

c) I segni "di misurazioni" verniciati sulle aree accuratamente rasate dell'area generale (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.

d) Le zone danneggiate dai buchi di animale.

Si utilizza la Regola Locale Tipo F-6: 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".

e) Le zone danneggiate dai grilli talpa.

Si utilizza la Regola Locale Tipo F-10: Nell'area generale le aree danneggiate dai grilli talpa sono considerate come terreno in riparazione dal quale è possibile avviare secondo la Regola 16.1b, ma l'interferenza non sussiste se il danno interferisce solo con lo stance del giocatore.

Ostruzioni Inamovibili

a) 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.

b) I punti di distanza delle buche situati sulle aree di partenza.

c) Buca 3: la rete di protezione ai tee e la rete di protezione dietro al putting green.

d) I dischi bianchi-rossi e bianchi-verdi che indicano l'inizio del putting green.

e) Tutte le piante con un palo di sostegno.

Rete di protezione al putting green della buca 3 (Si utilizza la Regola Locale Tipo E-6)

Se **durante il gioco della buca 4** la rete di protezione interviene sulla linea di gioco, il giocatore può avviare senza penalità droppando e giocando una palla dall'area di droppaggio.

Il giocatore può avviare solo se la palla in gioco si trova **più vicino alla buca** della posizione dell'area di droppaggio.

4. GREEN SBAGLIATO (Regola 13.1f)

Si applica la Regola Locale Tipo D-4. "Se un giocatore deve avviare all'interferenza secondo la Regola 13.1f poiché la sua palla si trova su un green sbagliato, o il green sbagliato interferisce con la sua area dello stance o dello swing che intende effettuare: nel determinare l'area in cui avviare da usare, il green sbagliato include l'area di fairway **entro due bastoni dal bordo** del green sbagliato; ciò significa che il punto più vicino dove avviare completamente deve evitare l'interferenza con detta area oltre al green sbagliato".

5. OGGETTI INTEGRANTI

a) Fili, cavi, fasciature o altri oggetti (es. pali tutori) quando aderiscono ad alberi o ad altri oggetti permanenti.

b) Tutte le strade in terra e sulle quali è stato applicato del materiale estraneo.

6. FILI ELETTRICI E CAVI SOPRAELEVATI

Si utilizza la Regola Locale Tipo E-11: Se una palla colpisce i cavi o i pali della linea elettrica situata alle buche 1 e 3, il colpo deve essere annullato e rigiocato, senza penalità (vedere la Regola 14.6).

7. PROIBIZIONE DELL'USO DI DISPOSITIVI AUDIO E VIDEO

La Regola locale Tipo G-8 è in vigore e modificata la Regola 4.3a(1) in questo modo: "Durante un giro, un giocatore non deve ascoltare o guardare contenuti di qualsiasi natura su un dispositivo audio o video.

Quando non indicato diversamente, la 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 0172.489772.



ASD Golf Club Cherasco – 2020

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.

Per il testo completo delle Regole Locali indicate, fare riferimento alla Guida Ufficiale alle Regole del Golf in vigore dal 1° gennaio 2019, pubblicata dal R&A Rules Limited.

CONDIZIONI DI GARA

1. IDONEITÀ

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 (Regola 1.2b)

Il Codice di Comportamento dell'ASD Golf Club Cherasco comprende:

- la proibizione per i giocatori di accedere in tutte le zone indicate come "Zone Proibite al Gioco";
- l'utilizzo di abbigliamento inadeguato 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 un 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 il lancio di bastoni) la squalifica potrà essere immediata.

3. BASTONI E PALLE

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 al tee della buca 1 e 10

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

5. VELOCITÀ 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 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.
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:

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.

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.

(c) Nelle gare Stableford si applica l'Eccezione 3 alla Regola 21-1c.

6. SOSPENSIONE DEL GIOCO PER UNA SITUAZIONE PERICOLOSA (Regola 5.7b)

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 5.7a.

7. GIRO (Definizione di Giro).

Le gare si disputano su di un giro di 18 buche.

8. INDICATORI DI PARTENZA (Regola 6.2b)

Indicatori Gialli: Uomini

Indicatori Rossi: Donne

Indicatori Verdi: Uomini Under 12 EGA hcp > di 11,4 / Senior Over 65 (facoltativo)

Indicatori Arancioni: Donne Under 12 EGA hcp > di 11,4 / Senior Over 65 (facoltativo)

9. SEGNALI DI CORTESIA

I paletti bianchi e rossi che segnalano i 150 metri all'inizio del putting green;
i dischi bianchi e rossi che segnalano i 150 metri all'inizio del putting green;
i dischi bianchi e verdi che segnalano i 100 metri all'inizio del putting green.

10. ANTIDOPING

Vedere quanto specificato nella Normativa Tecnica in vigore.

11. 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.

12. CASI DI PARITÀ

Vedere la Normativa Tecnica in vigore.

13. 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 verrà esposta sulla bacheca ufficiale.

REGOLE LOCALI

1. FUORI LIMITE (Regola 18.2)

a) Al di là di ogni muro e oltre i paletti bianchi, che definiscono il limite del campo, della club house e 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.

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

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 PENALITÀ (Regola 17)

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

Si utilizza la Regola Locale Tipo B-2.1, per le aree di penalità situate alle buche: 6, 9, 13, 14, 17 e 18.
Punto di Riferimento: il punto stimato sul bordo del lato opposto dell'area di penalità, che si trova alla stessa distanza dalla buca del punto stimato dove la palla originale ha attraversato per l'ultima volta il bordo dell'area di penalità rossa.

b) Zone di Droppaggio per Aree di Penalità

Buca 7: si utilizza la Regola Locale Tipo E-1.1, se una palla entra nell'area di penalità intorno al putting green, si potrà in alternativa alle opzioni previste dalla Regola 17.1d, droppare una palla nella zona di droppaggio a destra del putting green, con la penalità di un colpo. 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.

3. CONDIZIONI ANORMALI DEL CAMPO (Regola 16-1)

Terreno in Riparazione

a) Qualsiasi area delimitata da una linea bianca sul terreno e/o da paletti blu.

b) Qualsiasi area di terreno danneggiato in modo insolito (es. da macchinari in movimento o da golf cart) purché sia giudicata come anormale da un Arbitro.