

CONDIZIONI ANORMALI DEL CAMPO (Regola 16-1)

3. TERRENO IN RIPARAZIONE

- Qualsiasi area delimitata da una linea bianca sul terreno e/o da paletti blu.
- 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.
- Le zone danneggiate dai corvi e dai grilli talpa.
Si utilizza la Regola Locale Tipo F-6: Non è consentito ovviare all'interferenza con una buca, un cumulo di terra o una traccia di galleria fatta da un animale, un rettile o un uccello quando essa è solo con lo stance.

OSTRUZIONI INAMOVIBILI

- 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.
- I punti di distanza delle buche situati sulle aree di partenza.
- Tutte le piante con un palo di sostegno che non aderisce ad essa..
- Sulla buca 11, per interferenza alle reti interne, si ha la possibilità aggiuntiva di dropare la palla in gioco presso le apposite "Dropping Zone" evidenziate da linea bianca.
- Tutte le strade asfaltate e ricoperte di ghiaia ed eventuale loro visibile estensione e tutte le strade segnatamente evidenziate
- *** fili e cavi collegati a reti di: campo pratica (in fondo a buca 1), protezione partenza buca1, protezione partenza buca 11 – lato sx. fairway buca 8, rete interna prossimità green 11, protezione partenza buca 18.

4. GREEN SBAGLIATO (Regola 13.1f)

Si utilizza la Regola Locale Tipo D-4: Se la palla di un giocatore giace su un putting green o avantgreen sbagliato nell'ovviare all'interferenza si deve considerare anche l'avant-green come Putting Green sbagliato.

5. OGGETTI INTEGRANTI

- Fili, cavi, fasciature o altri oggetti (es. pali tutori) quando aderiscono ad alberi o ad altri oggetti permanenti ***** con eccezione di fili e cavi collegati a reti di:** campo pratica (in fondo a buca 1), protezione partenza buca1, protezione partenza buca 11 – lato sx. fairway buca 8, rete interna prossimità green 11, protezione partenza buca 18.

6. ZONA PROIBITA AL GIOCO (Reg.16. 1f)

Buca 14: se una palla entra nella zona a destra della buca delimitata da paletti blu/verdi e/o linea bianca 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 il giocatore **DEVE** dropare la palla entro un bastone da dove cessa l'interferenza senza penalità secondo la Regola.

PUNTO DI RIFERIMENTO: il punto più vicino dove ovviare completamente nell'Area Generale (dal punto dove giace la palla)

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.

**Golf Club Lecco
Il Comitato di Gara**



Golf Club Lecco – (in vigore dal 01.01. 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 delle 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 CONDOTTA (Regola 1.2b)

Il Codice di Condotta del Golf Club Lecco comprende:

- 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 o non livellare un bunker;
 - > utilizzo di linguaggio inappropriato;
 - > lancio di bastoni.

Penalità per infrazione al Codice di Condotta:

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 PALLINE

- 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.
- 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.

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 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.

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. PRATICA

Si utilizza la ****Regola Locale Tipo I-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 Regola Locale: prima infrazione penalità generale (perdita della buca), seconda infrazione squalifica.

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

8. GIRO (Definizione di Giro).

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

9. INDICATORI DI PARTENZA (Regola 6.2b)

Indicatori Bianchi/Gialli: Uomini

Indicatori Blu/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)

N.B. nel caso in cui il giocatore volesse utilizzare Tee di partenza diversi da quelli previsti lo deve comunicare all'atto dell'iscrizione alla gara.

10. UTILIZZO DEI TRASPORTI

11. E' consentito l'uso del Golf Car ai giocatori Over 18. **L'utilizzo del Golf Car NON VIENE CONSENTITO laddove il Comitato Gara e/o Le Condizioni di Gara e/o La Vigente Normativa Tecnica lo impedissero. Penalità per infrazione alla Regola Locale:** penalità generale (due colpi in stroke play e perdita della buca), per ogni buca in cui c'è stata infrazione a questa Regola Locale.

12. SEGNALI DI CORTESIA

I paletti bianchi e rossi che segnalano le distanze dal centro del putting green;

I dischi che segnalano i metri dal centro del putting green.

13. CONSEGNA DELLO SCORE

Ove non previsto diversamente e comunque previo avviso, lo score card si considera consegnato quando è stato affidato al Personale incaricato ed il giocatore ha abbandonato la Recording Area (definita all'interno del perimetro della Segreteria del Golf Club Lecco)

14. CASI DI PARITÀ

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 verrà esposta sulla bacheca ufficiale.

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.

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 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 alla buca13