



Si applicano le seguenti Condizioni di Gara e Regole Locali, unitamente alla Normativa Tecnica in vigore, al WHS World Handicap System adottato dalla FIG, alle Condizioni di Gara e alle Regole Locali Aggiuntive e agli annunci pubblicati dal Comitato di Gara. Per il testo completo delle Regole Locali indicate, fare riferimento alla Guida Ufficiale alle regole del Golf in vigore dal 1° gennaio 2023, pubblicata dalla R&A Rules Limited.

## REGOLE LOCALI

### 1. FUORI LIMITE

Al di là di ogni muro o recinzione e oltre i paletti bianchi, che definiscono il limite del campo.

Nota: la rete metallica contigua alla recinzione è parte della stessa e, quindi, essa stessa è fuori limite.

### 2. AREE DI PENALITA'

- I paletti identificano, mentre il margine naturale definisce l'area di penalità.
- Zone di Droppaggio per Aree di Penalità: **Buca 2 e 7 percorso Giallo e Buca 4 percorso Azzurro** - si utilizza la Regola Locale Tipo E-1.1, se una palla entra nell'area di penalità lungo la buca si potrà, in alternativa alle opzioni previste dalla Regola 17.1d, droppare una palla nella zona di drop marcata da linee bianche, con la penalità di un colpo.
- Il canale di scolo a destra della strada della buca 6 del percorso Giallo è da considerarsi parte dell'area generale e non è parte di un'area di penalità.

### 3. CONDIZIONI ANORMALI DEL CAMPO

#### Terreno in riparazione

- a) Qualsiasi area delimitata da una linea bianca sul terreno e/o da paletti blu.
- b) Qualsiasi area di terreno danneggiato in modo insolito (ad es. da macchinari in movimento o da *golf cart*) purchessia giudicata come anormale da un Arbitro.
- c) Le zone danneggiate dai corvi, dai grilli talpa e dai cinghiali.  
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**.  
**I danni che sono chiaramente identificabili come causati da zoccoli di animali sul putting green possono essere riparati secondo la Regola 13.1.**
- d) Le aiuole alla buca 8 gialla, compreso il canale di scolo alle spalle della aiuola di sinistra che è parte integrante dell'aiuola stessa.
- e) Le canaline di erosione nei bunker causate dall'acqua.

#### 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) Tutte le strade pavimentate artificialmente (inghiaiate, asfaltate, lastricate o in traversine)

### 4. OSTRUZIONI MOVIBILI

- a) I paletti indicanti le distanze 150 e 75 metri da centro green
- b) I cartelli direzionali e i segnali di cortesia

### 5. OGGETTI INTEGRANTI

**Stradine in terra battuta ad esclusione delle seguenti dove è consentito il free drop per tutta la lunghezza e prosecuzione della stradina, solo se si ha interferenza con il lie della palla:**

- a) **a sinistra del green della buca 2 gialla.**
- b) **a sinistra del green della buca 3 gialla.**
- c) **a destra verso il green della buca 5 gialla.**
- d) **dietro il green della 4 azzurra.**
- e) **dopo il fosso della 5 azzurra.**
- f) **a destra del green della 8 azzurra prima di arrivare al tee della 3 gialla.**

## 6. PRATICA PRIMA DEL GIRO E TRA I GIRI

La zona compresa tra la partenza della buca 1 gialla e la buca 6/7 azzurra è considerata area di pratica. La Regola 5.2 viene modificata in questo modo: ai giocatori è permesso praticare sul campo prima del giro e tra i giri nell'area di pratica che si trova a destra della partenza della buca 1 gialla. I greens dell'area di pratica in campo che si trovano tra la partenza della buca 1 gialla e la buca 6/7 azzurra sono putting green sbagliati e si deve ovviare secondo la Regola 13.1f durante il giro del giocatore.

### CONDIZIONI DI GARA

#### 1. INDICATORI DI PARTENZA

Tee uomini: Gialli / Verdi\*

Tee ragazzi under 12 con hcp index > 11,4: Verdi

Tee donne: Rossi / Arancioni\*

Tee ragazze under 12 con hcp index > 11,4: Arancioni

\*Su richiesta preventiva qualsiasi giocatore può partecipare alla gara partendo dai tees avanzati, salvo esistano condizioni di gara aggiuntive che non lo consentano

#### 2. CODICE DI CONDOTTA

Si adotta il Codice di Condotta pubblicato nella bacheca del Circolo e disponibile presso la Segreteria Sportiva del Circolo

#### 3. ORARIO DI PARTENZA

L'ora ufficiale è quella indicata dall'orologio dello starter sul tee di partenza della buca 1/10.

#### 4. BASTONI

Lista delle teste di Bastoni Conformi. Si utilizza la Reg Locale Tipo G1.

Penalità per aver fatto un colpo con un bastone infrangendo questa Regola Locale: Squalifica

#### 5. VELOCITA' DI GIOCO

Le linee guida sulla velocità di gioco (Regola 5.6b) sono quelle pubblicate nella bacheca ufficiale del Circolo e disponibili presso la Segreteria Sportiva.

#### 6. SOSPENSIONE DEL GIOCO PER UNA SITUAZIONE PERICOLOSA

Un suono lungo, prolungato di sirena = interruzione immediata del gioco

Tre suoni consecutivi di sirena, ripetuti = interruzione del gioco

Due suoni brevi di sirena, ripetuti = ripresa del gioco

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.

**Si raccomanda a tutti i giocatori, in caso di sospensione del gioco e di evacuazione del campo di non fare riferimento al consueto piano di evacuazione del campo, ma di raggiungere, se possibile, la propria auto in parcheggio o la propria abitazione. Se nessuna delle due soluzioni fosse disponibile, si raccomanda comunque di utilizzare gli spazi comuni interni alla Club House evitando accuratamente assembramenti e sempre nel rispetto delle distanze di sicurezza.**

#### 7. SEGNALI DI CORTESIA

Bandiere: blu=corta; gialla=centrale; rossa=lunga

Paletti: bianco/rossi = 150 metri al centro green; bianco/verdi = 75 metri al centro green.

#### 8. CONSEGNA DELLO SCORE

Cassetta scores presso la segreteria sportiva.

#### 9. GARA CHIUSA

In stroke play la gara è considerata chiusa quando la classifica finale è esposta sulla bacheca ufficiale.

**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**



## CODICE DI CONDOTTA (Regola 1.2b)

Il Codice di Condotta del Golf Club Castelconturbia comprende:

- la proibizione per i giocatori di entrare fisicamente in tutte le zone indicate come “Zone Proibite al Gioco” ed in cui è vietato l’accesso
- l’utilizzo di abbigliamento adeguato al gioco del golf
- l’osservanza di un comportamento appropriato, tanto che il giocatore può essere penalizzato durante il giro per le seguenti infrazioni:
  - a) mancata cura del campo (non riparare i *pitch mark*, non ripiazzare una zolla, non livellare un bunker, ignorare i cartelli di divieto o le indicazioni di cortesia, **gettare mozziconi di sigaretta per terra**, arrampicarsi sulle sponde dei bunker ...)
  - b) utilizzo di linguaggio inappropriato
  - c) lancio di bastoni

### Penalità per infrazione al Codice di Comportamento:

1<sup>a</sup> infrazione: avvertimento dell’Arbitro o di un Membro del Comitato

2<sup>a</sup> infrazione: un colpo di penalità

3<sup>a</sup> infrazione: penalità generale

4<sup>a</sup> infrazione: squalifica

Nota: in caso di gravi infrazioni (es. frasi irrispettose verso l’Arbitro o un Membro del Comitato, oppure procurato pericolo verso un’altra persona) la squalifica potrà essere immediata.

Il giocatore sarà anche soggetto ai procedimenti disciplinari secondo quanto previsto dallo Statuto Sociale del Circolo.



### **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 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 ha oltrepassato 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 di gioco. 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 buca in MP);

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.

Note:

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.