

B – CONDIZIONI DI GARA

1. IDONEITÀ

I giocatori devono essere in possesso dei requisiti previsti per l'ammissione alla gara.
(Vedere le Condizioni di Gara Generali e le specifiche previste nella Normativa Tecnica vigente e/o negli Entry Form per ogni singola gara).

Nota: qualora si riscontrasse che un giocatore, al momento della chiusura delle iscrizioni, non sia in possesso dei requisiti per l'ammissione, questi sarà escluso dalla classifica in qualsiasi momento (anche a gara chiusa).

2. CASI DI PARITÀ

Vedere quanto specificato nella Normativa Tecnica in vigore.

3. RECORDING AREA, CONSEGNA DELLO SCORE

La Recording Area può includere, in maniera esemplificativa: costruzioni temporanee, tende, stanze permanenti o altro come indicato dal Comitato di gara sulla bacheca ufficiale. Lo score di un giocatore si considera consegnato al Comitato quando il giocatore è uscito completamente dalla Recording Area.

4. RISULTATO DELL'INCONTRO o GARA CHIUSA

- a) **Match play:** il risultato di un incontro si riterrà "ufficialmente proclamato" quando il risultato dell'incontro o gli accoppiamenti per il turno successivo verranno esposti sulla bacheca ufficiale o sito www.federgolf.it
b) **Stroke play:** il risultato si riterrà ufficialmente proclamato e la competizione chiusa quando la classifica finale della gara verrà esposta sulla bacheca ufficiale o sul sito www.federgolf.it
c) **Per le gare di qualifica Stroke Play seguite da Match Play:** vedere Regola 20.2e(2).

5. ANTI-DOPING

Vedere quanto specificato nella Normativa Tecnica in vigore.

6. CODICE DI CONDOTTA (Regola 1.2b)

Oltre a quanto stabilito dalla Regola 1.2a in merito al comportamento che un giocatore deve tenere in campo, la Federazione Italiana Golf ha deciso di adottare il seguente Codice di Condotta:

- a) 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;
b) l'utilizzo di abbigliamento inadeguato al gioco del golf;
c) un comportamento inaccettabile, tanto che il giocatore può essere penalizzato durante il giro per le seguenti infrazioni:
I. mancata cura del campo, per esempio: non riparare un pitch-mark, non ripiazzare una zolla o non livellare un bunker;
II. utilizzo di linguaggio inappropriato;
III. lancio di bastoni.

Penalità per infrazione al Codice di Condotta:

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 o perdita della buca in Match Play);

4a Infrazione: squalifica.

Nota: in caso di grave scorrettezza (es. frasi irrispettose verso l'Arbitro o verso un Membro del Comitato o per procurato pericolo verso un'altra persona) il Comitato può applicare la Regola 1.2a con squalifica immediata. Il giocatore è anche soggetto ai procedimenti disciplinari secondo quanto previsto dal Regolamento di Giustizia FIG.

Le seguenti Condizioni di Gara sono in vigore solo nelle gare a squadre:

7. CONSIGLIO IN GARE A SQUADRE

In accordo con la Regola Locale Tipo H-2, ogni squadra può nominare una persona ("Team Advisor") alla quale i componenti della squadra possono chiedere consiglio e dalla quale possono ricevere consiglio durante il giro. Ogni squadra, durante la riunione dei Capitani, deve indicare al Comitato i rispettivi Team Advisor che non sono un'influenza esterna ma parte del giocatore.

Comitato Regole e Campionati, Gennaio 2021

FEDERAZIONE ITALIANA GOLF – 2021

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, e i chiarimenti pubblicati ogni quattro mesi dal R&A.



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

Match Play: perdita della buca – **Stroke Play:** due colpi

A - REGOLE LOCALI

Le seguenti Regole Locali, assieme a qualsiasi modifica o aggiunta specifica in vigore nel campo ospitante e decisa dal Comitato, si applicano in ogni Competizione sotto l'egida del Comitato Regole e Campionati.

1. FUORI LIMITE (Regola 18.2)

- a) Una palla è Fuori Limite quando è al di là di qualsiasi muro che definisce il limite del campo.
b) Una palla che si ferma oltre qualsiasi strada definita come Fuori Limite, è Fuori Limite anche se dovesse fermarsi su di un'altra parte del campo.

2. AREE DI PENALITÀ (Regola 17)

a) Oviare alla Stessa Distanza sul Lato Opposto per le Aree di Penalità Rosse

Le Regole Locali aggiuntive di ogni gara specificheranno quali aree di penalità rosse (se presenti) avranno l'opzione della stessa distanza sul lato opposto. La Regola Locale Tipo B-2.1 sarà applicata solo alle aree di penalità ivi elencate.

b) Oviare sul Lato Opposto dove la Palla ha per l'Ultima Volta Attraversato il Bordo dell'Area di Penalità in Cui il Bordo e il Limite del Campo Coincidono

Quando la palla di un giocatore ha per l'ultima volta attraversato il bordo di un'area di penalità in cui il bordo dell'area di penalità e il limite del campo coincidono, tale bordo è considerato rosso ed è possibile oviare sul lato opposto secondo la Regola Locale Tipo B-2.1.

c) Zone di Droppaggio per le Aree di Penalità

Laddove sia marcata una zona di droppaggio per un'area di penalità, questa è un'opzione aggiuntiva con la penalità di un colpo. La zona di droppaggio è un'area dove oviare secondo la Regola 14.3, il che significa che una palla deve essere droppata nell'area dove oviare e si deve fermare al suo interno.

3. OVIARE INDIETRO SULLA LINEA, GIOCARE FUORI DALL'AREA DOVE OVIARE

È in vigore la Regola Locale Tipo E-12 quando si ovia indietro sulla linea secondo qualsiasi Regola.

Nota: Le opzioni per oviare indietro sulla linea nelle Regole 16.1c(2), 17.1d(2), 19.2b and 19.3b. Una palla può essere giocata dal di fuori dell'area dove oviare, a condizione che la palla sia entro la distanza di un bastone dal punto in cui ha per la prima volta toccato il terreno quando droppata nell'area dove oviare.

4. CONDIZIONI ANORMALI DEL CAMPO (Regola 16.1)

a) Terreno in Riparazione

- Tutte le aree delimitate da linee bianche incluse le vie di passaggio per il pubblico laddove marcate.
- Giunture di zolle: la Regola Locale Tipo F-7 è in vigore.
- French Drains (fossetti di drenaggio riempiti di pietre)
- Per i buchi lasciati dalle ostruzioni mobili in parti dell'area generale, è possibile oviare senza penalità per il lie della palla e l'area del movimento che si intende effettuare, ma non si può oviare senza penalità per l'interferenza con lo stance che si intende prendere.

b) Ostruzioni Inamovibili

- Le aree delimitate da linee bianche e le ostruzioni inamovibili ad esse collegate a formare una singola condizione anormale del campo.
- Le aiuole (e ogni cosa vegetante nel loro interno) che sono completamente circondate da un'ostruzione inamovibile sono considerate come una singola condizione anormale del campo.
- Strade o sentieri pavimentati con trucioli di legno o cortecchia. I singoli pezzi di truciolo di legno sono impedimenti sociali.

c) Acqua Temporanea

Linee Guida sull'uso dei rulli per la Rimozione dell'Acqua Temporanea.

Se la palla di un giocatore giace sul putting green e c'è interferenza con acqua temporanea sul putting green, il giocatore può oviare secondo la Regola 16.1d o avere la propria linea di gioco pulita dall'acqua con i rulli. Il Comitato può ripulire dall'acqua i green con i rulli fino a che i giocatori siano nelle vicinanze e, se le condizioni peggiorano, al fine di far procedere il gioco, esso può autorizzare una combinazione di tutte le misure sopra menzionate. Qualsiasi uso dei rulli dovrebbe essere eseguito attraverso la linea di gioco, deve estendersi ad una ragionevole distanza oltre la buca (cioè ad almeno un bastone di lunghezza) e può essere eseguito solo da personale autorizzato del Comitato.

d) Limitazione sull'Oviare dall'Interferenza con lo Stance nella Buca di Animale

La Regola 16.1 è modificata in questo modo: "L'interferenza non sussiste se la buca di animale interferisce solo con lo stance del giocatore".

e) Segnali o linee di distanza

Le linee o i punti verniciati in una parte dell'area generale tagliata all'altezza del fairway o inferiore sono considerati terreno in riparazione dal quale è possibile oviare secondo la Regola 16.1. Tuttavia, l'interferenza non sussiste se le linee o i punti verniciati interferiscono solo con lo stance del giocatore.

5. OSTRUZIONI INAMOVIBILI VICINO AL PUTTING GREEN

La Regola Locale Tipo F-5 è in vigore, ma viene modificata come segue: "Per una palla che giace nell'area generale è permesso oviare solo quando la palla e l'ostruzione inamovibile si trovano in un'area tagliata ad altezza del fairway o inferiore".

6. LIMITAZIONI SU QUANDO È NECESSARIO RIPETERE IL COLPO GIOCATO DAL PUTTING GREEN

La Regola Locale Tipo D-7 è in vigore e modifica l'Eccezione 2 alla Regola 11.1b

7. OGGETTI INTEGRANTI

- investimenti dei bunker nella loro posizione prevista
- Fili, cavi, involucri o altri oggetti quando strettamente aderenti agli alberi o altri oggetti permanenti.
- I muri di contenimento artificiali e le palificazioni quando si trovano in aree di penalità.
- Qualsiasi cancello chiuso attaccato a un oggetto che definisce il limite.

8. LINEA ELETTRICA SOPRAELEVATA PERMANENTE

La Regola Locale Tipo E-11 è in vigore, ma solo per una palla che colpisce una linea elettrica che si trova entro i limiti del campo e non il traliccio di sostegno (il colpo è annullato e deve essere rigiocato).

9. OSTRUZIONI MOVIBILI

Gli esempi includono, tra l'altro: pannelli pubblicitari autoportanti posizionati lontano dalle aree di partenza, i dispensatori di bevande facilmente sollevabili, tutte le telecamere e i loro treppiedi, i microfoni della televisione, i supporti autoportanti o i treppiedi per la trasmissione dei risultati e dei dati e tutti gli indicatori delle vie di passaggio.

10. I BASTONI E LE PALLE

a) Sostituzione del bastone: è in vigore la Regola Locale Tipo G-9 per la sostituzione di un bastone rotto o danneggiato significativamente.

b) Lista delle teste di Driver Conformi: La Regola Locale Tipo G-1 è in vigore.

Penalità per eseguire un colpo con un bastone in infrazione a questa Regola Locale: Squalifica.

c) Lista delle Palle Conformi: La Regola Locale Tipo G-3 è in vigore.

Penalità per eseguire un colpo in infrazione a questa Regola Locale: Squalifica.

11. LINEE GUIDA SULLA VELOCITÀ DI GIOCO (Regola 5.6b)

A) Durante il Giro Convenzionale:

In assenza di circostanze attenuanti, un gruppo (o un giocatore singolo o due giocatori del gruppo), potrebbe essere cronometrato se, in qualsiasi momento durante il giro convenzionale, il tempo complessivo da esso accumulato, eccede quello concesso per il numero di buche giocate, o in caso del secondo o successivi gruppi, se "Fuori Posizione".

Dal momento in cui incomincia il cronometraggio, il tempo massimo consentito per un colpo è di 40 secondi; sono concessi 10 secondi in più per il giocatore del gruppo che gioca per primo:

- il colpo dalla partenza a un par 3;
- un colpo di approccio; o
- un chip o un putt.

Il tempo consentito per completare ogni buca e l'intero Giro Convenzionale, sarà deciso dal Direttore di Torneo e pubblicato sulla bacheca ufficiale prima dell'inizio del giro e/o sullo scorecard del giocatore

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, 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.

Penalità per infrazione alla Regola Locale:

1a Infrazione: avvertimento dell'Arbitro

2a Infrazione: un colpo di penalità (perdita della buca in Match Play)

3a Infrazione: penalità generale (due colpi in Stroke Play o perdita della buca in Match Play);

4a Infrazione: squalifica in Stroke Play (squalifica in Match Play)

Le penalità si applicano alla buca dove è stata commessa l'infrazione. Se il gioco viene ritardato tra una buca e l'altra, la penalità si applica alla buca successiva.

Note:

i) Il cronometraggio finisce quando il gruppo ritorna in posizione, ma in ogni caso 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.

ii) I giocatori potrebbero non essere avvisati di essere cronometrati

b) Alla consegna dello Score in gara Stroke Play:

Tutti i gruppi devono completare il giro convenzionale entro il tempo massimo stabilito dal Comitato. È responsabilità dei giocatori rispettare questo tempo massimo concesso (Regola 5.6b).

In assenza di circostanze attenuanti, saranno aggiunti **due colpi di penalità al punteggio della buca 18 dello score per infrazione alla Regola 5.6b a TUTTI i giocatori:**

- del primo gruppo, se hanno superato il tempo concesso per 5 minuti o più.
- dei gruppi successivi, se hanno superato il tempo concesso per 5 minuti o più E se hanno superato il loro intervallo di partenza con il gruppo che li precede per più di 5 minuti.

Note: a) Il Comitato di gara considererà circostanze attenuanti esclusivamente i casi straordinari.

b) Il Comitato può derogare da questa Regola Locale ("tempi massimi") prima dell'inizio della gara.

12. SOSPENSIONE DEL GIOCO (Regola 5.7)

I seguenti segnali saranno utilizzati per sospendere e riprendere il gioco:

Interruzione immediata/situazione pericolosa un suono prolungato di sirena.

Interruzione normale, non pericolosa tre suoni brevi consecutivi di sirena.

Ripresa del gioco due suoni brevi consecutivi di sirena

Quando il gioco è interrotto per una situazione pericolosa, **tutte le aree di pratica saranno immediatamente chiuse.**

13. PRATICA (Regola 5)

a) Pratica Prima del Giro o tra Giri in Stroke Play (Regola 5.2b)

La Regola 5.2b viene integrata in questo modo: "Un giocatore non deve praticare sul campo di gara prima di un giro o tra i giri".

Penalità per infrazione alla Regola 5.2: vedi la penalità prevista nella Regola 5.2.

14. LINEE GUIDA SUL TRASPORTO

La Regola Locale Tipo G-6 è in vigore: "Durante un giro, un giocatore o un caddie non deve viaggiare su alcuna forma di trasporto motorizzato se non autorizzato o successivamente approvato dal Comitato. (Un giocatore che riceve una penalità di colpo e distanza è sempre autorizzato)".

Penalità per infrazione a questa Regola Locale: Penalità Generale per ogni buca nella quale c'è stata infrazione. Un'infrazione tra il gioco di due buche si applica alla buca successiva.

15. PROIBIZIONE DELL'USO DI DISPOSITIVI AUDIO E VIDEO

La Regola Locale Tipo G-8 è in vigore e modifica la Regola 4.3a(4) in questo modo: "Durante un giro, un giocatore non deve ascoltare o guardare contenuti di qualsiasi natura su un dispositivo audio o video.

Penalità per infrazione alla Regola Locale: vedi la penalità prevista nella Regola 4.3