell'area generale tagliata all'altezza del fairway o inferiore sono considerati terreno in riparazione dal quale è possibile obviare secondo la Regola 16.1. Tuttavia, l'interferenza non sussiste se le linee o i punti verniciati interferiscono solo con lo stance del giocatore: Regola Locale Tipo F-6.

f) Tubi dell'Irrigazione

I tubi dell'irrigazione (quando non sono movibili) sono considerati ostruzioni inamovibili. Tuttavia, l'interferenza non esiste se i tubi interferiscono solo con lo stance del giocatore: Regola Locale Tipo F-6.

g) Animale Non Definito Come Impedimento Sciolto Vicino alla Palla

Un animale non definito come impedimento sciolto può essere rimosso. Se la palla si muove, non c'è penalità e la palla deve essere ripiazzata. Regola Locale Tipo E-13.

4. OSTRUZIONI INAMOVIBILI VICINO AL PUTTING GREEN

Si applica la Regola Locale Tipo F-5, ma è modificata come segue: "Per una palla che giace nell'area generale è permesso obviare solo quando la palla e l'ostruzione inamovibile si trovano in un'area tagliata ad altezza del fairway o inferiore".

L'interferenza secondo questa Regola Locale si applica anche a:

- Buchi lasciati da ostruzioni movibili quando il comitato considera tali buchi come terreno in riparazione secondo la Sezione 3.a(iv).
- Linee o i punti verniciati secondo la Sezione 3.e.

5. OGGETTI INTEGRANTI

a) I rivestimenti dei bunker nella loro posizione prevista. Un rivestimento che dovesse essere esposto, può essere trattato come terreno in riparazione del Comitato, ma si applica la Regola Locale Tipo F-6, proibendo di obviare se l'interferenza esiste soltanto con lo stance.

b) Fili, cavi, involucri o altri oggetti quando strettamente aderenti agli alberi o altri oggetti permanenti.

c) I muri di contenimento artificiali e le palificazioni quando si trovano in aree di penalità.

d) I muri di contenimento artificiali e le palificazioni quando si trovano sulla parete del bunker (sono parte dell'area generale e non del bunker).

e) Le sponde dei bunker realizzate con zolle artificiali impilate.

6. LINEA ELETTRICA SOPRAELEVATA PERMANENTE

Si applica la Regola Locale Tipo E-11, ma solo se è noto o pressoché certo che la palla del giocatore abbia colpito una linea elettrica che si trova entro i limiti del campo, e non il traliccio di sostegno; il colpo è annullato e deve essere rigiocato (Regola 14.6).

7. OSTRUZIONI MOVIBILI

Gli esempi includono, tra l'altro: pannelli pubblicitari autoportanti posizionati lontano dalle aree di partenza, i dispensatori di bevande facilmente sollevabili, tutte le telecamere e i loro treppiedi, i microfoni della televisione, i supporti autoportanti o i treppiedi per la trasmissione dei risultati e dei dati e tutti gli indicatori delle vie di passaggio.

8. I BASTONI E LE PALLE

a) **Lista delle teste di Driver Conformi:** Regola Locale Tipo G-1.

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

b) **Lista delle Palle Conformi:** Regola Locale Tipo G-3.

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

c) **Sostituzione di un bastone significativamente danneggiato:** Regola Locale Tipo G-9, come rivista nel gennaio 2026.

9. LINEE GUIDA SULLA VELOCITÀ DI GIOCO (Regola 5.6b)

a) Durante il Giro:

In assenza di circostanze attenuanti, un gruppo (o un giocatore singolo o due giocatori del gruppo) potrebbe essere cronometrato se, in qualsiasi momento durante il giro, il tempo complessivo da esso accumulato eccede quello concesso per il numero di buche giocate, o in caso del secondo o dei successivi gruppi, se "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, 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 e se è oltre il tempo concesso per il numero di buche giocate.

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 a un par 3;
- Un colpo d'approccio;
- Un chip o un putt.

Il tempo consentito per completare ogni buca e l'intero giro, sarà deciso dal Direttore di Torneo e pubblicato sulla bacheca ufficiale prima dell'inizio del giro e/o sullo scorecard del giocatore.

Penalità per infrazione alla Regola Locale:

1^a Infrazione: avvertimento dell'Arbitro.

2^a Infrazione: un colpo di penalità (perdita della buca in Match Play).

3^a Infrazione: penalità generale (due colpi in Stroke Play o perdita della buca in Match Play).

4^a Infrazione: squalifica in Stroke Play (squalifica in Match Play).

Le penalità si applicano alla buca dove è stata commessa l'infrazione. Se il gioco è ritardato tra una buca e l'altra, la penalità si applica alla buca successiva.

NOTE:

i) 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 del precedente.

ii) I giocatori potrebbero non essere avvisati che sono cronometrati.

b) Alla consegna dello Score in gara Stroke Play:

Tutti i gruppi devono completare il giro entro il tempo massimo stabilito dal Comitato. È responsabilità dei giocatori rispettare il tempo massimo concesso (Regola 5.6b).

Il Comitato, valutate tutte le circostanze del caso e solamente se non è stato in grado, durante il giro, di cronometrare i giocatori come previsto dal punto a), potrà aggiungere **due colpi di penalità al punteggio della buca 18 dello score per infrazione alla Regola 5.6b a TUTTI i giocatori:**

- Del primo gruppo, se hanno superato il tempo concesso per 5 minuti o più;
- Dei gruppi successivi, se hanno superato il tempo concesso per 5 minuti o più **E** se hanno superato il loro intervallo di partenza con il gruppo che li precede per più di 5 minuti.

10. INIZIARE IL GIOCO E SOSPENSIONE DEL GIOCO (Regole 5.3a e 5.7)

a) L'ora ufficiale è quella indicata dall'orologio sulla buca di partenza o come altrimenti specificato dal Comitato.

b) Si applica la Regola Locale Tipo J-1 e i seguenti segnali saranno utilizzati per sospendere e riprendere il gioco:

Interruzione immediata/situazione pericolosa: un suono prolungato di sirena.

Interruzione normale, non pericolosa: tre suoni brevi consecutivi di sirena.

Ripresa del gioco: due suoni brevi consecutivi di sirena.

Quando il gioco è interrotto per una situazione pericolosa, **tutte le aree di pratica saranno immediatamente chiuse.**

11. PRATICA (Regola 5)

a) Pratica Prima del Giro o tra i Giri in Stroke Play.

La regola 5.2b è modificata come segue: "Un giocatore non deve praticare sul campo della gara prima di un giro o tra un giro e l'altro, provare la superficie del putting green sfregando il putting green o facendovi rotolare una palla, ma può praticare in qualsiasi area destinata per la pratica e può praticare putt o approcci sopra o vicino la sua prima area di partenza". Regola Locale Tipo I-1.2.

b) Pratica Durante il Giro in Stroke Play.

La Regola 5.5b è modificata come segue: "Tra il gioco di due buche, un giocatore non deve giocare alcun colpo di pratica sopra o vicino al putting green della buca appena completata, né provare la superficie di tale putting green sfregandolo o facendovi rotolare una palla". Regola Locale Tipo I-2.

Penalità per infrazione alla Regola Locale: vedi la penalità prevista nella Regola 5.2.

12. MISURATORI DI DISTANZA

L'uso di misuratori di distanza è limitato ai laser del tipo "Range Finder" (orologi o app per il telefono non sono consentiti).

In caso di dubbio sulla conformità di un dispositivo, contattare il Comitato.

Penalità per infrazione alla Regola Locale: vedi la penalità prevista nella Regola 4.3.

13. LIMITAZIONE DELL'USO DI MATERIALI PER LA LETTURA DEL GREEN

È consentito solamente l'uso di materiale approvato dal Comitato e include (Regola Locale Tipo G-11):

a) *Yardage book* approvati dal Comitato.

b) Le pin position approvate e prodotte dal Comitato.

c) Mappe del campo che non siano più grandi di un foglio A4.

I giocatori sono invitati a consultare la Regola Locale Tipo G-11 in merito agli appunti scritti a mano.

Penalità per infrazione alla Regola Locale:

1^a Infrazione: Penalità Generale

2^a Infrazione: Squalifica.

14. LINEE GUIDA SUL TRASPORTO

"Durante un giro, un giocatore o un caddie non deve viaggiare su alcuna forma di trasporto motorizzato se non autorizzato o successivamente approvato dal Comitato. (Un giocatore che riceve una penalità di colpo e distanza è sempre autorizzato)". Regola Locale Tipo G-6.

Penalità per infrazione a questa Regola Locale: Penalità Generale per ogni buca in cui c'è stata infrazione. Un'infrazione tra il gioco di due buche si applica alla buca successiva.

15. PROIBIZIONE DELL'USO DI DISPOSITIVI AUDIO E VIDEO

La Regola 4.3a(4) è modificata come segue: "Durante un giro, un giocatore non deve ascoltare o guardare contenuti di qualsiasi natura su un dispositivo audio o video: Regola Locale Tipo G-8.

Penalità per infrazione alla Regola Locale: vedi la penalità prevista nella Regola 4.3.

B – CONDIZIONI DI GARA

16. IDONEITÀ

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

(Vedere le Condizioni di Gara Generali e le specifiche previste dalla Normativa Tecnica).



NOTA: qualora si riscontrasse che un giocatore, al momento della chiusura delle iscrizioni, non sia in possesso dei requisiti per l'ammissione, sarebbe escluso dalla classifica in qualsiasi momento, anche a gara chiusa.

17. CASI DI PARITÀ

Vedere quanto previsto dalla Normativa Tecnica vigente.

18. RECORDING AREA, CONSEGNA DELLO SCORE

La *recording area* può includere, a titolo esemplificativo: costruzioni temporanee, tende, stanze permanenti o altro, come indicato dal Comitato di gara sulla bacheca ufficiale. Lo score di un giocatore è considerato consegnato al Comitato quando il giocatore è completamente uscito fisicamente dalla *recording area*.

19. RESPONSABILITÀ DELLO SCORE IN STROKE PLAY

Si applica la Regola Locale Tipo L-1 e modifica la penalità per la mancata certificazione dello score secondo la Regola 3.3b(2).

20. RISULTATO DELL'INCONTRO o GARA CHIUSA

a) **Match play:** il risultato di un incontro si riterrà "ufficialmente proclamato" quando il risultato dell'incontro o gli accoppiamenti per il turno successivo verranno esposti sulla bacheca ufficiale o sul sito www.federagolf.it

b) **Stroke play:** il risultato si riterrà ufficialmente proclamato e la competizione chiusa quando la classifica finale della gara verrà esposta sulla bacheca ufficiale o sul sito www.federagolf.it

NOTA: In caso di play-off, il risultato della gara si considererà ufficialmente proclamato e la competizione chiusa quando il risultato del play-off sarà ufficializzato dal Comitato.

c) **Per le gare di qualifica Stroke Play seguite da Match Play:** vedere la Regola 20.2e(2).

21. ANTI-DOPING

Vedere quanto previsto dalla Normativa Tecnica vigente.

22. CODICE DI CONDOTTA (Regola 1.2b)

Oltre a quanto stabilito dalla Regola 1.2a, la Federazione Italiana Golf ha deciso di adottare un codice di condotta in allegato alla Normativa Tecnica.

Penalità per Infrazione al Codice di Condotta:

1ª Infrazione (durante l'intera gara): avvertimento dell'Arbitro o di un Membro del Comitato.

2ª Infrazione (durante l'intera gara): un colpo di penalità.

3ª Infrazione (durante l'intera gara): penalità generale (due colpi in Stroke Play o perdita della buca in Match Play).

4ª Infrazione (durante l'intera gara): squalifica.

NOTA: in caso di grave scorrettezza, il Comitato può applicare la Regola 1.2a con squalifica immediata. Il giocatore è anche soggetto ai procedimenti disciplinari previsti dal Regolamento di Giustizia della FIG.

LE SEGUENTI CONDIZIONI DI GARA SONO IN VIGORE SOLO NELLE GARE A SQUADRE:

23. CONSIGLIO IN GARE A SQUADRE

In conformità alla Regola Locale Tipo H-2, ogni squadra può nominare una persona ("Team Advisor"), alla quale i componenti della squadra possono chiedere consiglio e riceverlo durante il giro. Ogni squadra, durante la riunione dei capitani, deve indicare al Comitato i rispettivi *team advisor* che, in accordo con la Regola Locale Tipo H-4, non costituiscono un'influenza esterna, ma sono parte del giocatore.