

## GOLF BORGO DI CAMUZZAGO

### REGOLE LOCALI



*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 in merito al 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 a cui si fa riferimento in seguito, si prega di rifarsi alla Guida Ufficiale alle Regole del Golf in vigore dal gennaio 2023, pubblicata dall'R&A Rules Limited.*

#### Comitato di gara:

Maggi Luca: Rules Official  
Spreafico Domenico: Marshall - Starter  
Sudati Andrea: Starter - Marshall  
Drago Filippo: Starter - Marshall  
Grimaldi Gaia: Recording Area

#### 1.Codice di condotta (Regola 1-2b)

Oltre a quanto stabilito dalla Regola 1.2a, ci sono dei comportamenti inaccettabili per il quale un giocatore può essere penalizzato durante un giro, per esempio:

- non prendersi cura del campo, come ad esempio non riparare i pitchmark, non rastrellare i bunker o non ripiazzare o riempire le zolle;
- linguaggio inaccettabile;
- abuso di bastoni o del campo;
- non mostrare la giusta considerazione per altri giocatori, arbitri o marshall.

Penalità per Infrazione al Codice di Condotta:

1<sup>a</sup> Infrazione: un colpo di penalità.

2<sup>a</sup> Infrazione: penalità generale (due colpi in Stroke Play o perdita della buca in Match Play).

3<sup>a</sup> Infrazione: 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 secondo il Regolamento di Giustizia FIG.

Una penalità per infrazione al codice di condotta viene applicata solo se l'infrazione è stata rilevata da un membro del comitato di gara.

#### 2.Orario di partenza (Regola 5-3a)

L'orario ufficiale è quello indicato dall'orologio posto in prossimità del tee della buca 1.

#### 3.Giro

Le gare si disputano su di un giro di 9 buche

#### 4.Piazzare la palla

Quando la palla di un giocatore giace in una parte dell'area generale tagliata all'altezza del fairway o inferiore, il giocatore può avviare senza penalità una volta sola piazzando la palla originale o un'altra palla all'interno e giocandola da quest'area dove avviare:

- Punto di Riferimento: il punto della palla originale.
- Dimensione dell'Area dove Avviare Misurata dal Punto di Riferimento: lunghezza di uno score dal punto di riferimento, ma con questi limiti:
- Limiti sulla Posizione dell'Area dove Avviare:

- non deve essere più vicino alla buca del punto di riferimento
- deve essere nell'area generale.

Nel procedere secondo questa Regola Locale, il giocatore deve scegliere un punto per piazzare la palla e utilizzare le procedure per ripiazzare una palla secondo le Regole 14.2b(2) (*Come la Palla Deve Essere Ripiazzata*) e 14.2e (*Cosa Fare Se la Palla Ripiazzata Non Rimane sul Punto Originale*).

Penalità per Giocare la Palla da un Posto Sbagliato in Infrazione alla Regola Locale: penalità generale secondo la Regola 14.7a.

#### 5.Velocità di gioco (Regola 5-6b)

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;
- un chip o un putt.

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

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 ed è oltre il tempo concesso per il numero di buche giocate.

#### Penalità per infrazione alla Regola Locale:

1<sup>a</sup> Infrazione: avvertimento dell'Arbitro.

2<sup>a</sup> Infrazione: un colpo di penalità (perdita della buca in Match Play).

3<sup>a</sup> Infrazione: penalità generale (due colpi in Stroke Play o perdita della buca in Match Play).

4<sup>a</sup> 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.

Se un gruppo termina il giro di 9 buche in un tempo superiore alle 2 ore 15 minuti, oppure termina con più di 14 minuti dal gruppo che lo precede, tutti i giocatori sono soggetti alla penalità di un colpo.

#### 7.Sospensione del gioco (Regola 5.7)

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.**

Ricordiamo che la responsabilità dell'interruzione del gioco per pericolo a causa di fulmini rimane a carico del giocatore (Regola 5.7)

## 8. Risultato 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 del golf.
- 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 del golf.
- c) Per le gare di qualifica Stroke Play seguite da Match Play: vedere la Regola 20.2e(2).

## 9. Casi di parità

Vedere la normativa tecnica in vigore.

## 10. Fuori limite (Regola 18.2)

- a) Una palla è Fuori Limite quando è al di là di qualsiasi muro che definisce il limite del campo.
- b) 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.

Il fuori limite è definito da:

- paletti bianchi: buca 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 7 - 9
- recinzione: buca 3 (lato dx della buca) - 4 (dietro green)
- muro: buca 6 (dietro green)

Quando il fuori limite è definito da una recinzione o da paletti bianchi, la linea del fuori limite è determinata dai punti interni dei due pali più vicini presi a livello del terreno. Una palla è fuori limite quando è interamente al di là di tale linea. La linea è fuori limite.

**N.B.** Alla buca 7 in prossimità del lago si trovano due paletti bianchi affiancati che indicano la linea del fuori limite verso l'infinito.

## 11. Area di droppaggio

La zona di droppaggio è un'area dove avviare secondo la Regola 14.3, il che significa che una palla deve essere droppata nell'area dove avviare e si deve fermare al suo interno.

**Buca 7:** se la palla si trova nell'area di penalità oppure è noto o pressoché certo che la palla sia nell'area di penalità, il giocatore può procedere secondo la regola 17.1

Come opzione aggiuntiva il giocatore può dropare la palla originale, o un'altra palla, nell'area di droppaggio posta prima del lago. In entrambi i casi con un colpo di penalità. La palla droppata nell'area di droppaggio deve rimanere all'interno di tale area. La linea che definisce l'area è considerata essere dentro l'area di droppaggio. Se c'è il dubbio che una palla possa trovarsi o possa essere persa nell'area di penalità, il giocatore può giocare provvisoriamente un'altra palla secondo la Regola 17.1d(1) oppure dall'area di droppaggio. Se la palla originaria viene trovata fuori dall'area di penalità, il giocatore deve continuare il gioco con essa. Se la palla originaria viene trovata nell'area di penalità, il giocatore può o giocare la palla originaria come si trova oppure continuare con la palla giocata provvisoriamente. Se la palla originaria non viene trovata o identificata entro il periodo di tre minuti, il giocatore deve continuare con la palla giocata provvisoriamente.

## 12. Condizioni anormali del Campo (Regola 16)

- a) Qualsiasi area delimitata da una linea bianca sul terreno e/o da paletti blu
- b) Qualsiasi area danneggiata in modo anormale (ad esempio i segni delle ruote dei macchinari) solo se autorizzato da un membro del comitato.
- c) Qualsiasi buco, cumulo di terra o galleria fatta da animali. *L'interferenza non sussiste se la buca di animale interferisce solo con lo stance del giocatore*.
- d) Gli invasori delle giovani piante con tutore che non aderisce ad esse.
- e) Erosioni nei bunker.
- f) Le giunture delle zolle.

Sul putting green l'interferenza è anche con la linea di gioco.

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 avviare secondo la Regola 16.1. Tuttavia, l'interferenza non sussiste se le linee o i punti verniciati interferiscono solo con lo stance del giocatore.

Ostruzioni inamovibili:

- a) Piastre che segnalano i 100mt e 150mt a centro green
- b) Piante con tutore che non aderisce ad esse.
- c) Strade ricoperte di ghiaia.
- d) Cartelli con il disegno buche.
- e) Lavapalline.

## 13. Green Sbagliato (Regola 13-1f)

Il collar del green fa parte del green sbagliato. Quando si ha interferenza con un green sbagliato il punto di riferimento deve essere calcolato avviando completamente anche dal collar del green.

## 14. Indicatori di partenza

Gialli: Uomini

Rossi: Donne

Verdi: Uomini Under 12 con hcp > di 11,4;

Verdi: Uomini con hcp > 36,0 o su richiesta.

**N.B.** nel caso un giocatore volesse utilizzare tee di partenza diversi da quelli previsti lo deve comunicare all'atto dell'iscrizione alla gara.

## 15. Segnali di cortesia

Paletti e dischi posti in fairway indicano i 150mt ed i 100mt dal centro del green

## 16. Recording area e consegna dello score

Ove non previsto diversamente e comunque previo avviso, lo score si considera consegnato una volta affidato al personale in Segreteria ed il giocatore ha abbandonato la recording area che è definita all'interno del perimetro della segreteria.

Il giocatore deve consegnare lo score firmato prima dell'arrivo del team che segue.

Infrazione alla regola 3/3b: Squalifica

## 17. 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 nella Normativa Tecnica).

**Nota:** qualora si riscontrasse 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).

## 18. I Bastoni e le Palle

a) Lista delle teste di Driver Conformi: La Regola Locale Tipo G-1 è in vigore.

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

b) Lista delle Palle Conformi: La Regola Locale Tipo G-3 è in vigore.

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

**Se non diversamente specificato, la penalità per infrazione ad una Regola Locale è:**

**Match Play: perdita della buca -- Stroke Play: due colpi**