



## Golf San Vito ASD - 2023

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 COMPORTAMENTO (Regola 1.2b)

Il Codice di Comportamento del Golf San Vito ASD 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 o non livellare un bunker;
  - utilizzo di linguaggio inappropriato;
  - abuso di bastoni o del campo;
  - essere irrispettosi nei riguardi degli altri giocatori, degli arbitri o degli spettatori;

### Penalità per infrazione al Codice di Comportamento:

1° Infrazione: avvertimento dell'Arbitro o di un Membro del Comitato; 2° Infrazione: un colpo di penalità;

3° Infrazione: penalità generale (due colpi in stroke play e perdita della buca in match play); 4° 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 può essere immediata.

## 3. BASTONI E PALLINE

- a) Lista delle Teste dei 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 quella del monitor della Segreteria.

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

## 5. VELOCITA' DI GIOCO (Regole 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 9 o 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:

1° Infrazione: avvertimento dell'Arbitro o di un Membro del Comitato

2° Infrazione: un colpo di penalità;

3° Infrazione: penalità generale (due colpi di penalità e perdita della buca in match play) 4° 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.

## 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 1-1: 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 girone di gara i giocatori possono usare le aree predisposte per la pratica entro i limiti del campo .

## 8. GIRO (Definizione di Giro)

Legare si disputano su un giro di 9 o 18 buche.

## 9. INDICATORI DI PARTENZA (Regola 6.2b)

Indicatori Gialli: Uomini Indicatori Rossi : Donne

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

## 10. UTILIZZO DEI TRASPORTI!

E' consentito l'uso dei Golf Cart da parte dei giocatori e dal Comitato di Gara.

## 11. SEGNALI DI CORTESIA

I paletti di legno che segnalano i 150 metri e i 100 metri al centro del putting green;

I dischi blu che segnalano i 150 metri al centro del putting green;

I dischi bianchi che segnalano i 100 metri al centro del putting green.

## 12. CONSEGNA DELLO SCORE

Lo score card si considera consegnato quando :

- il giocatore, dopo aver depositato il proprio score card in Segreteria, lascia il locale della Segreteria.
- nelle gara in cui è adibita una recording area lo score card è imbucato nelle apposite cassette.

## 13. CASI DI PARITA'

Vedere la Normativa Tecnica in vigore.

## 14. RISULTATO DELL'INCONTRO o GARA CHIUSA (Regola 5.3b)

- Match play: il risultato di un incontro si ritiene "ufficialmente proclamato" quando il risultato dell'incontro agli accoppiamenti per il turno successivo vengono esposti sulla bacheca ufficiale .
- Stroke play: il risultato si riterrà ufficialmente proclamato e la competizione chiusa, quando la classifica finale della gara verrà pubblicata sul sito del Golf San Vito nell'apposita pagina Gare.

**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 necessita i giocatori possono chiamare la Segreteria al numero 02.9081879](tel:02.9081879)**



## Golf San Vito ASD - 2023

Si applicano le seguenti Condizioni di Gara e Regale Locali, unitamente alla Normativa Tecnica in vigore, all'EGA Handicap System adottato dalla FIG, alle Regale Locali Aggiuntive e agli annunci pubblicati dal Comitato di Gara.

Il testo completo delle seguenti Condizioni di Gara e Regale Locali si trova nella edizione italiana vigente delle Regale del Golf pubblicate dal R&A Rules Limited

# REGOLE LOCALI

## FUORI LIMITE (Regola 18.2)

- a) Al di là di ogni muro recinzione e oltre i paletti e/o linee 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.
- c) Fuori Limite interno (Regola Locale A.4)  
Durante il gioco della buca 5, il lato destro della buca, definito da paletti biancoverdi, è fuori limite. Tali paletti sono considerati **oggetti che definiscono il limite** durante il gioco della buca 5. Per tutte le altre buche, essi sono ostruzioni inamovibili.

## 1. AREE DI PENALITÀ - Regola Locale Tipo B-2.2

Se la palla di un giocatore si trova in un'area di penalità, incluso quando è noto o pressoché certo che essa si trovi in un'area di penalità anche se non è stata trovata, il giocatore può ovviare utilizzando una delle opzioni secondo la Regola 17.1d che prevedono ciascuna un colpo di penalità.

Oppure, se la palla ha per l'ultima volta attraversato il bordo di un'area di penalità rossa che coincide con un limite del confine del campo, come opzione extra per ovviare con un colpo di penalità, il giocatore può droppare la palla originale o un'altra palla sul lato opposto di tale area di penalità :

- Punto di Riferimento: il punto stimato sul bordo opposto dell'area di penalità che si trova alla stessa distanza dalla buca del punto stimato dove la palla originale ha per l'ultima volta attraversato il bordo dell'area di penalità rossa in modo tale che una linea retta tra questi due punti stimati non attraversi l'esterno dell'area di penalità.
- Dimensione dell'Area dove Ovviare Misurata dal Punto di Riferimento: lunghezza di due bastoni, ma con questi limiti:
- Limiti sulla Posizione dell'Area dove Ovviare:
- non deve essere più vicino alla buca del punto di riferimento e
- può essere in qualsiasi area del campo eccetto nella stessa area di penalità, ma
- se più di un'area del campo si trova entro la lunghezza di due bastoni dal punto di riferimento, la palla deve fermarsi all'interno dell'area dove ovviare nella stessa area del campo che la palla ha toccato per la prima volta quando dropata nell'area dove ovviare

## 2. CONDIZIONI ANORMALI DEL CAMPO (Regola 16-1)

### Terreno in Riparazione

- a) Qualsiasi area delimitata da una linea bianca sul terreno e/o palette blu.
- b) Qualsiasi area di terreno danneggiato in modo insolito (es. da macchinari o da golf cart) purché sia giudicata come anormale da un Arbitro.
- c) 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

- 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 sulle aree di partenza.
  - c) Le piastre bianche e blu delle distanze al green .
  - d) Tutte le reti di protezione: per determinare il punto dove ovviare il giocatore non deve attraversare l'ostruzione sopra, attraverso o sotto.
  - e) Tutte le piante con un palo di sostegno che non aderisce ad essa.
  - f) Tutte le buche per il Footgolf
  - g) I paletti biancoverdi situati sul lato destro della buca 6 sono **OSTRUZIONI INAMOVILI..**

### **3. GREEN SBAGLIATO (Regola 13.1f)**

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

### **4. OGGETTI INTEGRANTI**

- a) Fili, cavi, fasciature o altri oggetti (es. pali tutori) quando aderiscono ad alberi o ad altri oggetti permanenti .
- b) Tutti i ponti presenti in campo .
- c) Tutte le strade in terra mista a ghiaia .

**Quando non indicato diversamente, la penalità per infrazione alle Condizioni di Gara o alle Regole Locali e la Penalità Generale: Match play: perdita della buca - Stroke play: due colpi.**

**[Per ogni necessita i giocatori possono chiamare la Segreteria al numero 02.9081879](tel:029081879)**

**GOLF SAN VITO ASD**