

3. TERRENO IN RIPARAZIONE (Regola 25-1) – Pag. 128

- Qualsiasi area delimitata da una linea bianca sul terreno e/o da paletti blu.
- Qualsiasi area di terreno danneggiato in modo insolito (es. dal pubblico o da macchinari in movimento), purché sia giudicata come anormale da un Arbitro.
- I segni "di misurazioni" verniciati sulle aree accuratamente rasate del percorso (inclusi i segni di vernice davanti e dietro i Putting Green), in caso di interferenza con il lie della palla o con l'area dello swing.
- French Drain* (fosschetti di drenaggio riempiti di ghiaia/sassi).
- Le giunture delle zolle (Pag. 167).

Nota: Non è consentito oviare all'interferenza con una buca, un mucchio di terra o una traccia di galleria fatta da un animale scavatore, un rettile o un uccello quando essa è solo con lo *stance*.

4. PALLA INFOSSATA (Regola 25-2) – Pag. 131

È estesa a tutto il percorso (Pag. 164).

5. OSTRUZIONI INAMOVIBILI (Regola 24-2) – Pag. 124

- Le aree delimitate da linee bianche in aggiunta ad aree definite ostruzioni inamovibili devono essere trattate come parte dell'ostruzione e non come terreno in riparazione.
- Le aiuole circondate da un'ostruzione sono parte dell'ostruzione.

6. SASSI NEI BUNKERS (Regola 24-1) – Pag. 168

I sassi nei bunker sono ostruzioni mobili: si applica la Regola 24-1 (Pag.124).

7. MOVIMENTO ACCIDENTALE DI UNA PALLA SUL PUTTING GREEN

Le Regole 18-2, 18-3 e 20-1 sono modificate come segue: Quando la palla di un giocatore giace sul Putting Green, non c'è penalità se la palla o il marca-palla è mosso accidentalmente dal giocatore, dal suo partner, dal suo avversario o da uno dei loro caddies o equipaggiamento. La palla mosso o il marca-palla devono essere ripiazzati come previsto dalle Regole 18-2, 18-3 e 20-1. Questa Regola Locale si applica solo quando la palla del giocatore o il marca-palla giace sul Putting Green e qualsiasi movimento è accidentale. **Nota:** Se è stabilito che la palla di un giocatore sul Putting Green è stata mossa dal vento, dall'acqua o da qualche altra causa naturale, come gli effetti della gravità, la palla deve essere giocata come si trova dalla sua nuova posizione. Un marca-palla mosso in tali circostanze sarà ripiazzato.

8. PARTI INTEGRANTI DEL CAMPO

- Qualsiasi cavo o cartello pubblicitario attaccato in modo aderente a un oggetto che definisce il margine dei fuori limite.
- Fili, cavi, fasciature o altri oggetti (es. tutori) quando aderiscono ad alberi o ad altri oggetti permanenti.
- Muri artificiali e palificazioni (p.es. di contenimento) quando situati negli ostacoli d'acqua.

9. ZOLLE DI TAPPETO ERBOSO SUL PUTTING GREEN

Su qualsiasi Putting Green le zolle di ogni dimensione e forma hanno lo stesso status dei tamponi delle vecchie buche e possono essere riparate secondo la Regola 16-1c (Pag.100).

10. L'ECCEZIONE ALLA REGOLA 6-6d È MODIFICATA COME SEGUE:

Eccezione: Se un concorrente consegna un punteggio a qualsiasi buca inferiore a quello effettivamente realizzato per non avere incluso uno o più colpi di penalità in cui, prima di aver consegnato il suo score, non sapeva di essere incorso, egli non è squalificato. In queste circostanze, il concorrente incorre nella penalità prescritta dalla Regola applicabile, ma non c'è alcuna penalità aggiuntiva per un'infrazione alla Regola 6-6d. Questa Eccezione non si applica quando la penalità applicabile è la squalifica dalla gara.

Quando non indicato diversamente, la penalità per infrazione alle Condizioni di Gara o alle Regole Locali è: Match Play: perdita della buca - Stroke Play: due colpi



FEDERAZIONE ITALIANA GOLF – 2018

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. Per il testo completo delle Condizioni di Gara e Regole Locali, fare riferimento, al numero di pagina indicato, all'Appendice I dell'edizione Italiana vigente delle Regole del Golf, pubblicate dall'R&A Rules Limited e tradotte in Italia a cura del Comitato Regole e Campionati della FIG.

A - CONDIZIONI DI GARA

1. IDONEITÀ

I giocatori devono essere in possesso dei requisiti previsti per l'ammissione alla gara. (Vedere le Condizioni di Gara Generali e le Condizioni Specifiche previste nella Normativa Tecnica vigente e/o negli *Entry Form* per ogni singola gara).

Nota: qualora si riscontrino che un giocatore, al momento della chiusura delle iscrizioni, non sia in possesso dei requisiti per l'ammissione, questi sarà escluso dalla classifica in qualsiasi momento (anche a gara chiusa).

2. LISTA DELLE TESTE DEI DRIVER CONFORMI – Pag. 178

Qualunque *Driver* trasportato dal giocatore, deve avere la testa, identificata da modello e loft, specificata nella vigente lista delle teste di driver conformi pubblicata dal R&A.

Penalità per aver fatto un colpo in infrazione alla condizione: Squalifica

Nota: La lista aggiornata delle teste dei driver conformi è disponibile sul sito web del R&A (www.randa.org).

3. LISTA DELLE PALLE DA GOLF CONFORMI – Pag. 179

Si applica la Nota alla Regola 5-1.

Nota: La lista aggiornata delle palle conformi è disponibile sul sito web del R&A (www.randa.org).

4. VELOCITÀ DI GIOCO (Nota alla Regola 6-7) – Pag. 182

A) Durante il Giro Convenzionale:

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 convenzionale, il tempo complessivo da esso accumulato, eccede quello concesso per il numero di buche giocate, o in caso del secondo o successivi gruppi, se "Fuori Posizione".

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 di approccio; o
- un chip od un putt.

Il tempo consentito per completare ogni buca e l'intero giro convenzionale, è deciso dal Comitato di Gara e pubblicato sulla bacheca ufficiale prima dell'inizio del primo giro della gara.

Il primo gruppo e qualsiasi altro gruppo che sia partito dopo uno *Starter's Gap* è 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 è 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.

Penalità per infrazione alla Condizione di Gara:

1a Infrazione: avvertimento dell'Arbitro

2a Infrazione: un colpo di penalità (perdita della buca in match play)

3a Infrazione: due colpi di penalità (perdita della buca in match play)

4a Infrazione: squalifica in Stroke Play (squalifica in match play)

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 tiene conto della infrazione/i di tempo di un giocatore che si trova in un gruppo cronometrato, per tutta la durata del giro. Un giocatore non è 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

B) Alla consegna dello Score in gara Stroke Play:

Tutti i gruppi devono completare il giro convenzionale entro il tempo massimo stabilito dal Comitato. È responsabilità dei giocatori rispettare questo tempo massimo concesso (Regola 6-7). In assenza di circostanze attenuanti, sono aggiunti **due colpi di penalità al punteggio della buca 18 dello score per infrazione alla Regola 6-7 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.

Note:

a) Il Comitato considera circostanze attenuanti, esclusivamente i casi straordinari.

b) Il Comitato può derogare da questa Condizione ("tempi massimi") prima dell'inizio della gara.

5. SOSPENSIONE DEL GIOCO PER UNA SITUAZIONE PERICOLOSA

(Nota alla Regola 6-8b) – Pag. 182-183

Segnali:

- | | |
|--|--|
| a) interrompere il gioco IMMEDIATAMENTE: | 1 suono prolungato di sirena. |
| b) interrompere il gioco: | 3 suoni consecutivi di sirena, ripetuti. |
| c) ripresa del gioco: | 2 brevi suoni di sirena, ripetuti. |

6. PRATICA (Regola 7) – Pag. 76

Si applica la Nota alla Regola 7-1: 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 Condizione: Squalifica.

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

7. TRASPORTO – Pag. 184-185

I giocatori e i loro caddies non possono utilizzare alcun mezzo di trasporto durante un giro convenzionale, a meno che non siano stati autorizzati dal Comitato.

8. ANTI-DOPING

Vedere quanto specificato nella Normativa Tecnica in vigore.

9. RECORDING AREA, CONSEGNA DELLO SCORE

La *Recording Area* può includere, in maniera esemplificativa: costruzioni temporanee, tende, stanze permanenti o altro come indicato dal Comitato di gara sulla bacheca ufficiale. Lo score di un giocatore si considera consegnato al Comitato quando il giocatore è uscito completamente dalla Recording Area.

10. CASI DI PARITÀ

Vedere quanto specificato nella Normativa Tecnica in vigore.

11. RISULTATO DELL'INCONTRO o GARA CHIUSA

a) Match play: il risultato di un incontro si ritiene "ufficialmente proclamato" quando il risultato dell'incontro o gli accoppiamenti per il turno successivo sono esposti sulla bacheca ufficiale.

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

c) Per le gare di qualifica a colpi seguite da match play: vedere Regola 34-1b.

12. COMPORTAMENTO

Se un giocatore si comporta in maniera sconveniente, non consona al gioco del golf (es. il linguaggio, il lancio di bastoni o l'abbigliamento) oppure non rispetta le linee guida sull'Etichetta o della FIG, sarà avvisato che il Comitato deciderà se squalificarlo. La decisione del Comitato è inappellabile.

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

Le seguenti Condizioni di Gara sono in vigore solo nelle gare a squadre:

13. CONSIGLIO IN GARE A SQUADRE

In accordo con la Nota alla Regola 8 delle Regole del Golf, ogni squadra può nominare una persona (in aggiunta alle persone alle quali si può chiedere consiglio secondo tale Regola) autorizzata a dare consiglio ai componenti di quella squadra. Tale persona, che non è un agente estraneo, ma riguarda la parte del giocatore, deve essere comunicata al Comitato prima di dare consiglio.

B – REGOLE LOCALI

Se non deciso diversamente, si applicano le seguenti Regole Locali, assieme a qualsiasi modifica o aggiunta specifica in vigore nel campo ospitante e decisa dal Comitato di Gara, in ogni Competizione sotto l'egida del Comitato Regole e Campionati.

1. FUORI LIMITE (Regola 27) – Pag. 136

Al di là di ogni muro, recinzione o paletti bianchi che definiscono i margini del campo.

Nota:

a) 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.

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) Dentro o oltre qualsiasi fosso che definisce il margine del campo.

d) Una palla che attraversa una strada definita fuori limite e si ferma al di là di tale strada è da considerarsi fuori limite anche se essa può trovarsi su un'altra parte del campo.

2. OSTACOLI D'ACQUA E OSTACOLI D'ACQUA LATERALI (Regola 26) – Pag. 133

Nota: Zone di Droppaggio per Ostacoli d'Acqua (Pag. 175-177):

Se è noto o pressoché certo che una palla che non è stata trovata sia in un Ostacolo d'Acqua e sono previste "Zone di Droppaggio", il giocatore può:

i) Procedere secondo la Regola 26-1; o

ii) Quale opzione aggiuntiva, droppare una palla, con la **penalità di un colpo**, nella Zona di Droppaggio più vicina al punto dove la palla originaria ha attraversato per l'ultima volta il margine dell'ostacolo.