

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. OSTACOLI D'ACQUA (Ostacoli d'Acqua Laterali inclusi) (Regola 26)

Nota: Zone di Droppaggio per Ostacoli d'Acqua (pag. 181-182): in presenza di zone di droppaggio per un ostacolo d'acqua, in alternativa alle opzioni previste dalla Regola 26, si potrà droppare una palla nella zona di droppaggio più vicina al punto dove la palla originaria ha attraversato per l'ultima volta il margine dell'ostacolo, con la penalità di un colpo.

3. TERRENO IN RIPARAZIONE (Regola 25-1)

- 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 misurazione" verniciati sulle aree accuratamente rasate del percorso (inclusi i segni di vernice davanti e dietro i putting greens), in caso di interferenza con il lie della palla o con l'area dello swing.
- French Drains (fossetti di drenaggio riempiti di ghiaia/sassi).
- Le giunture delle zolle (pag. 173-174).

Regola 25-1a - Nota: Non è consentito avviare 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)

E' estesa a tutto il percorso (pag. 170-171).

Ulteriore Eccezione: Un giocatore non può avviare secondo questa Regola Locale se la palla è infossata nella faccia di un bunker fatta con zolle impilate.

5. OSTRUZIONI INAMOVIBILI (Regola 24-2)

- 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. PARTI INTEGRANTI DEL CAMPO

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

7. SASSI NEI BUNKERS (Regola 24-1)

I sassi nei bunkers sono ostruzioni mobili: si applica la Regola 24-1 (pag. 174).

8. ZOLLE DI TAPPETO ERBOSO SUL PUTTING GREEN (Regola 16-1c)

Sul putting green le zolle di qualsiasi dimensione e forma hanno lo stesso status dei tamponi delle vecchie buche e possono essere riparate secondo la Regola 16-1c.

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 – 2014



Si applicano le seguenti Condizioni di Gara e Regole Locali, unitamente alla Normativa Tecnica 2014, 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, a cura del Comitato Regole della FIG, delle Regole del Golf pubblicate dal R&A Rules Limited, al numero di pagina indicato.

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 riscontrasse che un giocatore non era 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. LISTA DELLE TESTE DEI DRIVER CONFORMI

Si applica la Nota alla Regola 4-1a (pag. 183-185).

Nota: Una 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

Si applica la Nota alla Regola 5-1 (pag. 185).

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

4. VELOCITÀ DI GIOCO

Si applica la Nota 2 alla Regola 6-7 (pag. 188).

A. Durante il giro convenzionale :

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 concesso 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 uno "starter's gap" sarà 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 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.

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 dalla partenza ad un par 3;
- un colpo di approccio; o
- un chip od un putt.

- Il cronometraggio inizierà nel momento in cui 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 nel momento in cui un giocatore ha avuto un tempo ragionevole per alzare, pulire e ripiazzare la propria palla, riparare i pitch marks 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.
- Il cronometraggio finisce quando il gruppo ritorna in posizione.

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.

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 in quello precedente.

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

(b) In circostanze eccezionali, possono essere cronometrati un singolo giocatore oppure due giocatori in un gruppo da tre o più al posto dell'intero gruppo.

B. Alla consegna dello score in gare 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, saranno 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 grup po che li precede per più di 5 minuti.

Nota 1: Il Comitato di gara considererà circostanze attenuanti esclusivamente i casi *eccezionalmente* straordinari!

Nota 2: Il Comitato può derogare da questa Condizione di gara ("tempi massimi") prima dell'inizio della gara.

5. SOSPENSIONE DEL GIOCO PER UNA SITUAZIONE PERICOLOSA

Si applica la Nota alla Regola 6-8b (pag. 188).

- Segnali:
- * interrompere il gioco **IMMEDIATAMENTE 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 6-8a(ii).

6. PRATICA

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 usare le aree predisposte per la pratica entro i limiti del campo.

7. TRASPORTO

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 (vedere pag. 190).

8. ANTI-DOPING

Vedere quanto specificato nella Normativa Tecnica in vigore.

9. CONSEGNA DELLO SCORE

Lo score di un giocatore si considera consegnato al Comitato quando il giocatore è uscito dalla recording area /ufficio.

10. CASI DI PARITÀ

Vedere quanto specificato nella Normativa Tecnica in vigore.

11. RISULTATO DELL'INCONTRO o GARA CHIUSA

- 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.
- Stroke play** : il risultato si riterrà ufficialmente proclamato e la competizione chiusa quando la classifica finale della gara verrà esposta sulla bacheca ufficiale.
- 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 e 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 sarà 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 potrà 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.

REGOLE LOCALI

1. FUORI LIMITE (Regola 27)

- Al di là di ogni muro, recinzione o una fila di paletti bianchi che definiscono i margini del campo.
- 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.
- Dentro o oltre qualsiasi fosso che definisce il margine del campo.
- 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.