



BUCA 18

Alla buca diciotto (18), i giocatori troveranno un componente dello staff di Footgolf Toscana, insieme al quale confrontare e ricontrollare le scorecard. Ogni giocatore dovrà poi riconsegnare personalmente la propria scorecard (quindi quella in cui è indicato come giocatore e non come marcatore) in segreteria.

REGOLE LOCALI

- **Gara ventosa** si 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)
- **La recinzione laterale delle buche 1-2-3-4-5-6** è da considerarsi fuori limite del campo di gioco.
- **La strada laterale alle buche 11-12-13** è da considerarsi parte integrante del campo, quindi non sarà possibile, nel caso, droppare senza penalità.
- La palla è **considerata in buca** anche se tocca il fondo ed esce. In quasi tutte le buche infatti la conformazione del supporto interno per l'asta tende, se tolta la bandiera, a far rimbalzare fuori la palla.

EV. DUBBIO SU COME GIOCARE UNA DETERMINATA BUCA

Nel caso che non sappiate come applicare il regolamento in una specifica situazione, è consentito IN CASI ECCEZIONALI, giocare la buca, da quel punto, due volte nelle due situazioni. Un componente del nostro staff, presente alla buca 18 o alla consegna delle scorecard, stabilirà il punteggio corretto da attribuire a quella buca.

RIPASSO DI ALCUNE REGOLE

- Dai **Green del Golf** è **vietato** calciare, e si dovrà (senza penalità) uscire tramite la retta perpendicolare alla linea di tiro verso la buca, e calciare entro un passo da fuori del green.
- **I ponticelli, le ringhiere, i cestini e le bacheche** sono considerati oggetti **inamovibili**, in caso di interferenza nel movimento del calcio è possibile **droppare senza penalità** entro 1 passo, senza avvicinarsi alla Buca. L'interferenza NON riguarda la linea di tiro.
- **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.
- **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.

- **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.

DROP AREA (FACOLTATIVE, CON UN COLPO DI PENALITA'): Buca 2 / 12

TEE AVANZATI FEMMINILE/UNDER 12-16 > Buca: 1 / 4 / 5 / 6 / 8 / 10 / 11 / 13 / 15 / 16