



ASSOCIAZIONE ITALIANA FOOTGOLF



member of
**Federation For
International
FootGolf**



VERSIONE 1.4 pubblicata il 25.01.2018

Riferimenti alle modifiche alle versioni precedenti:

- **Pagina 3**, capitolo “1. Il FootGolf”. Aggiunto divieto di fumo durante la gara. **Rif. 1-3-**.
- **Pagina 3**, capitolo “1. Il FootGolf”. Aggiunta regola su casi non contemplati dalle regole. **Rif. 1-4-**.
- **Pagina 5**, capitolo “3. Gruppi di Partenza”. Precisazione regola per la gara a coppie. **Rif. 3.1-**.
- **Pagina 6/7**, capitolo “5. Il Pallone”. Aggiunta regola su come calciare il pallone. **Rif. 5.2-**.
- **Pagina 7**, capitolo “5. Il Pallone”. Precisazione su pallone non giocabile. **Rif. 5.4-**.
- **Pagina 8/9**, capitolo “5. Il Pallone”. Precisazione su pallone mosso dal vento. **Rif. 5.15-**.
- **Pagina 9**, capitolo “6. Spazio di gioco”. Precisazione sui materiali artificiali naturali. **Rif. 6.2-**.
- **Pagina 9**, capitolo “6. Spazio di gioco”. Precisazione sui materiali artificiali mobili. **Rif. 6.3-**.
- **Pagina 10**, capitolo “6. Spazio di gioco”. Precisazione sui materiali artificiali non mobili. **Rif. 6.4-**.
- **Pagina 12**, capitolo “7. Asta della bandiera”. Precisazione sul sostenere l’asta in posizione verticale. **Rif. 7.3-**.



Regolamento del FootGolf

1. Il FootGolf

1-1. Generale

Il *FootGolf* è uno sport, ibrido tra il calcio ed il golf, il cui scopo è mandare il proprio pallone in buca con il solo ausilio dei piedi. Le regole di base sono le stesse del golf, ma la pallina è sostituita da un **pallone da calcio** regolamentare (formato standard 5) e le buche hanno un **diametro** di circa **50 cm**.

Questo sport è generalmente giocato senza la supervisione di un vero e proprio arbitro: ad ogni gara possono esser presenti osservatori autorizzati, il cui scopo principale è quello di controllare la corretta applicazione delle regole ed assistere i giocatori in caso di dubbi sul regolamento. Essendo ogni giocatore "arbitro di sé stesso", ad ognuno si richiede **sportività, onestà, integrità morale e rispetto** per l'avversario, indipendentemente dal livello di competizione. In ogni gruppo di gioco vengono comunque definiti i ruoli di "scorer" e "player".

1-2. Dress Code

L'**abbigliamento** di ogni giocatore deve essere **adeguato e rispettoso** dell'ambiente in cui si svolgono le competizioni (polo/felpa, bermuda/pantaloni lunghi, calzettoni altezza al ginocchio e cappellino opzionale, gonnellino per le donne), si possono usare normali **scarpe da calcetto o ginnastica** (sono vietate le scarpe da calcio e da golf, con i tacchetti) salvo esplicite concessioni da parte dei gestori/proprietari dei campi da gioco.

1-3. Osservazioni

E' obbligatorio, per ogni giocatore, osservare **pieno rispetto** verso gli altri partecipanti, il personale organizzatore, il pubblico, gli osservatori ed ogni altra persona all'interno delle strutture di svolgimento gare, pena la squalifica. In particolare:

1-3.1- Ogni giocatore è tenuto a **non disturbare**, ostacolare o distrarre gli altri partecipanti con telefoni cellulari, commenti ad alta voce, gioco sleale o quant'altro. **E' inoltre vietato fumare durante la gara.**

1-3.2- E' severamente **vietato calciare intenzionalmente in direzione** del pubblico o **di qualsiasi persona** all'interno delle strutture di svolgimento gare.

1-3.3- Ogni giocatore è tenuto ad **aver cura del terreno di gioco**, risistemando il bunker ed eventuali zolle di terra alzate calciando il pallone.

1-3.4- E' severamente **vietato sporcare o danneggiare le strutture**, i materiali ed il campo di gioco, pena la squalifica ed il risarcimento dei danni.

1-3.5- E' severamente **vietato mettere a rischio la propria e di altri incolumità** con azioni pericolose (ad esempio tuffarsi in laghi, arrampicarsi su alberi, ...), pena la squalifica ed eventuali provvedimenti legali.

1-4. Casi non contemplati dalle regole

Qualsiasi situazione di gioco non contemplata dalle regole dovrà essere risolta nello spirito di equità, fairplay e buon senso, possibilmente consultando l'autorità del torneo.

In caso di controversia sull'applicazione o meno di una determinata regola, i giocatori dovranno:

- a) consultarsi con qualsiasi autorità del torneo o membri del Comitato Organizzatore; o**
- b) giocare entrambe le "situazioni di gioco", con o senza l'applicazione dell'eventuale regola che riguarda la controversia, facendo poi riferimento dell'accaduto in segreteria a fine gara ed assegnare il punteggio relativo alla "situazione di gioco" corretta tra le due; o**
- c) annotare la situazione di gioco per discuterne in seguito alla consegna dello score-card al Comitato Organizzatore, ma in questo caso potranno essere applicate le penalità previste.**

2. Tipi di gioco

Esistono diversi tipi di gioco, tra essi i più comuni sono la modalità “Match Play” e la “Stroke Play”.

2-1. Match Play

Nella modalità Match Play i giocatori si contendono ogni singola buca del percorso: vince chi al termine del percorso si è aggiudicato il numero maggiore di buche.

2-2. Stroke Play

Nella modalità Stroke Play vince il giocatore che conclude il percorso con il minor numero di colpi.

2-3. Partenze

Le partenze possono avere due tipologie diverse:

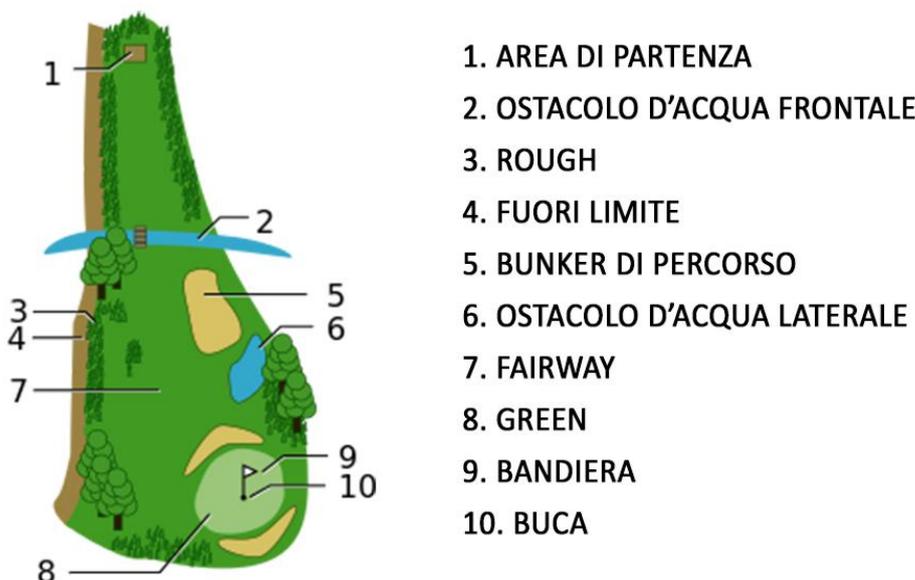
2-3.1- Partenze in sequenza dalla buca 1 dove ogni gruppo di giocatori parte ad intervalli regolari e prestabiliti.

2-3.2- Partenze in modalità Shotgun dove ogni gruppo di giocatori parte da buche diverse nello stesso momento.

2-4. Campo di gara

Nei giorni delle competizioni è severamente vietato praticare sul campo di gara; è permessa la ricognizione a piedi senza il pallone. La prova campo sarà effettuata il giorno precedente alla competizione, salvo diversi accordi con il Golf Club. Il giocatore o i giocatori che violeranno questa regola **saranno immediatamente squalificati**.

Non è consentito l'uso del Golf car da parte dei giocatori.



2-5. Interruzione di una gara

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

- Il Comitato Organizzatore sospenda il gioco.
- Si è in attesa che il Comitato Organizzatore prenda una decisione in merito ad una controversia di gioco.
- 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.
- 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 ingiocabili (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 annullate (indipendentemente dal fatto che la buca sia stata effettivamente giocata)

3. Gruppi di partenza

Ogni giocatore deve **rimanere all'interno del proprio gruppo**, senza ostacolare quelli che seguono o precedono, pena la squalifica. Ogni gruppo passa alla buca successiva solo se libera e solo quando tutti i giocatori del gruppo hanno concluso quella in corso. In particolare:

3.1- L'ordine di partenza dalla prima buca è definito per sorteggio. Dalle buche successive effettua il primo tiro (tee shot) colui che ha concluso la buca precedente con il **punteggio minore**, poi il secondo e così via. In caso di parità, si segue l'ordine della buca precedente. Se un giocatore calcia non seguendo l'ordine di partenza, il suo tiro sarà ritenuto non valido e riceverà **un colpo di penalità**. Nella gara a coppie foursome se il giocatore X_1 ha effettuato il tiro sbagliando l'alternanza di gioco, il pallone verrà ricollocato nella posizione originale per riprendere il gioco e il suo compagno X_2 effettuerà il tiro con un colpo di penalità. **Se l'errore avviene al tee di partenza, ossia non viene rispettata l'alternanza del primo tiro (buche pari per il giocatore X_1 e buche dispari per il giocatore X_2) alla coppia sarà assegnato un colpo di penalità per ogni buca giocata senza aver riparato all'errore.**

3.2- Dopo il primo tiro, calcia sempre il giocatore **più lontano** dalla buca. Durante ogni colpo, agli altri giocatori è consigliata una distanza di sicurezza di almeno 3 metri. Nel caso in cui il pallone del giocatore fosse vicino alla buca, egli può chiedere agli altri componenti del gruppo il permesso per chiudere la buca.

3.3- Per assicurare la fluidità del gioco, si richiede ad ogni partecipante **prontezza nel calciare** il pallone al proprio turno. Nel caso in cui un gruppo risulti lento il Comitato Organizzatore potrà eventualmente richiamare, poi sanzionare di un colpo di penalità e infine squalificare il giocatore o il gruppo. Il gruppo che risulti essere lento deve far passare il gruppo che lo segue.

3.4- Se un giocatore non riesce a concludere la buca entro il decimo colpo (compresi eventuali colpi di penalità) indipendentemente dal par della buca stessa, deve alzare il pallone e segnare 10 nello score-card.

3.5- Al termine di ogni buca, ogni giocatore deve **segnare il numero di colpi** effettuati sullo score-card: oltre al proprio (**scorer**) dovrà segnare anche quelli del giocatore che sta controllando (**player**) all'interno del gruppo. Si consiglia di **verificare** al termine di ogni buca il punteggio con il proprio "player".

Al termine della gara, ogni giocatore deve **consegnare il proprio score-card** (firmato dal player e dallo scorer) al Comitato Organizzatore.

3.5.1- In caso di consegna di score-card firmati in cui c'è difformità di punteggio tra scorer e player in riferimento al punteggio di una o più buche, i giocatori dell'intero gruppo di gioco saranno convocati presso la segreteria dal Comitato Organizzatore al fine di emettere relativo giudizio.



3.5.2- La mancata consegna dello score-card al Comitato Organizzatore porta alla squalifica del giocatore coinvolto.

4. Area di partenza

The Teeing Ground, ovvero l'area di partenza, è il luogo del percorso dove si inizia la singola buca. È un'area rettangolare delimitata dalla linea immaginaria che unisce i due tee markers e profonda due metri.

Il giocatore deve posizionare il pallone all'interno di questa area, mentre lui può prendere la rincorsa anche all'esterno di essa. Una palla è fuori dall'area di partenza quando lo è in tutta la sua proiezione sul terreno.

4.1- Se un giocatore calcia il proprio pallone fuori dal Teeing Ground riceverà un colpo di penalità e dovrà calciare nuovamente da dentro l'area di partenza (terzo tiro). Nel caso in cui il giocatore non accetti la penalità sarà squalificato.

4.2- Il calcio di partenza può essere effettuato solo dal suolo, quindi il pallone deve essere a contatto solamente con il terreno, per cui non è ammesso l'uso di oggetti finalizzati a stabilizzarlo o sollevarlo.

4.3- I due tee markers sono oggetti inamovibili artificiali e **non possono essere spostati**. Il giocatore che li sposterà riceverà due colpi di penalità.

4.4- Il calcio di partenza può essere effettuato in qualunque direzione e traiettoria: non è obbligatorio che il pallone attraversi la linea che unisce i due tee markers.

5. Il pallone

Il pallone utilizzato dal giocatore deve essere lo stesso usato nel calcio a 11 ufficiale di dimensioni 5, la cui circonferenza e peso è compresa tra 68-70 cm e 410-450 g.

È responsabilità del giocatore di giocare con un pallone appropriato. Può segnare il suo pallone per far sì che sia facilmente identificabile rispetto a quelli degli altri giocatori.

Un pallone non può essere sostituito durante lo svolgimento di una buca a meno che non venga perso o che sia inadeguato per il gioco (se è strappato, aperto, danneggiato in altri modi o deformato). E' permesso sostituire temporaneamente un pallone che non è immediatamente recuperabile (es. pallone in un laghetto).

5-1. Giocare il pallone

5-1.1- Ogni giocatore deve giocare il pallone "così come si trova". **Non è consentito toccare, spostare o raccogliere il pallone con le mani**, nel qual caso è prevista la penalità di 1 colpo, salvo che per l'applicazione della Regola 5-3 "marcare il pallone" o della Regola 5-4, "pallone non giocabile".

5-1.2- **Non è consentito migliorare la zona dove è posizionata il pallone**, ovvero appiattire l'erba e le sterpaglie che sono davanti, lateralmente o dietro il pallone e non è consentito muovere, piegare o rompere piante o rami di esse. Inoltre **non è consentito migliorare la linea di gioco** appiattendo l'erba o togliendo piante o rami che non siano impedimento sciolto (vedi regola 6-1).

5-2. Calciare il pallone

5-2.1- Il pallone deve essere colpito **nettamente** con qualsiasi parte del piede, non è consentito spingere o trascinare il pallone, pena l'attribuzione di 1 colpo in più rispetto a quello effettuato. È **vietato il colpo con la suola del piede**.

5-2.2- E' **vietato** calciare il proprio pallone **se in movimento**, pena l'attribuzione di un colpo di penalità. Successivamente, il pallone verrà giocato da dove si trova.

5-2.3- **Non è consentito migliorare l'area dello stance che intende prendere il giocatore o del movimento che intende effettuare**, ovvero muovendo, piegando o rompendo piante o rami di esse,



usando materiali naturali (esempio appoggiarsi ad un albero o aggrapparsi ad un ramo di esso), materiali artificiali mobili o non mobili (incluso ostruzioni inamovibili e oggetti che definiscono il fuori limite), giocatore dello stesso gruppo o fattore esterno (vedi 5-9), pena l'attribuzione di un colpo di penalità.

5-3. Marcare il pallone

Ogni giocatore deve **togliere momentaneamente il proprio pallone** dal terreno nel caso in cui **ostacoli l'azione di un altro** partecipante, solo su richiesta di tale giocatore; marcare la palla in modo autonomo viene sanzionata con 1 colpo di penalità. Tale operazione deve essere fatta quando i palloni di tutti i giocatori sono fermi, pena l'attribuzione di 1 colpo di penalità. Inoltre, ogni giocatore è tenuto a **informare ad alta voce** gli altri giocatori del gruppo della propria azione di marcare il pallone, onde evitare di incorrere nella sanzione prevista al punto **5-10**.

La posizione del pallone deve essere segnata sul terreno, "marcare il pallone", mediante una moneta o qualsiasi altro oggetto di piccole dimensioni e spessore, **da posarsi dietro il pallone** rispetto alla buca. Sottrarsi a questo obbligo è in contrasto con la Regola 1.3, porta quindi alla **squalifica del giocatore** responsabile. Al proprio turno il giocatore deve riposizionare il proprio pallone al posto del segnaposto utilizzato.

5-3.1- Una volta marcato il pallone, la sua posizione è da considerarsi acquisita. **In caso di eventuali movimenti dovuti a fattori esterni si applica la regola 5-11.**

5-3.2- Nel caso in cui il pallone di un giocatore sia in prossimità della buca (5 metri di raggio attorno ad essa) è **obbligatorio marcare il pallone**, pena l'attribuzione di un colpo di penalità ad entrambi i giocatori in caso di urto tra i palloni.

5-4. Pallone non giocabile

Il giocatore è l'**unico** a poter dichiarare il proprio pallone non giocabile, a sua totale discrezione, tranne nel caso in cui esso stia galleggiando sull'acqua **oppure sia palesemente distaccato dal terreno (all'interno di una siepe, sui rami di un albero, ecc)** ovvero caso di "**pallone oggettivamente ingiocabile**". Il giocatore ha tre possibilità:

5-4.1- Può collocare il pallone a distanza di due metri, senza avvicinarsi alla buca, con **la penalità di 1 colpo**. Qualora il pallone risulti ancora non giocabile, non sarà applicabile tale regola.

5-4.2- Può posizionarlo sulla linea che unisce il pallone alla buca andando all'indietro quanto vuole, con **la penalità di 1 colpo**.

5-4.3- Può riposizionare il pallone nel punto dell'ultimo tiro effettuato, con **la penalità di 1 colpo**.

5-5. Pallone in movimento

E' **vietato interferire** in qualsiasi modo, diretto o indiretto, **con il movimento di un pallone**, pena l'attribuzione di 1 colpo di penalità.

5-6. Urto tra palloni

Il **pallone in movimento** di un giocatore (B) **può colpire** palloni fermi di altri partecipanti (A) **solo accidentalmente**. In prossimità della buca (5 metri di raggio attorno ad essa), il giocatore che ha colpito (B), incorre in una penalità di 1 colpo, così come il giocatore (A), anche se il colpo è avvenuto in maniera non intenzionale. **Per non incorrere nella sanzione deve essere applicata la Regola 5-3.**

5-6.1- **Colpire** i palloni fermi di altri giocatori in maniera **intenzionale** (a discrezione degli osservatori e dei giocatori non coinvolti) va contro la Regola 1, porta quindi alla **squalifica** del giocatore responsabile.

5-6.2- Il pallone **che è stato colpito** (A) viene ricollocato nella posizione originale, mentre il pallone del giocatore **che ha colpito** (B) si gioca così come si trova.

5-6.3- Se il pallone del giocatore **che ha colpito** (B) al turno successivo dovesse risultare ingiocabile, si applica la relativa Regola 5-4, con le **penalità previste**.



5-6.4- Se il pallone in movimento di un giocatore (B) urta il pallone di un altro partecipante (A) che si trova in prossimità della buca (5 metri di raggio attorno ad essa) mentre egli sta avvicinandosi per marcarlo dopo averlo dichiarato ad alta voce, il colpo di penalità previsto dalla Regola 5-3.2 sarà attribuito al solo giocatore (B).

5-7. Giocare il pallone sbagliato

Se un giocatore calcia un pallone sbagliato riceverà **la penalità di 1 colpo**. Il pallone sbagliato verrà ricollocato nella posizione originale e il giocatore calcerà il proprio pallone. 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.

5-8. Giocare il pallone da una posizione errata

Se un giocatore calcia il proprio pallone da una posizione errata riceverà **la penalità di 1 colpo**. Il pallone verrà quindi ricollocato nella posizione originale per riprendere il gioco: esempio, 3° colpo da posizione errata, si calcia il 4° colpo dalla posizione corretta.

5-9. Pallone che colpisce un fattore esterno

Per "fattore esterno" si intende qualsiasi fattore che non riguardi un giocatore, il suo pallone o il suo equipaggiamento. Se il pallone in movimento di un giocatore è accidentalmente deviato o fermato da qualsiasi fattore esterno, **non è data alcuna penalità** e il pallone deve essere giocato come si trova.

5-10. 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.

5-11. Pallone fermo mosso da un fattore esterno

Nel caso in cui un pallone fermo viene mosso da un fattore esterno (spettatore, animale, ecc), **non è data alcuna penalità** e il pallone verrà ricollocato nella posizione originale. Il vento non è da considerarsi fattore esterno.

5-12. Pallone perso

Nel caso in cui un pallone sia perso o irraggiungibile i giocatori avranno 5 minuti di tempo per cercarlo o recuperarlo. Nel caso in cui non ci riescano dovranno permettere ai giocatori nel gruppo che li segue di superarli, senza riprendere il gioco fino a quando il gruppo che li ha sorpassati non sarà fuori tiro. Un pallone perso può essere sostituito e rigiocato secondo la regola della zona del campo dove è andato perduto (regola 6-5).

5-13. Pallone in buca

Un pallone è considerato essere "in buca", quando è fermo e posizionato interamente sotto il livello creato dai bordi della buca stessa. In caso di buche non regolari verranno stilate apposite regole locali.

5-14. Pallone sul bordo della buca

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

5-14.1- Se il pallone cade nella buca prima del termine dei 10 secondi si considera buca valida.

5-14.2- 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**.

5-15. Pallone in movimento a causa del vento

Un pallone in movimento a causa del vento, dopo che si è fermato, dovrà essere giocato nella nuova posizione senza alcuna penalità (a meno che il pallone non ricada in zone del campo soggette alla regola 6-5).



In caso di forte vento o altre condizioni oggettive per cui il pallone potrebbe muoversi senza l'intervento del giocatore, egli ha il diritto di dichiarare la posizione della palla appena questa risulterà completamente ferma, dopo aver effettuato il tiro. Alzando la mano e dicendo "STOP", il giocatore avvertirà così i compagni del gruppo della posizione acquisita dal proprio pallone, a loro volta questi dovranno confermare la posizione. In caso di controversia, la maggioranza del gruppo di gioco prevale (giocatore proprietario del pallone controverso escluso). In caso di movimento della palla dopo che ne sia stata confermata la posizione, il giocatore potrà riposizionarla nella posizione dichiarata (si consiglia pertanto di marcare la palla senza alzarla per favorire il riposizionamento successivo).

5-16. Pallone finisce in una buca da FootGolf diversa da quella giocata.

Una buca da FootGolf diversa da quella giocata in quel momento è considerata terreno in riparazione, quindi si potrà riprendere il gioco come previsto dalla regola 6-5.4 (anche in caso di "bucca giocata per errore").

6. Spazio di gioco

Lo spazio dove si pratica il FootGolf è composto dalle seguenti zone del percorso da Golf:

- **Fairway**, il percorso che porta alla buca.
- **Semi-rough**, si trova al bordo del fairway ed ha un'altezza del taglio dell'erba di 40/50 mm.
- **Rough**, è la zona al lato del semi-rough ed è caratterizzata da erba tagliata alta (sopra i 10 cm), gruppi di piante e altro terreno.
- **Other green**, qualunque altra zona di verde esterna allo spazio di gioco.

6-1. Nulla deve essere rotto o spostato dal percorso

La palla deve essere giocata così come si trova. Prima di effettuare il calcio, è vietato rompere una pianta o altro che sta crescendo o è fisso, al fine di creare una migliore situazione per effettuare il calcio, o per migliorare la linea di gioco, pena l'attribuzione di **1 colpo di penalità**.

6-2. Materiali naturali

Foglie d'albero, rami, pietre, erba tagliata o altri materiali sciolti naturali possono essere rimossi senza alcuna penalità. Se durante la rimozione la palla 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; esse non possono essere rimosse in altri posti, ovvero sul fairway, rough o bunker, pena l'attribuzione di **2 colpi di penalità**.

Se una pozzanghera o ristagno di acqua ("acqua occasionale") o una zona delimitata da paletti blu ("terreno in riparazione") crea un impedimento al pallone o al movimento del calcio del giocatore, oppure è di ostacolo nella linea di tiro, egli può spostare il pallone fino a 2 metri dal bordo di essi in qualsiasi direzione senza avvicinarsi alla buca, senza penalità.

6-3. Materiali artificiali mobili

Le bottiglie, scatole, lattine, rastrelli, o altri oggetti artificiali, che creano impedimenti, possono essere spostati senza alcun colpo di penalità. Se durante la rimozione di essi la palla fa un movimento, deve essere rimessa nella posizione originale senza alcuna penalità.

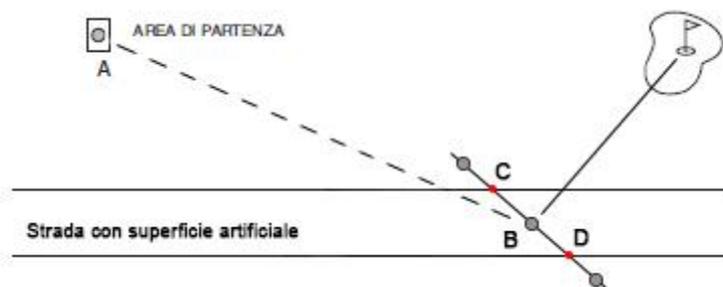
La palla può essere spostata anche se si posa sull'oggetto. In questo caso, dopo aver spostato l'impedimento la palla deve essere posizionata al suo posto originale, senza alcuna penalità.

I paletti (giallo, rosso, blu e i distanziometrici del golf) sono oggetti artificiali; se essi creano un impedimento al pallone o al movimento del calcio del giocatore, oppure sono di ostacolo nella linea di tiro, essi possono essere rimossi senza alcun colpo di penalità, salvo riposizionarli dopo aver effettuato il calcio (1 colpo di penalità).

E' vietato spostare i paletti bianchi che individuano la zona di fuori limite, pena l'attribuzione di **1 colpo di penalità**. Se il pallone è adiacente ad essi si calcia così come si trova.

6-4. Materiali artificiali non mobili

Se una strada o un sentiero **con superficie artificiale** (ghiaia, cemento, piastre, legno, asfalto) crea un impedimento al pallone (B) o al movimento del calcio del giocatore, egli può droppare senza penalità. Per procedere al droppaggio si deve determinare il punto più vicino dove si può posizionare il pallone senza che l'ostacolo crei impedimento ad esso o disturbi il movimento del calcio del giocatore (C o D), e successivamente può piazzare il pallone entro la distanza di un metro da tale punto.



Se ogni altro oggetto artificiale fisso (una costruzione, una rete montata tra pali, fontane, panchine, cestini, tee-markers del Golf) che non può essere rimosso crea un impedimento al pallone o al movimento del calcio del giocatore, oppure è di ostacolo nella linea di tiro, egli può spostare il pallone fino a 2 metri dal bordo di essi in qualsiasi direzione senza avvicinarsi alla buca, senza penalità. Ciò non vale per le recinzioni che delimitano il fuori limite. Gli irrigatori, tombini, griglie e segnaletica a terra, sono materiali artificiali non mobili.

6-5. Paletti

Nello spazio di gioco possono essere presenti i seguenti paletti:

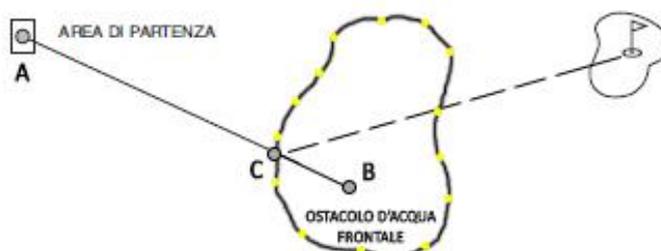
- **Bianchi**, identificano il “fuori limite”, ovvero la zona che non fa parte del campo.
- **Gialli**, identificano un ostacolo d’acqua frontale.
- **Rossi**, identificano un ostacolo d’acqua laterale.
- **Blu**, identificano un terreno in riparazione.

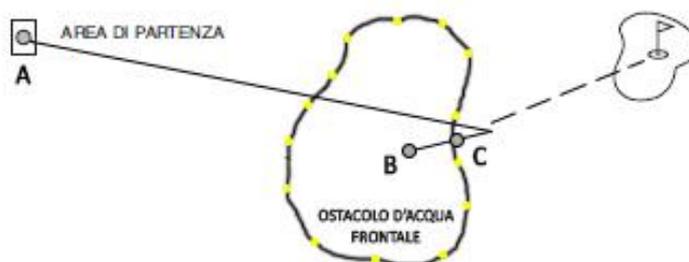
6-5.1- Un pallone è dichiarato fuori limite quando la sua posizione è interamente oltre la linea che unisce i due **paletti bianchi** contigui. In questo caso il giocatore è **obbligato** a riposizionare il pallone, o quello sostitutivo, nel punto dell’ultimo tiro effettuato, con **la penalità di 1 colpo**.

6-5.2- Se un pallone finisce in un’area delimitata dai **paletti gialli** (ostacolo d’acqua frontale) può essere giocato così come si trova, senza incorrere in alcuna penalità (B).

Nel caso in cui fosse ingiocabile il giocatore **può** recuperare il pallone e posizionarlo sulla linea che unisce i paletti gialli nel punto in cui il pallone ha attraversato il bordo dell’ostacolo per l’ultima volta (C). Altrimenti **può** ripetere il tiro dal punto dell’ultimo tiro effettuato (A). In entrambi i casi è prevista la **penalità di 1 colpo**.

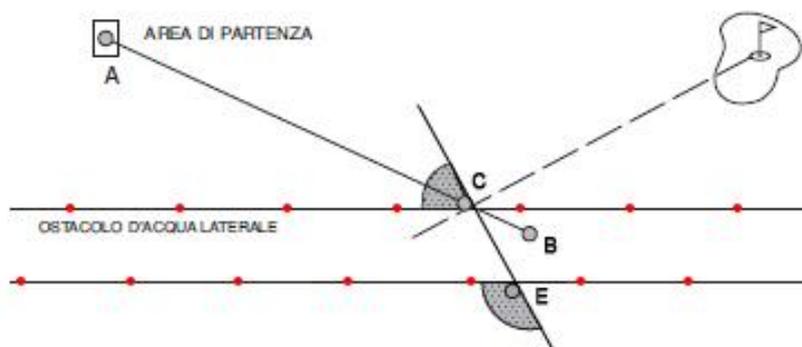
Nota: nel caso in cui il pallone non rimanesse fermo nel punto sulla linea che unisce i paletti gialli, si cercherà il primo punto giocabile, senza avvicinarsi alla buca.





6-5.3- Se un pallone finisce in un'area delimitata dai **paletti rossi** (ostacolo d'acqua laterale) può essere giocato così come si trova, senza incorrere in alcuna penalità (B).

Nel caso in cui fosse ingiocabile il giocatore **può** 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); oppure posizionarlo sul bordo opposto dell'ostacolo in un punto alla stessa distanza dalla buca, allontanandosi per massimo 2 metri (E). Altrimenti **può** ripetere il tiro dal punto dell'ultimo tiro effettuato (A). In tutti i casi è prevista la **penalità di 1 colpo**.

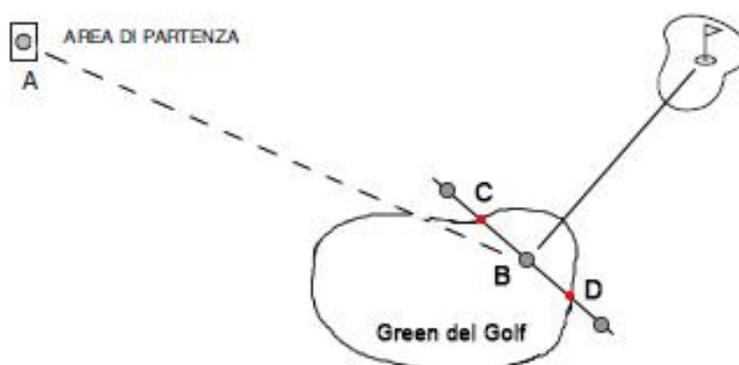


6-5.4- Se un pallone finisce in un'area delimitata dai **paletti blu** (terreno in riparazione), il giocatore può spostare il pallone dall'impedimento e riposizionarlo entro 1 metro dal bordo dell'area interessata, **non in direzione della buca**, senza alcuna penalità.

6-6. Green del Golf

Se non specificato diversamente, è **vietato calciare il pallone se si trova all'interno del green del golf**.

Se il pallone si trova all'interno del green del golf si applica la regola 6-5.4, uscendo dall'area tramite la retta perpendicolare alla linea di tiro verso la buca.





6-7. Bunker (ostacolo di sabbia)

Se un pallone finisce all'interno di un bunker, il giocatore deve giocare il pallone così come si trova, **effettuando il calcio da fermo**, quindi senza rincorsa e senza prove di tiro. Appena effettuato il colpo deve provvedere a sistemare l'area utilizzando gli appositi rastrelli.

6-7.1- 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**.

6-7.2- Nel caso in cui il bunker sia completamente allagato (acqua occasionale) o il giocatore non possa calciare al suo interno rispettando la regola 6-7.1, può calciare al suo esterno senza alcuna penalità, allontanandosi per massimo 1 metro senza avvicinarsi alla buca, **effettuando sempre il calcio da fermo**.

6-7.3- 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. Altrimenti **può** ripetere il tiro dal punto dell'ultimo tiro effettuato. In entrambi i casi è prevista la **penalità di 1 colpo**.

7. 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:

7.1- 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).

7.2- 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.

7.3- 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 verticale durante il tiro, a meno che non sia palesemente in posizione irregolare (ad esempio non può entrare nella sua sede a causa di terra presente nella stessa e risulta quindi adagiata sul bordo della buca).**

7.4- 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.

8. Regole locali

Per ogni **dubbio**, segnalazione o richiesta, **consultare i giocatori del proprio gruppo e gli osservatori presenti** sul terreno di gara.

Per eventuali situazioni di gioco non contemplate dal presente regolamento saranno adottate misure ad hoc da parte del Comitato Organizzatore della gara, seguendo i criteri di imparzialità, obiettività e rispetto della sportività in linea con il "FootGolf Rulebook" emanato dalla Federation for International FootGolf.