

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 2019, pubblicata dall'R&A Rules Limited.

Codice di condotta (Regola 1-2b)

I giocatori ed i loro caddie devono giocare e agire nello spirito del gioco (regola 1.2a) e devono rispettare il codice di condotta del Golf Borgo di Camuzzago che prevede:

- avere cura del campo: riparare il segno dell'impatto della palla, livellare la sabbia in bunker, ripiappare una zolla e evitare danni inutili.
- utilizzare un linguaggio appropriato e non blasfemo.
- avere un comportamento rispettoso nei confronti degli altri giocatori, dei caddie, dei membri del comitato o degli spettatori.
- divieto di lanciare i bastoni.

Penalità per infrazione al Codice di Condotta:

1a Infrazione: un colpo di penalità

2a Infrazione: penalità generale (due colpi in stroke play e perdita della buca in match play)

3a Infrazione: squalifica.

Nel caso di gravi infrazioni (es. frasi irrispettose verso l'Arbitro o un Membro del Comitato o procurato pericolo per il lancio di bastoni) la squalifica può essere immediata.

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

Orario di partenza (Regola 5-3a)

L'orario ufficiale è quello indicato dall'orologio posto sul tee della buca 1. Nelle gare Stableford viene applicata l'eccezione 2 alla regola 21.1c

Giro

Le gare si disputano su di un giro di 9 buche

Piappare 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 ovviare senza penalità una volta sola piazzando la palla originale o un'altra palla all'interno e giocandola da quest'area dove ovviare:

- Punto di Riferimento: il punto della palla originale.
- Dimensione dell'Area dove Ovviare Misurata dal Punto di Riferimento: lunghezza di uno score dal punto di riferimento, ma con questi limiti:
- Limiti sulla Posizione dell'Area dove Ovviare:
 - » non deve essere più vicino alla buca del punto di riferimento, e
 - » 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 ripiappare una palla secondo le Regole 14.2b(2) (Come la Palla Deve Essere Ripiappata) e 14.2e (Cosa Fare Se la Palla Ripiappata 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.

Velocità di gioco (Regola 5-6b)

Il tempo massimo concesso per completare le 9 buche è di 2 ore 15 minuti. Ad ogni buca viene assegnato un tempo massimo per completarla che viene indicato sullo score.

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.

Fuori posizione: Un gruppo 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.

Nelle gare Stableford si applica l'eccezione 3 alla regola 21-1c

Sospensione del gioco per situazione pericolosa (Regola 5.7b)

1 suono di sirena prolungato: interrompere IMMEDIATAMENTE il gioco

3 suoni di sirena consecutivi ripetuti: interrompere il gioco

2 suoni di sirena brevi e ripetuti: ripresa del gioco

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

Risultato incontro o Gara chiusa (Regola 5-3b)

Stroke Play: il risultato si ritiene ufficialmente proclamato e la competizione chiusa quando la classifica finale verrà esposta sulla bacheca ufficiale e pubblicata sul sito.

Match Play: il risultato di un incontro si ritiene ufficialmente proclamato quando il risultato viene esposto sulla bacheca ufficiale.

Casi di parità

Vedere la normativa tecnica in vigore

Fuori limite (Regola 18.2)

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.

Area di droppaggio

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 droppare 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'ostacolo d'acqua, il giocatore può giocare provvisoriamente un'altra palla secondo una qualsiasi delle opzioni applicabili della Regola 17.1. Se la palla originaria viene trovata fuori dall'ostacolo d'acqua, il giocatore deve continuare il gioco con essa. Se la palla originaria viene trovata nell'ostacolo d'acqua, 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.

Condizione anormale del Campo

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

b) Qualsiasi area danneggiata in modo anomalo (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.

d) Gli involucri delle giovani piante.

e) Erosioni nei bunker.

f) Le giunture delle zolle.

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

(Si utilizza la regola locale tipo F-6)

Ostruzioni inamovibili

a) Piastre e paletti di distanza 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.

Green Sbagliato (Regola 13-1f)

L'avant green fa parte del green sbagliato. Quando si ha interferenza con un green sbagliato il punto di riferimento deve essere calcolato oviando completamente anche dall'avant green.

Indicatori di partenza

Gialli: Uomini

Rossi: Donne

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

Uomini con hcp > 36,0

Over 65 (facoltativo)

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

Segnali di cortesia

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

Consegna dello score (Regola 3-3b)

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

Comitato di gara:

Maggi Luca: Rules Official

Spreafico Domenico: Marshall - Starter

Bedda Rodolfo: Starter - Marshall

Grimaldi Gaia: Recording Area

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

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