

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 sul 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, si prega di rifarsi alla Guida Ufficiale alle Regole del Golf in vigore dal gennaio 2023, 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.
- c) Cancelli chiusi attaccati a una rete di recinzione o muro che definisce il limite: è in vigore la Regola Locale Tipo F-26.

2. AREE DI PENALITÀ (Regola 17)

a) Ovvviare 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) Ovvviare 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 ovviare 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 ovviare secondo la Regola 14.3, il che significa che una palla deve essere droppata nell'area dove ovviare e si deve fermare al suo interno.

3. CONDIZIONI ANORMALI DEL CAMPO (Regola 16.1)

a) Terreno in Riparazione

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

b) Ostruzioni Inamovibili

- i. Le aree delimitate da linee bianche e le ostruzioni inamovibili ad esse collegate a formare una singola condizione anormale del campo.
- ii. 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.
- iii. Strade o sentieri pavimentati con trucioli di legno o corteccia. I singoli pezzi di truciolo di legno sono impedimenti sciolti.

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 ovviare 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'Evitare 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) Animale Non Definito Come Impedimento Sciolto

È in vigore la Regola Locale Tipo E-13. Un animale non definito come impedimento sciolto può essere rimosso. Se la palla si muove non c'è penalità e la palla deve essere ripiazzata.

f) 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 evitare secondo la Regola 16.1. Tuttavia, l'interferenza non sussiste se le linee o i punti verniciati interferiscono solo con lo stance del giocatore.

4. 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 evitare solo quando la palla e l'ostruzione inamovibile si trovano in un'area tagliata ad altezza del fairway o inferiore”*.

5. OGGETTI INTEGRANTI

a) I rivestimenti dei bunker nella loro posizione prevista. Un rivestimento che dovesse essere esposto, può essere trattato come terreno in riparazione del Comitato, ma è in vigore la Regola Locale Tipo F-6, proibendo di evitare se l'interferenza esiste soltanto con lo stance.

b) Fili, cavi, involucri o altri oggetti quando strettamente aderenti agli alberi o altri oggetti permanenti.

c) I muri di contenimento artificiali e le palificazioni quando si trovano in aree di penalità.

d) I muri di contenimento artificiali e le palificazioni quando si trovano sulla parete del bunker (sono parte dell'area generale)

6. LINEA ELETTRICA SOPRAELEVATA PERMANENTE

La Regola Locale Tipo E-11 è in vigore, ma solo se è noto o pressoché certo che la palla del giocatore 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 (Regola 14.6).

7. 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.

8. I BASTONI E LE PALLE

a) 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.

b) 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.

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

A) Durante il Giro:

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, 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 cronometrando, 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, 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:

1^a Infrazione: avvertimento dell'Arbitro.

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

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

4^a 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 entro il tempo massimo stabilito dal Comitato. È responsabilità dei giocatori rispettare questo tempo massimo concesso (Regola 5.6b).

Il Comitato, valutate tutte le circostanze del caso e solamente se non è stato in grado, durante il giro, di cronometrare i giocatori come previsto dal punto A), potrà aggiungere **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.

10. 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.**

11. PRATICA (Regola 5)

a) Pratica Prima del Giro (Regola 5.2b)

Prima del giro è in vigore la Regola Locale Tipo I-1.1 e la regola 5.2b è modificata come segue: "Un giocatore non deve praticare sul campo della gara, provare la superficie del putting green sfregando il putting green o facendovi rotolare una palla, ma può praticare in qualsiasi area destinata per la pratica".

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

12. 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.

13. 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

B – CONDIZIONI DI GARA

14. 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).

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).

15. CASI DI PARITA'

Vedere quanto specificato nella Normativa Tecnica in vigore.

16. RECORDING AREA, CONSEGNA DELLO SCORE

a) 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 completamente uscito fisicamente dalla Recording Area.

17. 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 la Regola 20.2e(2).

18. ANTI-DOPING

Vedere quanto specificato nella Normativa Tecnica in vigore.

19. CODICE DI CONDOTTA (Regola 1.2b)

Oltre a quanto stabilito dalla Regola 1.2a, la Federazione Italiana Golf ha deciso di adottare un codice di condotta in allegato alla Normativa Tecnica.

Penalità per Infrazione al Codice di Condotta:

1ª Infrazione (durante l'intera gara): avvertimento dell'Arbitro o di un Membro del Comitato.

2ª Infrazione (durante l'intera gara): un colpo di penalità.

3ª Infrazione (durante l'intera gara): penalità generale (due colpi in Stroke Play o perdita della buca in Match Play).

4ª Infrazione (durante l'intera gara): squalifica.

Nota: in caso di grave scorrettezza, il Comitato può applicare la Regola 1.2a con squalifica immediata. Il giocatore è anche soggetto ai procedimenti disciplinari secondo il Regolamento di Giustizia FIG.

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

20. 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.