



PARCO DEL GOLF MUSELLA

REGOLE LOCALI

INDICATORI DI PARTENZA: uomini: gialli, donne: rossi

INDICATORI DI DISTANZA: tutte le distanze sugli indicatori sono in metri e si riferiscono al centro green.

INDICATORI DI TERRENO IN RIPARAZIONE: paletti blu

FUORI LIMITE (Regola 18.2)

Definito da paletti bianchi e dai paletti che sostengono l'elettrificazione contro l'intrusione degli animali con esclusione del tratto collocato nell'area generale (davanti al tee uomini della buca 5) e segnalato con un doppio paletto bianco di fine fuori limite, Nelle buche 2, 3, 4, 6, 7, 8, una palla è fuori limite quando si trova oltre il corso d'acqua segnato come area di penalità rossa.

OSTRUZIONI INAMOVIBILI (Regola 16.1)

Tutti gli indicatori di fuori limite di cui sopra, compresa l'elettrificazione. Nel tratto in cui l'elettrificazione sia nell'area generale (terreno buono), vedi sopra, e l'elettrificazione interferisca nel colpo è possibile ovviare senza penalità.

Gli irrigatori d'acqua che si trovano nelle buche 4, 5 e 8, comprese le piante che li circondano

Irrigatori, pozzetti, pali che sostengono le piante nuove, cartelloni con montanti.

TERRENO IN RIPARAZIONE (anche se non segnato con paletti blu) (Regola 16.1)

La zona senza erba dopo il rinterro dell'impianto di irrigazione lungo le buche 4 e 5

CONDIZIONI DI GARA E CODICE COMPORTAMENTALE

Si gioca secondo le Regole del Golf attualmente in vigore e approvate dal R&A Rules Ltd., le condizioni di Gara e le Regole locali 2019 adottate dalla FIG, le Condizioni di gara Generali e Specifiche per la relativa gara in oggetto.

L'infrazione comporta il deferimento alla Commissione Sportiva che può proporre sanzioni alla Direzione del Club. In caso di gara va inoltre applicata la penalità prevista nella regola infranta ove prevista.

CODICE DI CONDOTTA (Regola 1.2b)

Tutti i giocatori sono tenuti a giocare nello spirito del gioco con:

- l'agire con integrità, con l'attenersi alle Regole, applicare tutte le penalità e con l'essere onesti in tutti gli aspetti del gioco;
- il mostrare considerazione verso gli altri, con il giocare a una velocità rapida, badare alla sicurezza altrui, non disturbare il gioco altrui, non utilizzare un linguaggio scurrile o maleducato, non danneggiare o lanciare bastoni e rispettare un appropriato "dress-code";
- il prendersi cura del campo, con il ripiazzare le zolle (divot), livellare i bunker, riparare i segni dell'impatto della palla (pitchmark), non provocare danni inutili al campo e non giocare o entrare in aree protette o interdette.
- non usare palle di campo pratica lungo il percorso

Non c'è penalità secondo le Regole per non agire in questo modo: il Comitato però può squalificare un giocatore che agisce contrariamente allo spirito del gioco o applicare una penalità genericamente prevista in queste regole se in gara.

RITARDO DI GIOCO IRRAGIONEVOLE (Regola 5.6)

Comportamento corretto per evitare il GIOCO LENTO :

- stare dietro al team davanti e non davanti al team che segue
- giocare subito la palla provvisoria quando si sospetta che ci possano essere difficoltà nel trovare la palla appena giocata
- lasciar passare il team che segue (se si deve tornare indietro a rigiocare il colpo, o se il gruppo che segue è più veloce)
- nelle gare stableford alzare la palla senza finire la buca quando si sono terminati i colpi utili per ottenere punti
- anticipare i tempi di preparazione del colpo: indossare il guanto prima del proprio turno di gioco, studiare il colpo e scegliere il bastone in modo da essere pronti quando è il proprio turno
- lasciare la sacca vicino all'uscita della buca verso la successiva e non davanti al green
- non fermarsi a recuperare le palle finite in acqua o fuori limite quando chi segue è pronto a giocare
- lo score va compilato sul tee successivo e non sul green della buca appena giocata

PIAZZARE LA PALLA:

Quando il comitato gara decide che la palla può essere piazzata e solo allora, una palla che giace su una parte accuratamente rasata dell'area generale può, senza penalità,

essere alzata e pulita. Prima di alzare la palla il giocatore deve marcare la sua posizione. Dopo avere alzato la palla, egli deve piazzarla in un punto entro la distanza di 15 cm. da dove giaceva originariamente e che non sia più vicino alla buca, non sia in un bunker o in un'area di penalità, e non sia su un putting green. Un giocatore può piazzare la propria palla solo una volta e, dopo che è stata così piazzata, essa è in gioco.

In tutti gli altri casi ricordarsi che: **Gioca la palla come si trova. Gioca il campo come lo trovi. Gioca secondo le regole e soprattutto secondo lo spirito del golf.**

SOSPENSIONE/RIPRESA DEL GIOCO:

- interruzione del gioco: 3 suoni di sirena
- ripresa del gioco: 2 suoni di sirena
- sospensione immediata: 1 suono di sirena prolungato

Al suono della sirena per interruzione o sospensione il giocatore deve marcare immediatamente la propria palla e non proseguire il gioco. Pena la squalifica immediata.

CONSEGNARE LO SCORE: (Reg. 3:3/b):

Se non specificato diversamente presso la Segreteria del Club Musella il più presto possibile. Anche in caso di N.R. (Infrazione alla regola 3.3/b: squalifica).

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

Match Play: perdita della buca; Stroke Play: 2 colpi

La Commissione Sportiva si riserva il diritto di modificare in qualsiasi momento le Condizioni di Gara o le Regole Locali.

Vi auguriamo di trascorrere delle belle ore sul nostro campo.

La Commissione Sportiva

