



REGOLE LOCALI E CONDIZIONI DI GARA

Le seguenti Regole Locali e Condizioni di Gara, assieme a qualsiasi aggiunta o modifica che verrà comunicata di volta in volta all'albo, si applicheranno fino a nuovo avviso in ogni gara e torneo che si giochi sul campo del Golf Gerre Losone.

1- Fuori Limite e Limiti del Campo (Regola 18.2)

Al di là di ogni muro, recinzione, paletto bianco o linea bianca che definisce i margini del campo. Buche 12 e 14: oltre la recinzione dopo i green una palla è in fuori limite anche se giace sul campo dall'altro lato della strada. Quando il fuori limite è definito da paletti bianchi la linea del fuori limite è determinata dai punti interni più vicini dei paletti, presi a livello del terreno. Una palla è fuori limite quando giace interamente al di là di tale linea. Quando vi è una linea bianca sul terreno una palla è fuori limite quando giace completamente al di là di questa linea.

2- Aree di penalità (Regola 17)

Le aree di penalità sono definite da paletti gialli o rossi e da linee sul terreno degli stessi colori. Dove vi sono linee queste definiscono i margini. In assenza di linee il margine corrisponde al margine naturale (per esempio dove il piano di gioco diviene sponda) dell'area di penalità o dal diverso taglio dell'erba fra rough (o fairway, o bordo-green) e area di penalità.

3- Zona di droppaggio Buca 11

Se una palla si trova nell'area di penalità, incluso quando è noto o pressoché certo che una palla sia nell'area di penalità, il giocatore può oviare secondo la Regola 17.1, o come opzione extra, droppare una palla nella zona di droppaggio allestita sul tetto del locale tecnico sulla sinistra della buca e definita dal tappeto sintetico.

4- Oviare dai Buchi di Aerazione (carotaggi)

Se la palla di un giocatore giace all'interno o tocca un buco di aerazione:

- a) Area Generale: Il giocatore può oviare secondo la Regola 16.1b. Se la palla si ferma in un altro buco di aerazione, il giocatore può oviare nuovamente.
- b) Putting Green: Il giocatore può oviare secondo la Regola 16.1d.

5- Protezione degli Alberi Giovani

Gli alberi giovani identificati da paletti di sostegno sono zone proibite al gioco. Se la palla di un giocatore giace in qualsiasi posto sul campo (aree di penalità escluse) sopra o tocca tale albero oppure lo stesso interferisce con lo stance del giocatore o con l'area del movimento che egli intende effettuare, il giocatore deve oviare secondo la Regola 16.1f; se la palla giace in un'area di penalità ed esiste interferenza da tale albero con lo stance del giocatore o con l'area del movimento che egli intende effettuare, il giocatore deve oviare con penalità secondo la Regola 17.1e oppure senza penalità secondo la Regola 17.1e(2).

6- Strade e sentieri considerati come Ostruzioni

Tutte le strade e i sentieri sul campo, anche se non pavimentati artificialmente, sono considerati ostruzioni inamovibili dalle quali è permesso oviare senza penalità secondo la Regola 16.1. Le aree di terreno danneggiato adiacenti e in continuazione di una strada o un sentiero sono considerate come un'unica condizione anormale del campo quando si ovia secondo la Regola 16.1.

7- Metodi per Interrompere e Riprendere il Gioco

Interrompere il gioco IMMEDIATAMENTE: 1 suono prolungato di sirena.

Interruzione normale (es. oscurità): 3 suoni consecutivi di sirena, ripetuti. È possibile concludere la buca che si sta giocando.

Riprendere il gioco: 2 suoni brevi di sirena, ripetuti.

SALVO DIVERSAMENTE INDICATO:

PENALITÀ PER INFRAZIONE ALLE REGOLE LOCALI: Penalità Generale (stroke play: 2 colpi / match play: perdita della buca)

8- Limitazioni sull'utilizzo di Equipaggiamento Specifico

L'equipaggiamento deve essere conforme alle relative liste di conformità del R&A.

È proibito indossare scarpe con chiodi tradizionali in metallo.

PENALITÀ PER INFRAZIONE A QUESTA REGOLA LOCALE:

stroke play / match play: squalifica

9- Limitazione su chi può fare da caddie

Durante una gara ufficiale è proibito avere come caddie un Pro.

PENALITÀ PER INFRAZIONE A QUESTA REGOLA LOCALE:

stroke play / match play: squalifica

10- Come decidere un pari merito

Salvo comunicazioni diverse in caso di pari merito verranno confrontati gli score. Il giocatore con il miglior punteggio nelle ultime 9 buche sarà il vincitore. In caso di ulteriore parità verrà confrontato il punteggio delle ultime 6, eventualmente delle ultime 3, delle ultime 2, e infine dell'ultima buca. In caso del perdurare del pari merito, si procederà con il lancio di una moneta. Per gare "shotgun" vale lo stesso metodo utilizzando però le 9 buche con grado di difficoltà più elevato.

11- Classifica della gara/gara chiusa

Quando la classifica finale della gara verrà esposta sul tabellone ufficiale il risultato si riterrà ufficialmente proclamato e la competizione chiusa.

Match play: il risultato di un incontro si riterrà ufficialmente proclamato quando il risultato dell'incontro o gli accoppiamenti per il turno successivo vengono esposti sul tabellone ufficiale.

12- Comitato di Gara

Salvo quando diversamente stabilito il Comitato di Gara per tutti gli eventi ufficiali segnati sul calendario annuale è composto dal Capitano, dai membri della Commissione Sportiva presenti e dal Segretario sportivo.

13- Comportamento scorretto

Ogni giocatore è tenuto a un comportamento irreprensibile dentro e fuori dal campo. Il Comitato di Gara ha facoltà di impartire penalità in caso di comportamento scorretto.

13-1 Violazioni semplici (esempi):

Condurre trolley fra il green e il bunker;

Colpire con un club volontariamente e violentemente il suolo;

Gettare un club verso la propria sacca;

Non riparare pitchmark, non rastrellare bunker o non risistemare divots;

Disturbare inavvertitamente un giocatore durante l'effettuazione di un colpo;

Finiti i colpi in gare Stableford non sollevare la palla perdendo tempo.

Prima infrazione: avvertimento

Seconda infrazione: un colpo di penalità

Terza infrazione: Penalità Generale

In gare Stableford i colpi di penalità corrisponderanno a detrazioni equivalenti dal punteggio finale.

Quarta infrazione: Squalifica e apertura di caso disciplinare

13-2 Violazioni gravi (esempi):

Danneggiare in maniera volontaria e significativa parti del campo;

Gettare un club in direzione di un altro giocatore;

Disturbare volontariamente altri giocatori durante il gioco;

Ripetuto utilizzo di espressioni volgari, offensive e turpiloquio.

Nel caso di violazioni gravi si applica la squalifica del giocatore con apertura di caso disciplinare.

Linee di Condotta sulla Velocità di Gioco

Tempo Massimo

Il tempo massimo consentito è il tempo considerato necessario dal Comitato di Gara per un gruppo per completare il proprio giro. Questo è espresso in uno schema di orario buca per buca e complessivo. Include l'intero tempo associato alla pratica del gioco inclusi gli spostamenti. Il tempo viene generalmente indicato sulla score card e dipende dalle condizioni di gioco e dal numero di componenti per gruppo.

Fuori Posizione

Il primo gruppo a partire sarà considerato "fuori posizione" se, in qualsiasi momento durante il giro, il tempo cumulativo del gruppo supererà il tempo concesso per il numero di buche completate. Qualsiasi gruppo seguente sarà considerato "fuori posizione" se si trova con un tempo che eccede l'intervallo di partenza dietro al gruppo precedente e ha superato il tempo consentito per il numero di buche completate.

Procedura quando il Gruppo è Fuori Posizione

Il tempo massimo consentito per un colpo è 40 secondi.

Il cronometraggio inizierà quando un giocatore avrà avuto il tempo sufficiente per raggiungere la palla, è il suo turno di gioco ed è in grado di giocare senza interferenza o distrazione. Il tempo impiegato per determinare la distanza e selezionare un bastone conta nel tempo impiegato per il colpo.

Sul putting green, il cronometraggio inizierà quando il giocatore avrà avuto una quantità di tempo ragionevole per alzare, pulire e ripiazzare la palla, riparare i danni che interferiscono con la linea di gioco e muovere impedimenti sciolti sulla linea di gioco. Il tempo impiegato per guardare la linea di gioco al di là della buca e/o dietro alla palla conterà come parte del tempo impiegato per il colpo.

Il cronometraggio termina quando un gruppo rientra in posizione e i giocatori vengono avvisati di conseguenza.

Prima infrazione: un colpo di penalità

Seconda infrazione: Penalità Generale

In gare Stableford i colpi di penalità corrisponderanno a detrazioni equivalenti dal punteggio finale.

Terza infrazione: Squalifica

Gruppo Fuori Posizione e Fuori Tempo Massimo

Se un gruppo termina il giro con un tempo che eccede l'intervallo di partenza dietro al gruppo precedente ed è oltre l'orario previsto sulla score card, **in assenza di circostanze attenuanti,**

tutti i giocatori nel gruppo sono soggetti alla penalità di un colpo o, in gare Stableford, alla detrazione di un punto dal punteggio finale.

La Commissione Sportiva, maggio 2019