

Condizioni di Gara

AMMISSIONE

I giocatori devono essere in possesso dei requisiti previsti per l'ammissione alla gara, pena la loro esclusione (in qualsiasi momento, anche a manifestazione chiusa) dalla stessa.

LIMITAZIONE SU CHI PUO' FARE DA CADDIE (nota alla Regola 10.3a)

Durante il giro convenzionale è proibito avere come caddie persone non in regola con lo Status di Dilettante.

INDICATORI DI PARTENZA (Regola 6.2b)

- Indicatori Bianchi/Gialli: Uomini
- Indicatori Neri/Rossi: Signore
- Indicatori Verdi: Uomini under 12 con EGA hcp > 11,4 / Senior over 65 (**facoltativo**)
- Indicatori Arancioni: Signorine under 12 con EGA hcp > 11,4 / Senior over 65 (**facoltativo**)

Nota: se un giocatore intende utilizzare i Tee di partenza avanzati (verdi o arancioni), lo deve comunicare al Comitato di Gara entro le ore 18.00 del giorno precedente la competizione.

ORARIO DI PARTENZA (Regola 5.3a) - L'orario di partenza ufficiale è quello indicato dall'orologio in Segreteria. Nota: nelle gare Stableford si applica l'Eccezione 2 alla Regola 21.1c.

VELOCITA' DI GIOCO (Regola 5.6b)

In assenza di circostanze attenuanti, un gruppo è soggetto ad essere cronometrato se ha superato il tempo consentito o, nel caso del secondo o successivi gruppi, se è fuori posizione. Fuori posizione significa avere, dalla partita che precede, un intervallo superiore a quello stabilito dall'orario di partenza. Il tempo massimo consentito per un colpo è pari a 40 secondi; sono ammessi ulteriori 10 secondi per il giocatore del gruppo che gioca per primo: il colpo dalla partenza ad una buca Par 3; un colpo di approccio; un chip o un putt. Penalità per infrazione alla Condizione di gara:

- Prima infrazione: avvertimento dell'Arbitro o di un membro del Comitato
- Seconda infrazione: un colpo di penalità
- Terza infrazione: penalità generale
- Quarta infrazione: squalifica
- Nota: nelle gare Stableford si applica l'Eccezione 3 alla Regola 21.1c.

INTERRUZIONE DEL GIOCO – RIPRESA DEL GIOCO (Regola 5.7b)

- 1 colpo di sirena: sospensione del gioco
- 2 colpi di sirena: ripresa del gioco
- 3 colpi di sirena: sospensione immediata del gioco

In caso di sospensione definitiva del gioco verranno seguite le indicazioni del R&A ed il regolamento locale, come segue: nel caso della disputa di una gara su 9 buche, qualora la stessa venisse sospesa a causa di eventi naturali, ai fini della classifica finale potranno essere tenute in considerazione anche un numero minore di buche, purché tutti i concorrenti le abbiano terminate.

TRASPORTO - I giocatori ed i loro caddie devono camminare per tutta la durata del giro convenzionale, eccetto quando per-messo dal Comitato di Gara. Penalità per infrazione alla Condizione di Gara: penalità generale per ogni buca nella quale è stata commessa un'infrazione a questa Regola.

SEGNALI DI CORTESIA - I paletti bianco/verdi indicanti la distanza di 75 metri dal centro del green.

CONSEGNA DELLO SCORE (Regola 3.3b)

Al termine del giro lo score deve essere consegnato al Comitato rapidamente (non appena concluso il gioco). Si considera consegnato quando è stato lasciato in Segreteria.

CASI DI PARITA' - Si applica quanto previsto nella vigente Normativa Tecnica.

RISULTATO DELL'INCONTRO O GARA CHIUSA

Stroke play: il risultato si ritiene "ufficialmente proclamato" e la competizione chiusa quando la classifica finale della gara viene esposta sulla bacheca ufficiale.

Match play: il risultato di un incontro si ritiene “ufficialmente proclamato” quando esso o gli accoppiamenti per il turno successivo vengono esposti sulla bacheca ufficiale.

Regole Locali

PIAZZARE LA PALLA

Una palla che giace su una parte accuratamente rasata dell’area generale può, senza penalità, essere alzata e pulita. Prima di alzare la palla il giocatore deve marcare la sua posizione. Dopo avere alzato la palla, egli deve piazzarla in un punto entro la distanza di 15 cm. da dove giaceva originariamente e che non sia più vicino alla buca, non sia in un bunker o in un’area di penalità, e non sia su un put in green. Un giocatore può piazzare la propria palla solo una volta e, dopo che è stata così piazzata, essa è in gioco.

FUORI LIMITE (Regola 18.2)

Definito da paletti e/o linee bianche, dalla recinzione del campo o da indicazioni bianche sugli alberi. Laddove sono presenti paletti di altro colore, oltre le linee bianche sugli alberi, faranno fede i paletti perché sostituiscono la vecchia segnaletica del campo, vedere ad esempio buca 1 lato sinistro.

AREE DI PENALITA’ (Regola 17)

Delimitate da paletti e/o linee rosse o da paletti e/o linee gialle.

TERRENO IN RIPARAZIONE (Regola 16.1)

Definito da paletti blu e/o linee bianche sul terreno. Include le erosioni provocate dall’acqua nei bunker e le aiuole (il margine dell’aiuola delimita il terreno in riparazione).

Nota: non è consentito ovviare all’interferenza con l’erosione provocata dall’acqua nei bunker quando questa è limitata allo stance.

OSTRUZIONI INAMOVIBILI (Regola 16.1)

Le strade o sentieri, se parzialmente ricoperte da ghiaia. Sassi affioranti e non rimovibili nelle parti accuratamente rasate del percorso.

OSTRUZIONI MOVIBILI (Regola 15.2)

I paletti bianco/verdi indicanti 75 metri dal centro del green. Catenelle, picchetti e segnaletiche d’invito.

RITARDO DI GIOCO IRRAGIONEVOLE (Regola 5.6a)

Si deve riprendere il gioco non appena la squadra che precede è fuori tiro.

Quando non indicato diversamente, la penalità per un’infrazione alle Condizioni di Gara o alle Regole Locali è la Penalità Generale (perdita della buca in Match play - 2 colpi di penalità in Stroke play).