

REGOLE LOCALI

Si applicano le Regole del Golf approvate dal R&A Rules Limited, le Regole Locali e Condizioni di Gara emanate dalla FIG (Hard Card 2022, fatta eccezione per i punti A-2, A-3, A-11, A-13 e A-14), le seguenti Condizioni di Gara e Regole Locali Aggiuntive, nonché gli eventuali avvisi emanati dal Comitato di Gara.

CONDIZIONI DI GARA AGGIUNTIVE

ORARIO DI PARTENZA

L'ora ufficiale è quella dell'orologio esposto sull'area di partenza della buca 1

TEE DI PARTENZA

a) Uomini: gialli – Uomini Under 12: verdi

b) Donne: rossi – Donne Under 12: arancioni

Uomini e Donne Over 65 potranno utilizzare i rispettivi tee avanzati a seguito di richiesta al momento dell'iscrizione.

I giocatori che utilizzeranno i tee avanzati non parteciperanno ai premi lordo ed eventuali premi speciali, es. driving contest, nearest to the pin ecc. (vedi WHS Newsletter n. 2151 del 01.01.2021)

SOSPENSIONE DEL GIOCO

Sospensione: un suono prolungato - Ripresa: tre suoni intermittenti

CONSEGNA SCORE

Lo score si considera consegnato quando depositato nell'apposita cassetta o lasciato in segreteria

REGOLE LOCALI AGGIUNTIVE

PIAZZARE LA PALLA

(SiutilizzalaRegolaLocaleTipoE-3)

Quando la palla di un giocatore giace in una parte dell'area generale tagliata all'altezza del fairway o inferiore, il giocatore può ovviare senza penalità **una volta sola** piazzando la palla originale o un'altra palla all'interno e giocandola da quest'area dove ovviare:

- Punto di Riferimento: il punto della palla originale.
- Dimensione dell'area dove ovviare Misurata dal punto di riferimento: uno score dal punto di riferimento, ma con questi limiti:
- Limiti sulla posizione dell'Area dove ovviare:
non deve essere più vicino alla buca del punto di riferimento, e deve essere nell'area generale.

Nel procedere secondo questa Regola Locale, il giocatore deve scegliere un punto per piazzare la palla e utilizzare le procedure per ripiazzare una palla secondo le Regole 14.2b(2) (Come la Palla Deve Essere Ripiazzata) e 14.2e (Cosa Fare Se la Palla Ripiazzata non rimane sul punto originale)

Penalità per Giocare la Palla da un Posto Sbagliato in Infrazione alla RL:penalità generale secondo la Regola14.7a

FUORI LIMITE (reg. 18.2)

I fuori limite sono delimitati da paletti bianchi, dalla recinzione del campo e, alla buca 18 dai cordoli in cemento oltre le siepi e dal limite con la strada (a sinistra e dietro il green).

I fuori limite interni al campo (per chi gioca le buche 9, 16 e 18) sono delimitati da paletti bianco/verde e/o strisce bianche sugli alberi :

alla buca 9 a sinistra - Tutta la buca 10 è fuori limite, costituito oltre che da paletti, dalle pietre che delimitano l'ostacolo d'acqua.

alla buca 16 a destra - Tutta la buca 17 è fuori limite, costituito oltre che da paletti, dalle pietre che delimitano l'ostacolo d'acqua.

alla buca 18 a destra - Tutta la buca 6 e 3 è fuori limite, costituito da paletti bianco /verde e strisce bianco/verde sugli alberi.

CONDIZIONE ANORMALE DEL TERRENO (Reg. 16)

Delimitata da paletti blu e/o linee bianche o blu sul terreno e/o mediante appositi cartelli ed inoltre

- Le erosioni dell'acqua nei bunker
- Le tracce causate da veicoli adibiti alla manutenzione del campo (trattori macchine taglia erba)
- Il prolungamento delle strade non delimitate da pietre.
- L'invaso delle piante di recente messa a dimora.
- Le aiuole delimitate da pietre.
- Materiale in attesa di rimozione da parte dei Greenkeeper.
- Buchi provocati dai conigli, Il giocatore può avviare solo se la palla giace nel buco.

OSTRUZIONI INAMOVIBILI (reg.16):

- Le strade presenti su tutto il percorso e le pietre che le delimitano.
- I muri che delimitano gli ostacoli d'acqua.
- I paletti bicolore per chi gioca le buche 3, 10 e 17.
- Gli indicatori di cortesia (i paletti e le piastre bianche, rosse e gialle, posizionati/e bordo e centro fairway indicanti rispettivamente i 200, 150 e 100 metri al centro del green).
- La cascata alle buche 2/4 e l'area circostante delimitata da pietre e linee bianche,
- Le sculture presenti sul percorso,
- La stazione di pompaggio alla buca 7/8 e l'area circostante delimitata da linee bianche.
- I tutori messi a sostegno delle piante,
- Gli holes info board e gli arredi fissi (panchine, lava palle, fontane, ecc.) e i paletti del campo.

AREE DI PENALITA' (reg.17)

Il margine dell'area di penalità è delimitato da muri in pietra, è costituito dalla parete bagnata dall'acqua. Pertanto, la parete del muro è fuori dall'area di penalità e costituisce ostruzione inamovibile. I paletti, se presenti, hanno la funzione di indicare l'ubicazione dell'ostacolo e sono da considerarsi fuori dallo stesso, eccetto che sul lato sinistro della buca 5 e a destra del green alla buca 11.

Nella zona che circonda il green della buca 17, nella parte sinistra della buca 6, e a sinistra del fairway della buca 9, l'area di penalità è delimitata da linee rosse sul terreno.

Buca 9 se è noto o pressoché certo che una palla sia entrata nell'area di penalità frontale il giocatore deve droppare con la penalità di un colpo, nell'area di dropaggio. **Buca 10**, se è noto o pressoché certo che una palla sia entrata nell'area di penalità oltre il palo giallo-nero posizionato in prossimità del green, il giocatore può procedere secondo la regola 17/1, oppure droppare con la penalità di un colpo, nell'area di dropaggio.

Buca 16, se è noto o pressoché certo che una palla sia entrata nell'area di penalità (quella antistante il green), il giocatore può procedere secondo la regola 17/1, oppure droppare con la penalità di un colpo, nell'area di dropaggio.

CODICE DI COMPORTAMENTO (reg.1.2b)

Il codice del Golf Le Rovedine prevede che comportamenti inadeguati di un giocatore quali:

- mancata cura del campo prima di effettuare il colpo successivo: riparare i pitchmark, rastrellare i bunker, riposizionare le zolle.
- lancio di bastoni
- utilizzo di un linguaggio non appropriato
- utilizzo dei cart non conforme al regolamento per l'uso degli stessi.

possano essere penalizzati come segue:

1^ infrazione: avvertimento dell'Arbitro, di un Membro del Comitato o di persona incaricata nel team

2^ infrazione: un colpo di penalità

3^ infrazione: penalità generale (due colpi in stroke play e perdita della buca in match play)

4^ 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) la squalifica potrà essere immediata.

FILI ELETTRICI

Se la palla colpisce un filo elettrico o un cavo elevato, il colpo deve essere ripetuto senza penalità.

Se la palla non è immediatamente recuperabile può essere sostituita con un'altra palla.

COMITATO DI GARA

Mirko MANNESCHI; Luca DOTTI; Franco PIRAS