

REGOLE LOCALI CIRCOLO GOLF BOGLIACO

Si applicano le Regole Locali, unitamente alla Normativa Tecnica, alle Regole dei Campionati di Circolo, al Codice di Condotta e agli annunci pubblicati dal Comitato di Gara. Se non diversamente specificato, la penalità per infrazione a una Regola Locale è: Match Play: perdita della buca, Stroke Play: 2 colpi.



1. INDICATORI DI PARTENZA

Indicatori Gialli: uomini. Indicatori Verdi: obbligo per uomini under 12 Handicap Index >11.4. Facoltativo per Over 65 e over 36 H.I.. Indicatori Rossi: donne. Indicatori Arancio: obbligo per donne under 12 Handicap Index >11.4. Facoltativo per Over 65 e over 36 H.I.

2. ORARIO DI PARTENZA

L'ora ufficiale è quella dell'orologio esposto al tee della buca 1.

3. SEGNALI DI CORTESIA

I paletti bianchi e rossi segnalano i 100 e 150 metri al centro del green. I dischi rossi e gialli segnalano le distanze al centro green.

4. CONSEGNA DELLO SCORE

Lo score card si considera consegnato quando è stato consegnato agli addetti della segreteria.

5. FUORI LIMITE (Regola 18.2)

Una palla è Fuori Limite quando è al di là di qualsiasi muro o rete che definisce il limite del campo. Una palla che si ferma oltre qualsiasi strada definita come Fuori Limite, è Fuori Limite anche se dovesse fermarsi su di un'altra parte del campo.

6. AREE DI PENALITÀ (Regola 17)

I bordi delle aree di penalità dei laghetti della buca 1, 5, 9, 10, 14, 18, sono definiti dai pali fissi e inamovibili delle recinzioni in legno o metallo. I paletti rossi o gialli indicano dove si trova l'area di penalità e la rispettiva regola da applicare per ovviare ma non hanno altro significato. Solamente nel caso in cui la palla giace al di fuori dell'area di penalità, le recinzioni sono ostruzioni inamovibili per le quali si ha diritto di ovviare per interferenza con lo stance o con l'area del movimento che il giocatore intende effettuare.

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.

7. CONDIZIONI ANORMALI DEL CAMPO (Regola 16.1)

Terreno in Riparazione

Tutte le aree delimitate da linee bianche continue o tratteggiate.

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.

Qualsiasi area di terreno danneggiato a causa di lavori di manutenzioni ad es. da macchinari in movimento oppure da golf cart, purché sia giudicata come anormale da un Arbitro.

Le zone danneggiate da cinghiali, tassi e grilli talpa.

Ostruzioni Inamovibili

Le aree delimitate da linee bianche e le ostruzioni inamovibili ad esse collegate a formare una singola condizione anormale del campo.

Tutte le piante con palo di sostegno che non aderisce al tronco.

Tutte le tazze di terra non inerbite delle piante recentemente piantumate.

La strada che attraversa il Campo alla buca 12 e 14, 11 e 15, incluse le reti.

Le strade asfaltate, cementate o ricoperte da ghiaia, gomma, erba sintetica, trucioli di legno.

Il tunnel di protezione collocato alla buca 16, inclusa la rete.

Le recinzioni in legno o metallo dei laghetti.

Le traversine in legno.

Zone proibite al gioco

Le aiuole di fiori che sono completamente circondate da un'ostruzione inamovibile (telo pacciatura o traversine). E' obbligatorio ovviare all'interferenza.

8. OGGETTI INTEGRANTI

Fili, cavi, involucri o altri oggetti quando strettamente aderenti agli alberi o altri oggetti permanenti.

I muri di contenimento artificiali, le palificazioni, le traversine quando si trovano in aree di penalità.

Qualsiasi cancello chiuso attaccato a un oggetto che definisce il limite.

9. GREEN SBAGLIATO (Regola 13.1f)

Se la palla di un giocatore giace su un green o avant-green sbagliato nell'ovviare all'interferenza si deve considerare anche l'avant-green come green sbagliato.

10. ZONE DI DROPPAGGIO PER OSTRUZIONI INAMOVIBILI

Alla buca 16, nel caso di interferenza con la porzione di strada in ghiaia situata a partire dall'altezza del cartello "dropping zone" (o linea tracciata a terra) in avanti e che si sviluppa attorno al green: è possibile droppare una palla nell'area di droppaggio, come opzione aggiuntiva, senza penalità.

Nel caso di interferenza con il tunnel di protezione, da qualsiasi lato, è possibile droppare una palla nell'area di droppaggio, come opzione aggiuntiva, senza penalità.

Alla buca 4, 11 e 15, nel caso di interferenza con la strada che attraversa la buca o con la rete, è consentito l'uso della zona di droppaggio come opzione aggiuntiva.

11. LINEA ELETTRICA SOPRAELEVATA PERMANENTE

Se è noto o pressoché certo che la palla abbia colpito un cavo sospeso della linea elettrica alla buca 4, 12 o 14, il colpo non conta e si deve giocare, senza penalità, una palla dal punto in cui è stato eseguito il colpo.

12. I BASTONI E LE PALLE

Sostituzione del bastone: è in vigore la Regola Locale Tipo G-9 per la sostituzione di un bastone rotto o danneggiato significativamente.

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.

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.

13. SOSPENSIONE DEL GIOCO (Regola 5.7)

Interruzione immediata a causa di situazione pericolosa, come ad esempio la presenza di fulmini: 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. A prescindere da questa Condizione di Gara, la responsabilità dell'interruzione del gioco per pericolo a causa di fulmini rimane a carico del giocatore - Regola 5.7a.

Per ogni necessità i giocatori possono chiamare la segreteria al numero: 0365 643 006