



Condizioni di Gara

IL CODICE DI COMPORTAMENTO (Reg. 1.2b) –

Il Codice di Comportamento del Golf Club Quarrata comprende ad esempio:

- 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 come ad esempio: non riparare un pitch mark, non ripiazzare una zolla o non livellare un bunker;
 - uso improprio del telefono cellulare;
 - utilizzo di linguaggio inappropriato;
 - lancio di bastoni.

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 (2 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, danni ai green) la squalifica potrà essere immediata.

LISTA DELLE PALLE DA GOLF CONFORMI – La palla che il giocatore gioca deve essere menzionata sulla vigente "Lista delle Palle da Golf Conformi" pubblicata da R&A.

E' proibito giocare con palle del campo pratica. **Penalità: SQUALIFICA**

CADDIES – Proibiti i professionisti durante tutto il giro convenzionale.

ORARIO DI PARTENZA (Reg. 5.3a) – L'ora ufficiale di gara è quello presente sugli smartphone o smartwatch collegati ad una rete dati. Nota: Nelle gare Stableford si applica l' Eccezione 2 alla Regola 21.1c.

PARTENZA GRUPPI – È obbligatorio attendere la fine del primo turno di partenze prima di iniziare il secondo giro. **Penalità: SQUALIFICA DEL TEAM**

VELOCITA' DI GIOCO (Reg. 5.6b) - In assenza di circostanze attenuanti, un giocatore e/o tutto il team possono essere richiamati e/o penalizzati per gioco lento nel caso fossero "fuori posizione". **NB: i giocatori possono essere cronometrati anche senza avviso.**

Il tempo massimo concesso per eseguire un colpo è 40 secondi.

Le penalità per infrazione a questa condizione di gara a seconda della gravità della stessa possono essere:

- Avvertimento formale dell'Arbitro;
- 1 colpo di penalità;
- 2 colpi di penalità;
- Squalifica.

Nelle gare Stableford si applica l'Eccezione 3 alla Regola 21-1c.

NB: Il cronometraggio inizierà quando un giocatore ha avuto il tempo sufficiente per raggiungere la propria palla ed è il suo turno di gioco; 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.

SOSPENSIONE DEL GIOCO PER UNA SITUAZIONE PERICOLOSA (Reg. 5.7b) –

Un suono prolungato di sirena: interrompere immediatamente il gioco.

Due suoni di sirena: ripresa del gioco.

NB: se un giocatore non interrompe immediatamente il gioco sarà squalificato.

A prescindere da questa Condizione di Gara la responsabilità dell'interruzione del gioco per pericolo a causa di fulmini rimane a carico del giocatore – Reg. 5.7a.

In caso di interruzione immediata del gioco verranno seguite le indicazioni del R&A Golf Club of St. Andrews ed il regolamento locale, come segue: nel caso della disputa di una gara su 18 buche, qualora la stessa venisse sospesa a causa di eventi naturali, ai fini della classifica finale, potranno essere tenute in considerazione anche le prime 9 buche, sempre che tutti i concorrenti le abbiano terminate.

BUVETTE - La buvette dopo la buca 8 è una concessione (e non un diritto) pertanto si dovrà riprendere il gioco non appena il fairway libero, penalità 1 colpo (Reg. 5.6a) da applicarsi alla buca successiva.

GIRO (Definizione di Giro) – Salvo quando diversamente indicato dal Comitato di Gara, le gare si disputano su di un giro di 18 buche.

INDICATORI DI PARTENZA (Reg. 6.2b)

Gialli/Rossi: Uomini & Donne

CONSEGNA DELLO SCORE – Uno score si considera consegnato al Comitato nel momento in cui il giocatore abbandona la recording area; salvo quando diversamente indicato la recording area è rappresentata dalla stanza della segreteria.

GARA CHIUSA (Reg. 5.3b)

Gara a colpi: il risultato si ritiene “ufficialmente proclamato” e la competizione chiusa, quando la classifica finale della gara viene esposta sulla bacheca ufficiale.

Match Play: il risultato di un incontro si ritiene “ufficialmente proclamato”, quando esso o gli accoppiamenti per il turno successivo vengono esposti sulla bacheca ufficiale.

CASI DI PARITÀ

Si applica quanto previsto nella vigente Normativa Tecnica.

RISULTATO DELL'INCONTRO - GARA CHIUSA

Gara a colpi: il risultato si ritiene “ufficialmente proclamato” e la competizione chiusa, quando la classifica finale della gara viene esposta sulla bacheca ufficiale.

Match Play: il risultato di un incontro si ritiene “ufficialmente proclamato”, quando esso o gli accoppiamenti per il turno successivo vengono esposti sulla bacheca ufficiale.

COMITATO DI GARA

Dir. di Torneo: Alessio Di Pardo

Arbitro: Francesco Gori

Osservatori: Paolo Belli, Emiliano La Mendola, Alessia Tiradritti, Enrico Carboni.

Quando non indicato diversamente, la penalità per infrazione alle Condizioni di Gara o alle Regole Locali è: perdita della buca in match play – 2 colpi di penalità in stroke play



Regole Locali (rev. 10/2023)



FUORI LIMITE (Reg. 18.2)

Aldilà di ogni muro, rete di recinzione e oltre i paletti bianchi che definiscono i margini del campo; 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.

Nota: Quando il fuori limite è definito da una recinzione il fuori limite si intende al di là della recinzione (lato sinistro delle buche 3 e/o 11, delle buche 7 e/o 17 e delle buche 8 e/o 18 del percorso BLU).

AREE DI PENALITÀ (Reg. 17) - Delimitati da paletti e/o linee rosse e/o gialle sul terreno.

Zona di Droppaggio per Aree di Penalità Buche 4/5/7/13/15/17

si utilizza la Regola Locale Tipo E-1.1, se una palla entra nell'area di penalità vicino al putting green delle suddette buche, si potrà in alternativa alle opzioni previste dalla Regola 17.1d, droppare una palla nella zona di nei pressi del putting green, **individuata a partire dal paletto di colore verde**, con la penalità di un colpo. La zona di droppaggio è un'Area Dove Ovvviare secondo la Regola 14.3, il che significa che la palla deve essere droppata e deve fermarsi nell'area dove ovviare.

OGGETTI INTEGRANTI – I Tappeti dei tee di partenza. Fili, cavi, fasciature o altri oggetti (es. pali tutori) quando aderiscono ad alberi o ad altri oggetti permanenti, le aiuole recintate. Le reti di protezione di confine con la proprietà a sinistra della buca 3 (percorso BLU).

Si specifica che **rimane VIETATO droppare senza penalità per interferenza con la rete a sinistra della buca 3 (percorso BLU)**, l'unica opzione sarà giocare la palla come si trova o dichiararla ingiocabile applicando la regola 19.

CONDIZIONI ANORMALI DEL CAMPO (Reg. 16-1)

Terreno in Riparazione: qualsiasi area delimitata da paletti blu e/o linee bianche tratteggiate sul terreno; le erosioni d'acqua nei bunker; le tracce profonde provocate dalle ruote dei mezzi meccanici o macchine operatrici.

Ostruzioni Inamovibili: tutti i tappeti sul ponte della buca 1.

Tutte le staccionate delimitanti i ponti, la rete di protezione fra le buche 2/3 e 5/6 del percorso "BLU".

Tutte le travi di legno di contenimento dei tee di partenza.

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.

Le buche del FootGolf.

PRATICARE SUL CAMPO PRIMA DEL GIRO o TRA I GIRI (Reg. 5.2b)

Si utilizza la Regola Locale Tipo I-1.1, la Regola 5.2b è modificata nel seguente modo: è permesso ad un giocatore praticare sul percorso di gara prima o fra i giri.

PALLA DEVIATA DAI FILI DELLA LINEA ELETTRICA

Si utilizza la Regola Locale Tipo E-11, se è noto o pressoché certo che la palla del giocatore colpisce le linee elettriche, passanti sopra la buca 7/17, durante il gioco, il colpo è ANNULLATO. Il giocatore **deve ripetere il colpo senza penalità** dal posto nel quale il colpo precedente era stato fatto (vedi regola 14.6 per la corretta procedura).

**Penalità per Giocare da un Posto Sbagliato in Infrazione alla Regola Locale E-11:
Penalità Generale secondo la Regola 14.7a.**

Penalità per infrazione alle Condizioni di Gara o alle Regole Locali:

Match Play: Perdita della buca

Stroke Play: Penalità Generale (2 colpi)