

I Battitori dell'area di partenza, ovvero *tee markers*, sono oggetti inamovibili artificiali ed al pari ad esempio dei paletti bianchi, NON possono essere spostati. In caso di spostamento, il giocatore riceverà due colpi di penalità.

6. OMOLOGAZIONE DELLA GARA

Nel caso di sospensione definitiva di una gara da parte del Comitato Organizzatore (per maltempo, per oscurità o per altra ragione) verranno considerate valide:

- a) Le prime 15 buche qualora l'ultimo gruppo in gara le abbia completate
- b) Le prime 12 buche qualora l'ultimo gruppo in gara le abbia completate
- c) Le prime 9 buche qualora l'ultimo gruppo in gara le abbia completate

- Nel caso in cui l'ultimo gruppo in gara non abbia completato almeno le prime 9 buche la gara verrà annullata.

- Nel caso in cui il Comitato Organizzatore ritenesse una o più buche NON giocabili (per maltempo, per oscurità o per altra ragione, anche a gara in corso), ha la facoltà di annullarle. In tal caso la classifica verrà calcolata assegnando a tutti i giocatori il punteggio di PAR per le buche considerate NON giocabili (indipendentemente dal fatto che la buca sia stata effettivamente giocata).

7. INTERRUZIONE DI UNA GARA

Interruzione di una gara I giocatori non devono interrompere il loro gioco fatta eccezione per i casi in cui:

- a) Il Comitato Organizzatore sospenda il gioco.
- b) Si è in attesa che il Comitato Organizzatore prenda una decisione in merito ad una controversia di gioco.
- c) Il giocatore è stato colto da una indisposizione imprevista.

Nel caso in cui il giocatore interrompa il gioco senza il permesso del Comitato Organizzatore, egli dovrà spiegare le proprie ragioni al Comitato che potrà accettarle oppure squalificarlo. - Nel caso in cui il Comitato Organizzatore sospenda il gioco, i giocatori dovranno abbandonare il percorso e recarsi alla Club House in attesa di successiva comunicazione. Al momento della ripresa della gara i giocatori che prima della sospensione avessero già iniziato una buca dovranno rigiocarla partendo dal tee shot.

8. IMPEDIMENTI SCIOLTI (STACCATI) - (MATERIALI NATURALI)

È possibile rimuovere un impedimento sciolto, cioè oggetti naturali non attaccati al terreno come pietre, foglie, rami, pigne, etc.

Se durante la rimozione la palla (con cui perde la propria posizione originaria) fa un movimento il giocatore riceve 1 colpo di penalità e deve mettere la palla nella posizione precedente.

Strutture naturali (accumuli di terra, sabbia, foglie o altro tipo di materiale naturale) possono essere rimosse solo sul green (ovvero entro 5 metri dalla buca); esse non possono essere rimosse in altri posti, ovvero sul fairway, rough o bunker, pena l'attribuzione di 2 colpi di penalità.

9. OSTRUZIONI FISSE

I seguenti oggetti sono considerati ostruzioni fisse e inamovibili, pertanto non possono essere spostate

- Tee markers
- Paletti bianchi
- Recinzioni e cancellate che definiscono il fuori limite

11. OSTACOLI D'ACQUA: PALETTI GIALLI (OSTACOLO D'ACQUA FRONTALE)

Se il vostro pallone finisce in un ostacolo d'acqua, all'interno dei paletti gialli, potete giocare il pallone come si trova, oppure, con la penalità di 1 colpo potete:

- a) rigiocare nuovamente il pallone dal punto in cui è stato calciato;
- b) posizionarlo sulla linea che unisce i paletti gialli nel punto in cui il pallone ha attraversato il bordo dell'ostacolo per l'ultima volta.

N.B.: nel caso il pallone non rimanesse fermo nel punto sulla linea che unisce i paletti gialli, si cercherà il primo punto giocabile, senza avvicinarsi alla buca.

12. OSTACOLI D'ACQUA: PALETTI ROSSI (OSTACOLO D'ACQUA LATERALE)

Se il vostro pallone finisce in un ostacolo d'acqua, all'interno dei paletti rossi, potete giocare il pallone come si trova, oppure, con la penalità di 1 colpo potete:

- a) rigiocare nuovamente il pallone dal punto in cui è stato calciato;
- b) recuperare il pallone e posizionarlo sulla linea che unisce i paletti rossi nel punto in cui il pallone ha attraversato il bordo dell'ostacolo per l'ultima volta, allontanandosi per massimo 2 metri senza avvicinarsi alla buca;
- c) recuperare il pallone e posizionarlo sul bordo opposto dell'ostacolo in un punto alla stessa distanza dalla buca, allontanandosi per massimo 2 metri.

14. GREEN DEL GOLF

E' severamente vietato giocare il pallone dal green del golf. In tal caso, è obbligatorio droppare il pallone, senza penalità, uscendo dall'area tramite la retta perpendicolare alla linea di tiro verso la buca, entro un metro di distanza dal punto di uscita dal green.

15. BUNKER (OSTACOLO DI SABBIA)

Il pallone finisce in un bunker si deve giocare come si trova, effettuando il colpo da fermi cioè senza prendere la rincorsa, solo dopo aver posizionato in modo univoco e netto il piede di appoggio prima di calciare. La violazione di questa regola comporta 1 colpo di penalità.

Appena effettuato il colpo, il giocatore è tenuto a ripristinare il bunker nella sua condizione originaria con il rastrello che si trova nelle vicinanze.

Nel caso in cui il bunker sia parzialmente allagato (acqua occasionale), il giocatore può calciare al suo interno senza alcuna penalità, nel primo punto utile senza avvicinarsi alla buca, effettuando sempre il calcio da fermo.

Nel caso in cui il bunker sia completamente allagato (acqua occasionale) o il giocatore non possa calciare al suo interno, può calciare al suo esterno senza alcuna penalità, allontanandosi per massimo 1 metro senza avvicinarsi alla buca, effettuando sempre il calcio da fermo.

Se un pallone che finisce nel bunker è dichiarato ingiocabile, il giocatore può recuperare il pallone e riposizionarlo all'interno del bunker, allontanandosi dalla posizione originale per massimo 2 metri senza avvicinarsi alla buca. La violazione di questa regola comporta 1 colpo di penalità.

Altrimenti il giocatore ha sempre l'opzione di ripetere il tiro dalla posizione precedente, con la penalità di 1 colpo.

16. MARCARE IL PALLONE (RIVISITATA NON MODIFICATA NELLA SOSTANZA)

19. GIOCARE UN PALLONE ALTRUI O DA UNA POSIZIONE ERRATA

Giocare un pallone di un altro giocatore comporta 1 colpo di penalità. Il pallone colpito erroneamente deve essere collocato nella posizione originale.

Se i giocatori coinvolti si accorgono dell'errore solo al termine della buca, riceveranno tutti un solo colpo di penalità in quanto non è possibile risalire al numero di calci effettuati con il pallone sbagliato. Nel caso in cui il pallone sbagliato sia utilizzato dall'inizio di una buca fino al suo termine, tale sanzione non è prevista.

20. PALLONE MOSSO DAL VENTO

Se un pallone viene mosso dal vento, anche dopo che questo si era fermato, il gioco deve essere ripreso da dove il pallone effettivamente si fermerà, con le regole e le caratteristiche del punto in cui si ferma: ad esempio, se il pallone a causa del vento finisce in ostacolo d'acqua, si procederà con la regola dell'ostacolo d'acqua; se finisce in buca, invece, si segnerà la buca come conclusa.

In caso di forte vento il Comitato Organizzatore potrà istituire la regola locale "gara ventosa" che permette di marcare a prescindere il pallone dopo il tiro o bloccarne la posizione qualora non si riesca a raggiungerlo in tempo per marcare. La regola si applica passati 3 secondi dall'arresto del pallone (da contare ad alta voce relazionandosi con il proprio gruppo di gioco). Tale regola potrà essere istituita solamente prima dell'inizio della gara, mai durante il suo svolgimento.

27. PALLONE CHE COLPISCE UN GIOCATORE

Se il pallone in movimento di un giocatore è accidentalmente deviato o fermato da un altro giocatore dello stesso gruppo o dal suo equipaggiamento, tale giocatore riceverà la penalità di 1 colpo e il pallone, dovrà essere giocato come si trova.

Tale regola non si applica nell'urto tra pallone e altro giocatore dello stesso gruppo mentre egli sta avvicinandosi al pallone per marcarlo dopo averlo dichiarato ad alta voce.

28. ASTA DELLA BANDIERA

L'asta della bandiera, prima che il giocatore effettui un colpo da qualsiasi parte del campo, può essere custodita o rimossa per indicare la posizione della buca:

- a) È permesso rimuovere un'asta della bandiera che è stata tolta dalla buca e che possa influenzare il movimento del pallone (ad esempio se è stata poggiata sulla superficie del terreno).

- b) Se si sceglie di custodire, rimuovere o lasciare in buca l'asta prima di effettuare il colpo, essa deve rimanere inalterata durante il colpo stesso, anche se può influenzare il movimento del pallone.
- c) Al giocatore che ha effettuato il tiro saranno attribuiti 2 colpi di penalità nel caso in cui il proprio pallone colpisca l'asta quando è custodita (o la persona che la custodisce) o rimossa. Quindi un giocatore che tenta di imbucare può scegliere di lasciare l'asta nella posizione in cui si trova, oppure chiederne la rimozione. Non è consentito chiedere ad un'altra persona di sostenere l'asta durante il tiro.
- d) Nel caso in cui l'asta della bandiera non rimossa impedisca al pallone di entrare completamente in buca (perché non centrata sulla buca o perfettamente verticale), è consentito il suo riposizionamento verticale. Nel caso in cui nella traiettoria di tiro di un giocatore si trovasse l'asta della bandiera di una buca diversa da quella che il giocatore sta giocando in quel momento, tale asta può essere rimossa e riposizionata dopo l'effettuazione del tiro.

29. PALLA IN BUCA

Il pallone viene considerato imbucato quando giace sul fondo della buca o quando ha toccato il fondo della buca, anche se poi rimbalza fuori.

(NELLA REGOLA LOCALE Si può mettere ogni volta, come a Quarrata, se la palla colpisce la base della buca e riesce (vedi buca 6 ad esempio), la buca è da considerarsi valida.

30. PALLONE SUL BORDO DELLA BUCA

Se la palla di un giocatore si ferma sul bordo della buca, egli deve contare fino a 10 secondi:

- a) il pallone cade nella buca prima del termine dei 10 secondi si considera buca valida.
- b) Se il pallone cade nella buca dopo il termine dei 10 secondi si considera buca valida, ma il giocatore riceverà la penalità di 1 colpo.