



## REGOLE DI GIOCO

Vigono quelle del R.&A. G.C. di St. Andrews adottate dalla Federazione Italiana Golf.

### CONDIZIONI DI GARA AGGIUNTIVE

Si applicano le Condizioni di Gara e Regole Locali, unitamente alla Normativa Tecnica 2016, pubblicate dalla Federazione Italiana Golf, ad eccezione dei punti di seguito riportati.

#### **1) LISTA DELLE TESTE DI DRIVER CONFORMI (Reg. 4-1)**

Non si applica la Nota alla Regola 4-1a (App. IA — pag. 162) che limita l'utilizzo dei driver inseriti nella Lista dei "driver conformi" pubblicata dal R&A ([www.randa.org](http://www.randa.org)). Tuttavia è in vigore il divieto di utilizzo dei bastoni non conformi che possono essere individuati nella lista dei "driver non conformi" pubblicata dal R&A ([www.randa.org](http://www.randa.org)). Nel caso in cui un bastone non sia presente in nessuna delle due liste il Comitato dovrà stabilire la conformità secondo la regola 4-1 (effetto molla).

#### **2) LISTA DELLE PALLE NON CONFORMI (Reg. 5-1)**

Non si applica la Nota alla Regola 5-1 (App. Ic — pag. 163) che limita l'utilizzo delle palle inserite nella Lista delle "palle conformi" pubblicata dal R&A ([www.randa.org](http://www.randa.org)).

#### **3) ORARIO DI PARTENZA (Reg. 6-3)**

L'ora ufficiale è quella esposta sulla partenza della prima buca.

#### **4) VELOCITA' DI GIOCO**

In aggiunta alla procedura del gioco lento prevista dalla normativa tecnica Federale si applica la tabella "Tempi di gioco" esposta in bacheca. L'assegnazione delle penalità verrà estesa a tutto il team.

#### **5) PRATICA (Reg. 7-1)**

Il Comitato autorizza la pratica sul campo di gara o parte di esso, tra i giri di una gara stroke play.

#### **6) TRASPORTO**

I giocatori over 18 possono utilizzare il golf cart durante tutte le Gare, salvo quando diversamente stabilito dal Comitato per particolari condizioni del campo. Vigè la decisione 33-8/4 in caso di infrazione alla Regola di utilizzo del golf cart.

#### **7) CONSEGNA DELLO SCORE**

Lo score di un giocatore si considera consegnato al Comitato quando viene lasciato sul bancone della Segreteria ed il giocatore ha lasciato l'area antistante la reception.

### REGOLE LOCALI AGGIUNTIVE

#### **1) TERRENO IN RIPARAZIONE (Reg. 25)**

Le erosioni nei bunkers causate dall'acqua.  
Il vivaio a destra della parte finale del fairway della buca 10 (obbligo di droppaggio).  
Sul percorso, una palla che viene a fermarsi dentro o sopra un buco di aerazione (carotatura) può essere alzata senza penalità, pulita e droppata, il più vicino possibile al punto in cui giaceva ma non più vicino alla buca. La palla quando è droppata deve prima colpire una parte del campo sul percorso. Sul putting green, una palla che viene a fermarsi dentro o sopra un buco di aerazione può essere piazzata nel punto più vicino che non sia più vicino alla buca e che eviti l'interferenza.

#### **2) OSTRUZIONI INAMOVIBILI (Reg. 24 - 2)**

I dischi di colori vari posizionati sul percorso indicanti le distanze dal centro del green.  
I sostegni conficcati nel terreno a sostegno di alcune piante sul percorso (vedi buca 7-8).  
Le strade preparate per il transito dei golf cart posizionate: nei pressi del tee e del green della buca 18 ed al tee della buca 1, a destra della buca 2, a destra del green della buca 4, a destra del tee della buca 5, a destra del tee della buca 6, intorno al tee della buca 7, a destra e dietro il green della buca 8, la strada che costeggia tutta la buca 9; la strada a destra del tee della buca 10 e quella intorno al green della buca 10; la strada a destra del tee della buca 11; le strade a destra e a sinistra della buca 12; la strada a sinistra della buca 13, a destra della buca 14 e quella a sinistra del green della buca stessa; la strada a sinistra del tee e del fairway della buca 15, a sinistra del tee e quella a destra del green della buca 16; le strade a sinistra e a destra della buca 17; la strada a sinistra del green della buca 18.  
I pali bianchi (spessi 8 cm) a protezione di alcuni tee di partenza.

#### **3) OSTRUZIONI MOVIBILI (Reg. 24 - 1)**

I paletti bianco/rossi indicanti i 150 m. dal centro del green.  
I paletti verdi e relative catenelle gialle a protezione del percorso e tutti i segnali di cortesia (direzione golf cart, ecc.).  
Le corde gialle per la delimitazione del transito dei golf cart possono essere considerate, a scelta del giocatore, ostruzioni movibili o inamovibili.

#### **4) MOVIMENTO ACCIDENTALE DELLA PALLA (Reg. 20-1 - 18-2 - 18-3)**

Quando la palla di un giocatore è sul putting green, non c'è penalità se la palla o il marca-palla è mosso accidentalmente dal giocatore, dal suo partner, dal suo avversario o da uno dei loro caddie o equipaggiamento. La palla mossa o il marca-palla devono essere ripiazzati come previsto nelle Regole 18-2, 18-3 e 20-1. Questa Regola Locale si applica solo quando la palla del giocatore o il marca-palla è sul putting green e qualsiasi movimento è accidentale. Nel caso in cui venga stabilito che la palla di un giocatore sul putting green è stata mossa dal vento, dall'acqua o da qualche altra causa naturale, come gli effetti della gravità, la palla deve essere giocata come si trova dalla sua nuova posizione senza penalità. Un marca-palla mosso in tali circostanze sarà ripiazzato.

#### **5) PARTI INTEGRANTI DEL PERCORSO**

Le strade e i sentieri non asfaltati, non in ghiaia o in sassi infossati o comunque non definite ostruzioni inamovibili e le aree non inerbite a causa del passaggio del golf cart.

#### **6) CONGEGNI PER MISURARE LE DISTANZE (Reg. 14-3)**

In questo campo un giocatore può ottenere informazioni sulle distanze utilizzando un dispositivo per misurare la distanza. Se durante un giro convenzionale, un giocatore utilizza un dispositivo per misurare le distanze al fine di valutare o misurare altre condizioni che possano influenzare il gioco il giocatore infrange la Regola 14-3.

#### **7) PALLA DEVIATA DAI FILI DELLE LINEE ELETTRICHE (Reg. 33 - 8)**

Se una palla colpisce i fili delle linee elettriche alle buche 3, 4 e 5 il colpo deve essere annullato e il giocatore deve giocare una palla il più vicino possibile al punto da dove era stata giocata la palla originaria, senza penalità.

**COMITATO RULES:** *Simone Laureti e Lorenzo Castelli*



## FEDERAZIONE ITALIANA GOLF – 2017

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. Per il testo completo delle Condizioni di Gara e Regole Locali, fare riferimento, al numero di pagina indicato, all'Appendice I dell'edizione italiana vigente delle Regole del Golf, pubblicate dall'R&A Rules Limited e tradotte in Italia a cura del Comitato Regole e Campionati della FIG.

### A - 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 Condizioni 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. LISTA DELLE TESTE DEI DRIVER CONFORMI – Pag. 178

Qualunque Driver trasportato dal giocatore, deve avere la testa, identificata da modello e loft, specificata nella vigente lista delle teste di driver conformi pubblicata dal R&A.  
**Penalità per aver fatto un colpo in infrazione alla condizione:** Squalifica  
**Nota:** La lista aggiornata delle teste dei driver conformi è disponibile sul sito web del R&A ([www.randa.org](http://www.randa.org)).

#### 3. LISTA DELLE PALLE DA GOLF CONFORMI – Pag. 179

Si applica la Nota alla Regola 5-1.  
**Nota:** La lista aggiornata delle palle conformi è disponibile sul sito web del R&A ([www.randa.org](http://www.randa.org)).

#### 4. VELOCITÀ DI GIOCO (Nota alla Regola 6-7) – Pag. 182

**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, è deciso dal Comitato di Gara e pubblicato sulla bacheca ufficiale prima dell'inizio del giro.

Il primo gruppo e qualsiasi altro gruppo che sia partito dopo uno Starter's Gap è 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 è 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 Condizione di Gara:

- 1a Infrazione: avvertimento dell'Arbitro
- 2a Infrazione: un colpo di penalità (perdita della buca in match play)
- 3a Infrazione: due colpi di penalità (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 tiene conto delle infrazioni di tempo di un giocatore che si trova in un gruppo cronometrato, per tutta la durata del giro. Un giocatore non è 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 6-7). In assenza di circostanze attenuanti, sono aggiunti due colpi di penalità al punteggio della buca 18 dello score per infrazione alla Regola 6-7 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 considera circostanze attenuanti, esclusivamente i casi straordinari.  
b) Il Comitato può derogare da questa Condizione ("tempi massimi") prima dell'inizio della gara.

#### 5. SOSPENSIONE DEL GIOCO PER UNA SITUAZIONE PERICOLOSA

(Nota alla Regola 6-8b) – Pag. 182-183

- Segnali:**
- a) interrompere il gioco IMMEDIATAMENTE: 1 suono prolungato di sirena.
  - b) interrompere il gioco: 3 suoni consecutivi di sirena, ripetuti.
  - c) ripresa del gioco: 2 brevi suoni di sirena, ripetuti.

#### 6. PRATICA (Regola 7) – Pag. 76

Si applica la Nota alla Regola 7-1: in match play, in qualsiasi giorno di gara, è proibita la pratica sul campo di gara prima di ogni incontro del giocatore e tra un incontro e l'altro.

**Penalità per infrazione alla Condizione:** Squalifica.  
**Nota:** In qualsiasi giorno di gara, i giocatori possono utilizzare le aree predisposte per la pratica entro i limiti del campo.

#### 7. TRASPORTO – Pag. 184-185

I giocatori e i loro caddies non possono utilizzare alcun mezzo di trasporto durante un giro convenzionale, a meno che non siano stati autorizzati dal Comitato.

#### 8. ANTI-DOPING

Vedere quanto specificato nella Normativa Tecnica in vigore.

#### 9. 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.

#### 3. TERRENO IN RIPARAZIONE (Regola 25-1) – Pag. 128

- 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. dal pubblico o da macchinari in movimento), 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 Green), in caso di interferenza con il lie della palla o con l'area dello swing.
  - d) French Drain (fossetti di drenaggio riempiti di ghiaia/sassi).
  - e) Le giunture delle zolle (Pag. 167).
- Nota:** Non è consentito oviare all'interferenza con una buca, un mucchio di terra o una traccia di galleria fatta da un animale scavatore, un rettile o un uccello quando essa è solo con lo stance.

#### 4. PALLA INFOSATA (Regola 25-2) – Pag. 131

È estesa a tutto il percorso (Pag. 164).

#### 5. OSTRUZIONI INAMOVIBILI (Regola 24-2) – Pag. 124

- 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.
- b) Le aiuole circondate da un'ostruzione sono parte dell'ostruzione.

#### 6. SASSI NEI BUNKERS (Regola 24-1) – Pag. 168

I sassi nei bunker sono ostruzioni mobili: si applica la Regola 24-1 (Pag.124).

#### 7. MOVIMENTO ACCIDENTALE DI UNA PALLA SUL PUTTING GREEN

Le Regole 18-2, 18-3 e 20-1 sono modificate come segue:  
Quando la palla di un giocatore giace sul Putting Green, non c'è penalità se la palla o il marca-palla è mosso accidentalmente dal giocatore, dal suo partner, dal suo avversario o da uno dei loro caddies o equipaggiamento. La palla mosso o il marca-palla devono essere ripiazzati come previsto dalle Regole 18-2, 18-3 e 20-1. Questa Regola Locale si applica solo quando la palla del giocatore o il marca-palla giace sul Putting Green e qualsiasi movimento è accidentale.

**Nota:** Se è stabilito che la palla di un giocatore sul Putting Green è stata mossa dal vento, dall'acqua o da qualche altra causa naturale, come gli effetti della gravità, la palla deve essere giocata come si trova dalla sua nuova posizione. Un marca-palla mosso in tali circostanze sarà ripiazzato.

#### 8. PARTI INTEGRANTI DEL CAMPO

- a) Qualsiasi cavo o cartello pubblicitario attaccato in modo aderente a un oggetto che definisce il margine del fuori limite.
- b) Fili, cavi, fasciature o altri oggetti (es. pali tutori) quando aderiscono ad alberi o ad altri oggetti permanenti.
- c) Muri artificiali e palificazioni (p.es. di contenimento) quando situati negli ostacoli d'acqua.

#### 9. ZOLLE DI TAPPETO ERBOSO SUL PUTTING GREEN

Su qualsiasi Putting Green le zolle di ogni dimensione e forma hanno lo stesso status dei tamponi delle vecchie buche e possono essere riparate secondo la Regola 16-1c (Pag.100).

**Quando non indicato diversamente, la penalità per infrazione alle Condizioni di Gara o alle Regole Locali è:**

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

FEDERAZIONE ITALIANA GOLF

Comitato Regole e Campionati

Gennaio 2017

#### 10. CASI DI PARITÀ

Vedere quanto specificato nella Normativa Tecnica in vigore.

#### 11. RISULTATO DELL'INCONTRO o GARA CHIUSA

- a) Match play: il risultato di un incontro si ritiene "ufficialmente proclamato" quando il risultato dell'incontro o gli accoppiamenti per il turno successivo sono esposti sulla bacheca ufficiale.
- b) Stroke play: il risultato si ritiene ufficialmente proclamato e la competizione chiusa quando la classifica finale della gara è esposta sulla bacheca ufficiale.
- c) Per le gare di qualifica a colpi seguite da match play: vedere Regola 34-1b.

#### 12. COMPORTAMENTO

Se un giocatore si comporta in maniera sconvolgente, non consona al gioco del golf (es. il linguaggio, il lancio di bastoni o l'abbigliamento) oppure non rispetta le linee guida sull'Etichetta o della FIG, sarà avvisato che il Comitato deciderà se squalificarlo. La decisione del Comitato è inappellabile.  
**Nota:** in caso di infrazioni gravi (es. frasi irrispettose verso un componente del Comitato o procurato pericolo per il lancio di bastoni) la squalifica può essere immediata.

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

#### 13. CONSIGLIO IN GARA A SQUADRE

In accordo con la Nota alla Regola 8 delle Regole del Golf, ogni squadra può nominare una persona (in aggiunta alle persone alle quali si può chiedere consiglio secondo tale Regola) autorizzata a dare consiglio ai componenti di quella squadra. Tale persona, che non è un agente estraneo, ma riguarda la parte del giocatore, deve essere comunicata al Comitato prima di dare consiglio.

### B – REGOLE LOCALI

Se non deciso diversamente, si applicano le seguenti Regole Locali, assieme a qualsiasi modifica o aggiunta specifica in vigore nel campo ospitante e decisa dal Comitato di Gara, in ogni Competizione sotto l'egida del Comitato Regole e Campionati.

#### 1. FUORI LIMITE (Regola 27) – Pag. 136

Al di là di ogni muro, recinzione o paletti bianchi che definiscono i margini del campo.

- Note:**
- a) Quando il fuori limite è definito da una recinzione o da paletti bianchi, 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.
  - b) 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.
  - c) Dentro o oltre qualsiasi fosso che definisce il margine del campo.
  - d) Una palla che attraversa una strada definita fuori limite e si ferma al di là di tale strada è da considerarsi fuori limite anche se essa può trovarsi su un'altra parte del campo.

#### 2. OSTACOLI D'ACQUA E OSTACOLI D'ACQUA LATERALI (Regola 26) – Pag. 133

**Nota:** Zona di Droppaggio per Ostacoli d'Acqua (Pag. 175-176):  
Se è noto o pressoché certo che una palla che non è stata trovata sia in un Ostacolo d'Acqua e sono previste "Zone di Droppaggio", il giocatore può:  
i) Procedere secondo la Regola 26-1; o  
ii) Quale opzione aggiuntiva, droppare una palla, con la penalità di un colpo, nella Zona di Droppaggio più vicina al punto dove la palla originaria ha attraversato per l'ultima volta il margine dell'ostacolo.