

REGOLE LOCALI AGGIUNTIVE

1. FUORI LIMITE – Reg.18-2

Fuori limite interni: a destra delle buche 9 e 18 e a sx della buca 13

2. OSTRUZIONI INAMOVIBILI – Reg.24/2

I paletti bianco/verde indicanti il fuori limite a destra delle buche 9 e 18 e a sx della buca 12, sono da considerarsi ostruzioni inamovibili per il gioco delle altre buche

3. FILI DELL'ALTA TENSIONE – Regola locale tipo E-11

I fili dell'alta tensione una palla che colpisce i fili dell'alta tensione deve essere immediatamente rigiocata senza penalità annullando il colpo.(R.14.6)

4. TERRENO IN RIPARAZIONE – Reg. 16-1

Le erosioni causate dell'acqua nei bunker. Lo stance del giocatore non è di per se stesso interferenza secondo questa regola.

5. PARTI INTEGRANTI DEL PERCORSO

a) Tutte le strade ed i sentieri non inghiatiati e la stradina inghiatiata sul lato sinistro della buca 2.

b) I tubi verdi aderenti alla recinzione del fuori limite a dx buca 10.

6. ZONA PROIBITA ALGIOCO – Reg.16.1 b

L'area sottostante i tralicci dell'alta tensione. Il giocatore deve ovviare senza penalità.

7. PALLA INFOSSATA – Reg.16.3 b

Estesa a tutta l'area generale.

8. CONSEGNA SCORE: presso la segreteria

N.B. In permanenza di divieto di utilizzo dei rastrelli nei bunkers, la palla può essere piazzata entro un bastone, senza penalità, all'interno dello stesso senza avvicinarsi alla buca.

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.

Per ogni necessità i giocatori possono chiamare la segreteria al numero 0421.372862

ASD Golf Club Jesolo
Il Comitato di Gara

Giugno 2020



ASD Golf Club Jesolo – 2020

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.

A-REGOLE LOCALI

Se non diversamente specificato, la penalità per infrazione a una Regola Locale è: Match Play: perdita della buca -- Stroke Play: due colpi

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 giocata da un lato di una strada che è definita come fuori limite e va a fermarsi sull'altro lato di tale strada è considerata fuori limite. Questo è valido anche se la palla si ferma su un'altra parte del campo che si trova entro i limiti del campo per le altre buche.

2. AREE DI PENALITÀ (Regola 17) a) Ovviare 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) Ovviare 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. OVVIARE INDIETRO SULLA LINEA, GIOCARE FUORI DALL'AREA DOVE OVVIARE

È in vigore la Regola Locale Tipo E-12 quando si ovvia indietro sulla linea secondo qualsiasi regola. Notare le opzioni per ovviare indietro sulla linea nelle Regole 16.1c(2), 17.1d(2), 19.2b and 19.3b.

4. 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'Ovviare 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 ovviare 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. OGGETTI INTEGRANTI a) I rivestimenti dei bunker nella loro posizione prevista 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) Qualsiasi cancello chiuso attaccato a un oggetto che definisce il limite.

7. 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).

8. 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. **9. 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.**

10. 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 od 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: a) 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. b) 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.

11. 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.

12. 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.

13. LINEE GUIDA SUL TRASPORTO (Regola 5) La Regola Locale Tipo G-6 è in vigore e modifica la Regola 4.3a(1) in questo modo: “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.

14. PROIBIZIONE DELL’USO DI DISPOSITIVI AUDIO E VIDEO La Regola Locale Tipo G-8 è in vigore e modifica la Regola 4.3a(1) in questo modo: “Durante un giro, un giocatore non deve ascoltare o guardare contenuti di qualsiasi natura su un dispositivo audio o video..

B . CONDIZIONI DI GARA

a) **1. IDONEITÀ** I giocatori devono essere in possesso dei requisiti previsti per l’ammissione alla gara. (Vedere le Condizioni di Gara Generali e 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 PARITA’ 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 a colpi 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 Comportamento: **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.