



GOLF CORTINA

Associazione Sportiva Dilettantistica

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. IDONEITÀ

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 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, non rimpiazzare una zolla o non livellare un bunker;
 - turpiloquio;
 - danni volontari al campo;
 - lancio di bastoni;
 - gettare qualsiasi genere di rifiuto e mozziconi di sigarette al di fuori degli appositi raccoglitori;
 - creare danneggiamenti per movimenti o colpi di pratica anche sui tee di partenza;
 - transitare con carrelli e golf cart sui tee di partenza, collar, avant green e fra i bunker a 'difesa' dello stesso putting green.

Penalità per infrazione al Codice di Comportamento:

- 1^a Infrazione: avvertimento dell'Arbitro o di un Membro del Comitato;
- 2^a Infrazione: un colpo di penalità;
- 3^a Infrazione: penalità generale (due colpi in stroke play e perdita della buca in match play);
- 4^a 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 o danneggiamento volontario dei putting green) la squalifica potrà essere immediata.

3. BASTONI E PALLINE

- a) 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.
- 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.

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 l'intero giro con partenze a **3 giocatori** è di ore **2.20'** per **9 buche** e di **4.40'** per **18 buche** ed a **4 giocatori** è di ore **2.30'** per **9 buche** e di **5.00'** per **18 buche**.

Team a 3 Giocatori

Buca	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Out	10	11	12	13	14	15	16	17	18	In	Tot
Tempo	1 7'	11'	16'	17'	19'	18'	10'	16'	16'	2.2 0'	17'	11'	16'	17'	19'	18'	10'	16'	16'	2.20'	4.40'

Team a 4 Giocatori

Buca	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Out	10	11	12	13	14	15	16	17	18	In	Tot
Tempo	1 8'	12'	18'	18'	21'	19'	11'	17	16'	2.3 0'	18'	12'	18'	18'	21'	19'	11'	17	16'	2.30'	5.00'

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 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:

1^a Infrazione: avvertimento dell’Arbitro o di un Membro del Comitato;

2^a Infrazione: un colpo di penalità;

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

4^a 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;
* 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 qualsiasi giorno di gara, è proibita la pratica sul campo di gara prima di ogni giro del giocatore e tra un giro e l’altro.

Penalità per infrazione alla Regola Locale: 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 9 o 18 buche secondo quanto stabilito dal Comitato.

9. INDICATORI DI PARTENZA (Regola 6.2b)

Indicatori Gialli: Uomini (vedi comma 3 Indicatori verdi)

Indicatori Rossi: Donne (vedi comma 4 Indicatori arancioni)

Indicatori Verdi: Facoltativo per tutti i giocatori ed obbligatorio per gli Under 12 EGA hcp > di 11,4.

Indicatori Arancioni: Facoltativo per tutte le giocatrici ed obbligatorio per le Under 12 EGA hcp > di 11,4.

10. UTILIZZO DEI TRASPORTI

Si utilizza la Regola Locale Tipo G-6:

Eccezione: è permesso l'uso del golf cart compatibilmente con le condizioni del campo, la disponibilità e l'ordine di età e particolari prescrizioni mediche.

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.

11. SEGNALI DI CORTESIA

I paletti rispettivamente a 100 e 150 metri all'inizio del putting green.

12. CONSEGNA DELLO SCORE

Lo score di un giocatore si considera consegnato al Comitato quando il giocatore è uscito dalla recording area che può essere presso il bancone della reception o, se prevista, alla tenda ospitalità.

13. CASI DI PARITÀ: Vedere la Normativa Tecnica in vigore.

14. 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

PIAZZARE LA PALLA - REGOLA LOCALE TIPO E3

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: entro la lunghezza di 15 cm 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 ripiazzare una palla secondo le Regole 14.2b(2) (Come la Palla Deve Essere Ripiazzata) e 14.2e (Cosa Fare Se la Palla Ripiazzata 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.

1. FUORI LIMITE (Regola 18.2)

Delimitato da paletti bianchi alle buche 2/11, 3/12, 4/13, 5/14, 6/15, 7/16 e 9/18; alle buche n. 5/14, 6/15 e 9/18 dalla staccionata a sinistra della buca.

Una palla che attraversa il fuori limite fra le buche 1/10 e 9/18 e si ferma in un'altra parte del campo nell'altra buca è da considerarsi fuori limite.

Nota: Quando il fuori limite è definito da una recinzione o da paletti bianchi o da una stacciatina, 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)

Aree di penalità: delimitato da paletti gialli e/o linee gialle sul terreno.

Aree di penalità laterali: delimitato da paletti rossi e/o linee gialle sul terreno.

Aree di Droppaggio: Se è noto o pressoché certo che la palla sia finita nell'area di penalità oltre il green alla buca 1/18 o in quella della buca 4/13 il giocatore può, quale ulteriore possibilità, utilizzare l'area di droppaggio più vicina a dove giace la palla.

Zona Proibita Al Gioco (Regola 16.1f)

Buca 2/11: Se la palla di un giocatore giace nell'area di penalità davanti al green (gialla) o nell'area di penalità laterale sul lato sinistro della buca (rossa) o quando la condizione interferisce con lo stance del giocatore o con l'area del movimento che intende effettuare, si utilizza la Regola Locale Tipo E-1.1

3. CONDIZIONI ANORMALI DEL CAMPO (Regola 16-1)

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 (es. da macchinari in movimento o da golf cart) purché sia giudicata come anormale da un Arbitro.
- c) I segni "di misurazione" verniciati sulle aree accuratamente rasate del percorso (inclusi i segni di vernice davanti e dietro i putting greens), in caso di interferenza con il lie della palla o con l'area dello swing.
- d) Le erosioni dell'acqua sulle sponde dei bunkers.
- e) Le aree danneggiate da cervi ed animali anche se non segnalate

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. Ad esempio l'ostruzione a sinistra della buca 3/12 in corrispondenza della stazione d'impianto d'irrigazione.
- b) I punti di distanza delle buche situati sulle aree di partenza.
- c) Tutte le staccionate con non delimitato il fuori limite.
- d) Tutte le strade inghiaiate.
- e) Alla buca 4/13 il canale artificiale in muratura a destra della buca, prima della scarpata.
- f) La rete oltre il putting green della buca 2 è da considerarsi ostruzione temporanea inamovibile.

I paletti rispettivamente a 100 e 150 metri all'inizio del putting green sono ostruzioni mobili.

Aree di Droppaggio:

Alla buca 1 per ovviare dalla strada dietro il putting green, alla buca 2/11 per ovviare alla rete di protezione del tee della buca 3/12 ed alla buca 3/12 per ovviare all'area della stazione dell'impianto d'irrigazione il giocatore può, quale ulteriore possibilità, utilizzare l'area di droppaggio più vicina a dove giace la palla.

4. GREEN SBAGLIATO (Regola 13.1f)

Si utilizza la Regola Locale Tipo D-4: Durante di una qualsiasi buca, se la palla di un giocatore giace su un green o avant-green, nell'ovviare all'interferenza, si deve considerare anche l'avant-green come green sbagliato.

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.