

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 della 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 di gioco. 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:

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.

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 di quello precedente.

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

(b) In circostanze eccezionali, possono essere cronometrati un singolo giocatore, oppure due giocatori in un gruppo da tre 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 (Reg. 5.7b)

Segnali: \* interrompere IMMEDIATAMENTE il gioco: 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

Prima di un giro o di uno spareggio, in qualsiasi giornata di gara stroke play, un concorrente non deve praticare sul campo di gara o provare la superficie di qualsiasi putting green.

Quando due o più giri di una gara stroke play devono essere giocati durante giorni consecutivi, un concorrente non deve praticare tra questi giri sul campo di gara, o provare la superficie di qualsiasi putting green su tale campo facendovi rotolare una palla o irruvidendone o raschiandone la superficie.

## 8. GIRO (Definizione di Giro)

Le gare si disputano su un giro di 18 buche.

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

Indicatori Gialli: Uomini

Indicatori Rossi: Donne

Indicatori Verdi: Uomini Under 12 EGA hcp. > 11,4 (obbligatorio) / altri Uomini (facoltativo)  
Indicatori Arancioni: Donne Under 12 EGA hcp. > 11,4 (obbligatorio) / altre Donne (facoltativo)

## 10. UTILIZZO DEI TRASPORTI

E' permesso l'utilizzo del golf cart ai giocatori maggiorenni ed ai giocatori autorizzati dal Comitato per motivi di salute. I giocatori minorenni non devono utilizzare un golf cart durante il giro.

**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.

## 11. SEGNALI DI CORTESIA

I paletti bianchi e rossi che segnalano i 150 metri al centro del green;

i dischi rossi che segnalano i 150 metri dal centro del green, con misure ad inizio e fine green;

i dischi gialli che segnalano i 100 metri dal centro del green, con misure ad inizio e fine green.

## 12. ANTIDOPING

Vedere quanto specificato nella Normativa Tecnica in vigore.

## 13. CONSEGNA DELLO SCORE

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

## 14. CASI DI PARITA'

Vedere la Normativa Tecnica in vigore.

## 15. 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 sarà ufficialmente esposta

# 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, 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.

**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. AREE DI PENALITA' (Regola 17)

a) Lato opposto Equidistante per Ovviare da un'Area di Penalità Rossa.

Si utilizzano le Regole Locali Tipo B-2.1 e E-1.3, per l'area di penalità situata alla buca 5.

Le zone di droppaggio, situate sui due lati dell'Area di Penalità, sono le uniche opzioni del giocatore con un colpo di penalità in aggiunta al colpo e distanza.

Le prime due zone di droppaggio (1 – 2) DEVONO essere utilizzate per una palla entrata in Area di Penalità nel primo lago. Le seconde due zone di droppaggio (3 – 4) DEVONO essere utilizzate per una palla entrata in Area di Penalità nel secondo lago.

La Zona di Droppaggio è un'Area Dove Ovviare secondo la Regola 14.3, il che significa che la palla deve essere droppata e deve fermarsi nell'area dove ovviare. Il giocatore non può procedere secondo le Regole 17.1d (2) o 17.1d (3).

b) Zone di Droppaggio per Aree di Penalità.

**Buca 13:** si utilizza la Regola Locale Tipo E-11, se una palla che entra nell'area di penalità rossa sulla sinistra del green e oltre l'area di penalità gialla; in alternativa al droppaggio previsto dalla Reg. 17-1d, si potrà droppare una palla nella zona di droppaggio prima del green, con la penalità di un colpo.

La zona di droppaggio è un'Area Dove Ovvviare secondo la Regola 14.3, il che significa che la palla deve essere droppata e deve fermarsi nell'area dove ovviare.

**3. CONDIZIONI ANORMALI DEL TERRENO (Regola 16-1)**

**Terreno n Riparazione**

- a) Qualsiasi area delimitata da un linea bianca sul terreno e/o paletti blu.
- b) Qualsiasi area di terreno danneggiato in modo insolito (es. macchinari in movimento o da golf cart) purché sia giudicata come anormale da un Arbitro.
- c) I segni di "misurazioni" verniciati sulle aree accuratamente rasate del percorso (inclusi i segni di vernice davanti e dietro i green), in caso di interferenza con il lie della palla o con l'area dello swing.
- d) Le zone danneggiate dai cinghiali e dai corvi.  
Si utilizza la Regola Locale Tipo F-6: Non è consentito ovviare all'interferenza con un buco, un cumulo di terra o una traccia di galleria fatta da un animale scavatore, un rettile o un uccello quando essa interferisce solo con lo stance.

**Zona Proibita al Gioco (Regola 16.1f)**

**Buca 2:** se una palla entra nel vivaio a destra della buca in prossimità del Area Manutenzione segnalata da paletti blu è in una Zona Proibita al Gioco in una Condizione Anormale del Campo. Se la palla di un giocatore giace nell'area o quando la condizione interferisce con lo stance del giocatore o con l'area del movimento che intende effettuare, si utilizza la Regola Locale Tipo e-1.1, il giocatore deve ovviare utilizzando la zona di droppaggio.

**Ostruzioni Inamovibili**

- a) Tutte le stradine pavimentate artificialmente.
- b) La casetta del pozzo con i relativi tubi nel rough a destra della buca 3.
- c) Tutti i drenaggi artificialmente costruiti.
- d) I dischi rossi-gialli che indicano il centro del green.
- e) I pali di sostegno delle piante di nuova dimora e le stesse piante appoggiate.

**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 avant-green sbagliato nell'ovviare all'interferenza si deve considerare anche l'avant-green come green sbagliato.

**5. OGGETTIINTEGRANTI**

- a) Tutte le siepi a protezione dei battitori.
- b) Tutte le stradine non pavimentate artificialmente.

**6. FILI ELETTRICI E CAVI SOPRAELEVATI**

Si utilizza la Regola Locale Tipo E-11: Se una palla colpisce i cavi o i pali delle linee elettriche, siano essi interni od esterni al campo, situati alle buche 1-2-3-11-12, il colpo deve essere annullato e rigiocato, senza penalità (vedere la Regola 14.6)

Quando non indicato diversamente, le 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 011.979.51.13



# Golf Club La Margherita – 2019

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 alle Regole del Golf pubblicate dal R&A Rules Limited.

## 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 COMPORTAMENTO

Il Codice di Comportamento del Golf Club La Margherita comprende:

- la proibizione per i giocatori di accedere in tutte le zone indicate come "Zone Proibite al Gioco";
- l'utilizzo di un abbigliamento adeguato 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 i pitch mark, non ripiazzare una zolla o non livellare un bunker;
  - utilizzo di linguaggio inappropriato;
  - lancio di bastoni.

#### 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 lancio di bastoni) la squalifica potrà essere immediata.

### 3. BASTONI E PALLINE

a) 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.

b) 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 alla tee della buca 1.

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

### 5. VELOCITA' 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 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 un "starter's gap" sarà considerato 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.