

FEDERAZIONE ITALIANA GOLF



Guida per la Gestione delle Gare

seconda edizione – novembre 2007



PREFAZIONE

Questa dispensa è stata scritta prendendo come riferimento le pubblicazioni "Guidance on Running a Competition" (edizione 2005) e "A Guide to the Rules on Clubs and Balls" (seconda edizione) del R&A Rules Ltd., nonché alcuni documenti della PGAET ed altri autonomamente prodotti dal Comitato Regole e Campionati della Federazione Italiana Golf.

Essa sostituisce la precedente edizione 2003, aggiornandola in conseguenza dei cambiamenti a Regole e Decisioni che nel frattempo sono stati introdotti.

Il suo scopo è quello di aiutare i Comitati di Gara nella gestione delle gare di Golf esaminandone tutti gli aspetti in modo sufficientemente esauriente.

***Comitato Regole e Campionati
della Federazione Italiana Golf***



CAPITOLO 1 INTRODUZIONE

Il Golf è essenzialmente un gioco auto-regolamentato. E' responsabilità dei giocatori conoscere le Regole ed applicarle correttamente e rapidamente in ogni occasione. Tuttavia, il golf è un gioco complesso e le gare devono essere organizzate opportunamente.

Devono essere stilate le Condizioni di Gara e le Regole Locali. Il campo deve essere preparato bene e segnato accuratamente. Le Regole devono essere applicate senza errori o agevolazioni nei confronti di tutti i giocatori. Questa pubblicazione è stata prodotta per fornire un unico documento di riferimento per i Comitati che gestiscono gare di Golf e include informazioni contenute precedentemente in una varietà di opuscoli e guide.

Nel trattare gli aspetti più importanti per l'organizzazione di una gara ben riuscita, si è consapevoli che alcuni sono di natura elementare e saranno di interesse solo per quei Comitati con poca esperienza nella gestione delle gare. D'altro lato, alcuni degli argomenti di dettaglio qui trattati sono pertinenti solo per competizioni dilettantistiche e professionistiche di alto livello. Spetta quindi ad ogni Comitato decidere quali parti della pubblicazione siano applicabili alle gare che gestisce.

Benché questa guida intenda essere esauriente nella sua trattazione, certi aspetti delle gare (per esempio diritti per riprese televisive e fotografie, assicurazioni per danni, alloggio per i giocatori e parcheggio per gli spettatori) non sono affrontati perché si ritiene poco pratico fornire linee guida per tali argomenti.

In tutto questo documento è stato fatto riferimento alle "Regole del Golf" e alle "Decisioni sulle Regole del Golf" e si presume che ogni Comitato che gestisca una competizione di golf abbia accesso all'edizione vigente di queste indispensabili pubblicazioni.



CAPITOLO 2 CONDIZIONI DI GARA

1. PRINCIPI GENERALI

Le Regole del Golf definiscono il Comitato come "l'autorità incaricata di dirigere la gara" e la Regola 33-1 afferma che "il Comitato deve stabilire le condizioni secondo le quali si deve giocare una gara".

Quindi, prima di tutto, si deve nominare un Comitato che avrà la responsabilità di tutto ciò che è inerente alla gestione della gara. Inoltre, i componenti del Comitato devono essere consapevoli del potere che hanno per decidere su argomenti come reclami inerenti le Regole, sospensioni del gioco, ecc. Senza un Comitato preconstituito è difficile gestire una gara ben organizzata.

Le Condizioni di Gara sono le fondamenta su cui si basa un torneo di golf dato che, tra le altre cose, esse stabiliscono chi ha diritto ad iscriversi, in che modo un giocatore può iscriversi e quale sarà la formula della gara (vedere la copia del modulo di iscrizione all'Open Championship - Appendice A).

È essenziale che le condizioni siano stabilite prima della gara affinché il Comitato possa affrontare e gestire qualsiasi eventualità, come un pari merito o un giocatore che fa uso di una palla che non figura sulla Lista delle Palle da Golf Conformi. È responsabilità dei Comitati interpretare le condizioni da loro stabilite e quindi le condizioni dovrebbero essere chiare e contenere precise indicazioni su cosa fare quando si verificano determinate circostanze.

2. ISCRIZIONI

Innanzitutto, un Comitato deve decidere chi può partecipare alla gara, cioè uomini, donne, juniores, seniores, ecc.

È possibile che una gara abbia delle limitazioni di handicap. Generalmente una competizione avrà un numero limitato di partecipanti e il Comitato deve stabilire una procedura qualora riceva più iscrizioni di quante ne possa accettare. Si potranno accettare iscrizioni in ordine cronologico o, alternativamente, i giocatori con handicap più basso. In questo caso, per determinare gli handicap più bassi, il Comitato deve decidere se usare gli handicap esatti (cioè ad una cifra decimale) o gli handicap di gioco (cioè i numeri interi).

Se l'iscrizione è limitata per età qualsiasi condizione in merito dovrebbe essere inequivocabile.

Per una gara giovanile si raccomanda che l'iscrizione sia limitata a coloro che non abbiano compiuto 18 anni di età entro il primo gennaio dell'anno in cui la gara si svolgerà.

Con qualsiasi altro limite di età (per esempio gare Mid-Amateur o Seniores) si raccomanda che un giocatore debba aver compiuto l'età minima entro il primo giorno della gara, ma si possono usare anche altri criteri.

3. MODALITÀ PER L'ISCRIZIONE

Il Comitato deve stabilire le modalità per l'iscrizione alla gara.

Per i campionati regionali e nazionali è normale che i giocatori compilino un modulo di iscrizione che deve pervenire al Comitato entro una certa data e normalmente il modulo di iscrizione deve essere accompagnato dalla tassa di iscrizione.

Un Comitato deve decidere se accettare le iscrizioni solo per posta o tramite altri mezzi di comunicazione come fax o e-mail. Ciò implica che la tassa di iscrizione non possa essere pagata se non tramite carta di credito, e ciò può rendere la gestione più complicata.

Nelle gare di circolo l'iscrizione può esser fatta da un giocatore scrivendo il proprio nome su un tabellone entro una certa data o semplicemente arrivando il giorno stesso delle gara e chiedendo di poter giocare. Anche con questi metodi di iscrizione meno formali, il Comitato deve stabilire delle linee guida chiare sulla procedura e specificare cosa succede quando la corretta procedura non viene seguita.



Per esempio, se un giocatore può iscriversi ad una gara inserendo il proprio nome in un orario di partenza il giorno stesso della gara, è poi vincolato a tale orario o può successivamente decidere di giocare ad un orario diverso? In tali circostanze è opportuno che il Comitato preveda una condizione secondo la quale una volta che il giocatore ha inserito il proprio nome in un orario di partenza, tale orario di partenza ha il valore di un orario fissato dal Comitato e, quindi, non può essere cambiato senza l'autorizzazione del Comitato.

4. FORMULA DI GIOCO

Sebbene molte competizioni abbiano una formula tradizionale, un Comitato che organizza una nuova gara deve decidere quale formula di gioco desidera adottare.

(a) Match play

Se la competizione deve essere giocata come match play si può scegliere tra incontri singoli, threesomes, foursomes o quattro palle sia scratch che pareggiati.

Se la competizione deve essere giocata ad handicap, il Comitato deve decidere il criterio in base al quale concedere i colpi, ad esempio la differenza intera tra i giocatori, i $\frac{3}{4}$ della differenza etc.

Il metodo di selezione dei partecipanti ad una match play può variare. Si può limitare il numero dei giocatori, ci può essere una qualifica tramite gara stroke play prima degli incontri o il Comitato può accettare tutte le iscrizioni e procedere a formare il tabellone..

Qualora la gara sia limitata ad un certo numero di partecipanti, di solito il numero è tale che tutti i giocatori debbano giocare lo stesso numero di incontri per vincere la gara e quindi si ha di solito un totale di 64, 128 o 256 giocatori o squadre partecipanti.

Nei tornei che prevedono una qualifica stroke play, il Comitato dovrebbe cercare di avere 16, 32 o 64 qualificati ed è indispensabile che il Comitato stabilisca in anticipo come decidere un pari merito per l'ultimo posto di qualificazione, ad esempio con un play-off buca per buca o confrontando gli scores, o organizzando un incontro preliminare per stabilire chi avanzerà al primo turno.

Ottenuto il numero di qualificati richiesto, il Comitato deve stilare il tabellone per gli incontri. Nelle gare precedute da qualifica stroke play si consiglia l'utilizzo dello "schema per gli accoppiamenti". Con questo metodo si assegna ad ogni giocatore un numero in funzione del suo risultato in qualifica, cioè il primo qualificato riceve il n.1, il secondo il n.2 e così via.

Al fine di determinare le posizioni di classifica per gli abbinamenti, i casi di parità nei giri di qualifica diversi da quelli per l'ultimo posto potrebbero essere decisi dall'ordine con cui sono stati riconsegnati gli scores, dove il primo score riconsegnato riceve il numero più basso disponibile, etc. Se è impossibile determinare l'ordine con cui gli scores sono stati riconsegnati, i casi di parità dovrebbero essere decisi tramite sorteggio. Se, durante la qualifica stroke play, i giocatori partono dai tees della buca 1 e della buca 10, per i casi di parità è preferibile ricorrere al sorteggio.

Per una lista completa degli accoppiamenti per tornei con 64, 32, 16 e 8 qualificati, vedere l'Appendice I nelle Regole del Golf.

Se non ci sono giocatori in numero sufficiente per completare il tabellone, gli incontri senza avversario dovrebbero essere assegnati ai migliori qualificati, cioè se c'è un incontro privo di avversario e quindi già superato, dovrebbe esservi inserito il giocatore che si è qualificato al primo posto, se ci sono due incontri privi di avversario dovrebbero esservi inseriti i giocatori che si sono qualificati al primo ed al secondo posto, e così via.

In alcune gare match play con qualifica stroke play, non si richiede al campione uscente di qualificarsi. Questa è una decisione che spetta al Comitato, ma tale scelta non è consigliabile dato che la qualifica è una parte intrinseca della competizione.

(b) Stroke play

Se la competizione deve essere giocata come Stroke play si può scegliere tra gare individuali e gare foursomes o quattro palle. La gara può essere medal, stableford, contro-bogey/contro-par.



Il Comitato deve decidere quanti giri far giocare, se ridurre o meno il numero dei partecipanti effettuando un taglio in una certa fase della gara e se la gara debba essere scratch o pareggiata.

Se la gara è ad handicap, il Comitato può stabilire diverse categorie di handicap con premi assegnati per ogni categoria, consentendo così ai concorrenti di competere con altri di pari abilità. Il Comitato può determinare tali categorie in anticipo o aspettare le iscrizioni e poi suddividere equamente i partecipanti nelle loro rispettive categorie di handicap.

Il Comitato può decidere di usare una formula di gioco non contemplata dalle Regole del Golf come le greensomes o la miglior palla di quattro giocatori o una Louisiana. Dato che queste forme di golf non sono riconosciute specificatamente nelle Regole, il Comitato deve stabilire Regole e condizioni specifiche per queste gare. Per esempio, in una Louisiana è necessario che il Comitato specifichi come e dove la palla di un giocatore la cui palla non è in gioco debba essere droppata o piazzata nel punto dal quale si deve giocare un colpo. Inoltre, il Comitato deve essere in grado di rispondere a qualsiasi domanda possa sorgere in una tale gara, dato che sia il Comitato Regole e Campionati (CRC) della Federazione Italiana Golf che il R&A stesso non può rispondere a domande che siano sorte in gare con formule di gioco che non siano codificate dalle Regole del Golf.

Per la procedura su come porre eventuali quesiti relativi alle Regole del Golf alla Federazione Italiana Golf – vedere Appendice Q.

5. ORARI DI PARTENZA E ABBINAMENTI

Secondo la Regola 33-3 delle Regole del Golf, spetta al Comitato stabilire gli orari di partenza e, nelle gare Stroke play, formare i gruppi nei quali i concorrenti devono giocare.

Tuttavia, sia nelle gare match play che nelle gare stroke play il Comitato può permettere ai giocatori di determinare i propri orari di partenza e, nelle gare stroke play, di decidere i propri abbinamenti.

(a) Orari di partenza

Nella maggior parte delle gare match play di Circolo, il Comitato non stabilisce gli orari di partenza e la programmazione degli incontri è lasciata ai giocatori. Ciò è perfettamente accettabile, ma è importante che il Comitato stabilisca entro quando ogni turno debba essere giocato ed è indispensabile che questi limiti di tempo siano rigorosamente rispettati. Il Comitato dovrebbe anche specificare quale è il giocatore che ha la responsabilità di combinare la data per giocare e, se l'incontro non è giocato entro la data prevista, il Comitato dovrebbe prevedere un metodo per decidere se concedere ad uno dei giocatori di passare il turno o se squalificare entrambi. Questo può essere un compito difficile per i Comitati, ma l'applicazione rigorosa e costante delle condizioni stabilite è vitale per la corretta organizzazione di tali competizioni.

Teoricamente, ogni giro di una gara, sia match play che stroke play, è giocato in un determinato giorno e in tali circostanze è normale per il Comitato stabilire gli orari di partenza sia nelle gare match play che in quelle stroke play e determinare gli abbinamenti nelle gare stroke play. Il Comitato dovrebbe comunicare ai giocatori gli orari e gli abbinamenti molto tempo prima della gara, ma, quando c'è un "taglio" in una gara stroke play, ciò non è sempre possibile.

Quando c'è un "taglio", si dovrebbe far sapere ai giocatori quando gli orari di partenza e gli abbinamenti saranno disponibili, dove verranno affissi e l'eventuale numero di telefono da contattare per informazioni, indicando anche a che ora il telefono cesserà di essere in servizio. Si raccomanda alle persone che rispondono alle telefonate di spuntare le richieste ricevute dai giocatori sul foglio delle partenze perché questo darà una indicazione di quali giocatori possano essere ignari del proprio orario di partenza. Se i giocatori sono in trasferta per partecipare alla gara può essere utile inviare una copia degli orari di partenza via fax agli alberghi dove soggiornano.

Intervalli consoni tra le partenze sono un elemento vitale per avere un ritmo di gioco soddisfacente. Se gli intervalli tra gli incontri o i gruppi sono troppo brevi i giocatori in ogni gruppo saranno costretti ad aspettare costantemente che il gruppo avanti liberi il fairway o il green. Così andrà a finire che i giocatori perderanno il loro ritmo e rimarranno sul campo inutilmente per lunghi periodi di tempo. I Comitati spesso commettono l'errore di usare brevi intervalli per inserire più giocatori sul campo nel minor tempo possibile e per impedire che l'ultima partenza sia troppo tardi.



Tuttavia, questo ha l'effetto contrario con giri che impegnano una eccessiva quantità di tempo portando a frustrazione sia i giocatori che gli organizzatori. Per ulteriori informazioni sugli orari di partenza, vedere più avanti la sezione "Tempi di Gioco".

Il Comitato può voler gestire le partenze da due tees. Questo sistema è utile quando c'è un gran numero di partecipanti perché permette di avere più giocatori sul campo in minor tempo (per un esempio di orario di partenza da due tees vedere l'Appendice B).

(b) Abbinamenti

Nelle gare stroke play, il Comitato stabilisce gli abbinamenti che di solito saranno a due o eventualmente a tre giocatori per ogni gruppo, mentre non è consigliato fare gruppi di quattro giocatori. Nelle gare su 72 buche dove ci sono molti iscritti ed è previsto un taglio, i primi due giri sono spesso giocati in gruppi di tre con gli ultimi due giri giocati in gruppi di due. Di solito nei primi due giorni i gruppi sono gli stessi, con un orario di partenza più presto in un giorno ed uno più tardi l'altro.

Per il terzo giro è consuetudine predisporre gruppi in funzione della classifica dopo 36 buche e, se il numero di concorrenti è pari, gli ultimi e i penultimi partono per primi e così via, mentre i concorrenti al primo e secondo posto partono per ultimi. Se il numero di giocatori è dispari, il Comitato può dare al concorrente con il punteggio più alto la possibilità di giocare da solo con un marcatore non-giocatore oppure di giocare con un marcatore giocatore, oppure imporre una delle due soluzioni. Nel quarto giro si applica la stessa procedura ma basata sulla classifica dopo 54 buche. Nel determinare l'ordine di partenza per i giocatori con lo stesso punteggio complessivo, normalmente il giocatore con il punteggio migliore nel giro precedente gioca più tardi.

In molte gare per dilettanti si giocano 36 buche in una sola giornata ed in tali gare il Comitato dovrebbe concedere ai giocatori il tempo sufficiente per riposarsi e ristorarsi tra un giro e l'altro. Per determinare l'intervallo tra i due orari di partenza, si raccomanda al Comitato di stabilire il tempo previsto per completare un giro e aggiungere un'ora, per fissare l'intervallo fra i due orari di partenza. Ciò significa che ci sarà ancora tempo sufficiente tra i due giri anche se il gioco non dovesse rispettare i tempi programmati.

Nelle gare match play, si potrebbe richiedere ai giocatori di giocare due incontri in una sola giornata ma, se un incontro del mattino richiedesse più buche di spareggio per determinare il vincitore, egli avrà poco tempo prima dell'incontro successivo. Tale situazione non è insolita e il Comitato dovrebbe decidere in anticipo se, al verificarsi di tali circostanze, si debba concedere un tempo minimo tra i due incontri. Per esempio, il Comitato può stabilire che un giocatore, prima di ripartire, abbia diritto a 15 minuti da quando riferisce l'esito del suo incontro. Ovviamente ciò può comportare la modifica degli orari e dell'ordine di partenza, ma sarebbe irragionevole svantaggiare un giocatore per aver giocato più buche del previsto nel suo primo incontro della giornata.

Non partire in orario è contemplato dalla Regola 6-3 secondo la quale "il giocatore deve partire all'orario stabilito dal Comitato" e la penalità per infrazione a questa Regola è la squalifica, ma la Nota alla Regola 6-3 stabilisce quanto segue:

"Il Comitato può stabilire nelle condizioni di una gara (Regola 33-1) che, se il giocatore arriva alla propria partenza, pronto per giocare, entro 5 minuti dal suo orario di partenza, in assenza di circostanze che giustificano di annullare la penalità di squalifica come previsto dalla Regola 33-7, la penalità per non essere partito in orario sia la perdita della prima buca in match play o di due colpi alla prima buca in stroke play, invece della squalifica."

Questa condizione è presente in tutti i Campionati organizzati dalla FIG ma, per applicare questa condizione efficientemente, è necessario avere uno starter ufficiale che registri il ritardo alla partenza e proceda di conseguenza.

Se lo starter non è un componente del Comitato, deve aver ricevuto istruzioni di riferire qualsiasi arrivo in ritardo alla partenza al Comitato che procederà poi di conseguenza. In tali circostanze, la comunicazione di una penalità ad un giocatore dovrebbe essere a cura del Comitato e non dello starter. Se è in vigore la condizione dei cinque minuti ed un giocatore non è presente all'orario di partenza, si raccomanda che lo starter trattenga il resto del gruppo per i cinque minuti.



È importante sottolineare che tutti i giocatori di un gruppo devono essere presenti e pronti per giocare all'orario stabilito dal Comitato e che l'ordine di gioco è irrilevante per cui, un giocatore inserito in un gruppo di tre con un orario di partenza delle 9.00 commetterà un'infrazione alla Regola 6-3 se arriva alle 9.01 anche se egli è il terzo nell'ordine di gioco (vedere la Decisione 6-3a/2). Inoltre, se l'orario di partenza è stabilito per le 9.00, il giocatore sarà considerato in ritardo se arriva alle 9.00.45 (vedi Decisione 6-3a/2.5).

6. HANDICAPS

Le Regole del Golf non legiferano circa l'assegnazione e la modifica degli handicaps e il R&A non controlla alcuno schema di handicap. Tali argomenti sono sotto la giurisdizione delle Federazioni o Associazioni Nazionali del paese dove si gioca la gara e qualsiasi domanda sui vantaggi deve essere rivolta ad esse.

Quando una gara è giocata ad handicap, spetta al Comitato decidere il vantaggio assegnato per la formula di gioco usata. La Federazione o Associazione Nazionale, in base al sistema di handicap adottato, può dare indicazioni sui vantaggi da assegnare per le diverse forme di gioco e sulle procedure da adottare per le gare miste. Tuttavia, quando un Circolo è affiliato ad una Federazione Nazionale che abbia deciso di rendere obbligatorie tali norme, il Circolo affiliato dovrebbe attenersi ad esse, avendo di fatto delegato alla Federazione Nazionale il diritto di definirle.

In tutti i calcoli per la determinazione dell'handicap di gioco, una frazione di mezzo colpo o più è arrotondata per eccesso mentre tutte le frazioni inferiori si arrotondano per difetto.

Nelle gare match play che si protraggono per un certo periodo di tempo, il Comitato dovrebbe indicare se si deve applicare l'handicap in vigore all'inizio della competizione o l'handicap del momento ad ogni incontro, e quest'ultima soluzione è la più adottata. In uno spareggio in gara stroke play si dovrebbe applicare l'handicap dell'ultimo giro (piuttosto che l'handicap al momento dello spareggio) e ciò dovrebbe essere previsto nelle condizioni di gara. Nelle gare stroke play su 36 buche o più, si raccomanda che gli handicap non siano modificati nel corso della gara ed i colpi dovrebbero essere assegnati per due o più giri di 18 buche secondo la Tabella dei Colpi a meno che il Comitato introduca una Tabella dei Colpi speciale.

Normalmente, un giocatore che deve ricevere dei colpi di handicap li avrà secondo l'ordine segnato sullo score per cui, se un giocatore 14 di handicap riceve tre colpi da un giocatore 11 di handicap, egli riceverà i tre colpi alle buche con indice di difficoltà uno, due e tre.

7. DECISIONI SUI CASI DI PARITÀ

La Regola 33-6 afferma in parte che "il Comitato deve far sapere il modo, il giorno e l'ora per decidere un caso di parità, sia che la gara sia stata giocata alla pari o con l'handicap". È fondamentale che tali decisioni vengano prese prima della gara e scritte nelle condizioni. I metodi consigliati per risolvere i casi di parità sono descritti nell'Appendice I delle Regole del Golf.

Nelle gare stroke play che servono per la qualifica alla fase successiva della competizione non è insolito che un certo numero di concorrenti sia a pari merito per l'ultimo posto utile per la qualifica. È ad esempio il caso delle qualifiche per l'Open Championship e le condizioni stabiliscono che, per individuare i qualificati, si farà uno spareggio buca per buca.

Sebbene non ci sia una regola che affermi quanti concorrenti dovrebbero esserci in un gruppo di uno spareggio stroke play, si raccomanda che non ce ne siano più di cinque. Di conseguenza, se ci fossero sette concorrenti nello spareggio, il Comitato dovrebbe dividerli in un gruppo di tre e in un gruppo di quattro e far partire per primo il giocatore che ha finito per primo il giro precedente, poi il secondo ad aver finito, e così via.

Uno spareggio buca per buca con, per esempio, sette concorrenti che giocano per quattro posti dovrebbe essere organizzato come segue: il Gruppo 1, costituito da A, B e C, gioca la prima buca e poi aspetta che il Gruppo 2, costituito da D, E, F e G, giochi la prima buca. A, C e F fanno 4 alla prima buca, B, D e G fanno 5 mentre E segna un 6. Con questi risultati, A, C e F si sono qualificati, E è eliminato mentre B, D e G devono continuare a giocare per un posto.



Anche quando in uno spareggio ci sono due soli concorrenti, secondo le Regole del Golf, lo spareggio deve essere giocato secondo le Regole delle gare stroke play. La Regola 33-6 afferma che i casi di parità in un match play non devono essere decisi con una gara stroke play ed i casi di parità in una gara stroke play non devono essere decisi con un match play. I concorrenti in uno spareggio devono riconsegnare gli scores, se rilasciati dal Comitato (vedere la Decisione 33-5/1), ma non è fondamentale per il Comitato dare gli scores purché incarichi qualcuno di controllare i punteggi.

In uno spareggio stroke play, il Comitato dovrebbe assicurarsi che i concorrenti abbiano capito come funziona lo spareggio e sappiano esattamente per cosa giocano. Per esempio, nella qualifica finale per l'Open Championship, uno spareggio tra cinque giocatori può essere per un posto nell'Open più un posto da riserva.

8. PREMI

Il Comitato dovrebbe comunicare prima dell'inizio della gara i premi che verranno assegnati. Le Condizioni dovrebbero prevedere situazioni come per esempio quella di un giocatore che vince sia la classifica pareggiata che quella "scratch" (lordo).

Se la gara coinvolge giocatori dilettanti il Comitato deve essere informato circa i premi che un giocatore può accettare senza infrangere il suo Status di Dilettante. I Comitati dovrebbero consultare le "Regole per lo Status del Dilettante" e le "Decisioni in merito alle Regole sullo Status del Dilettante" che qui di seguito riassumiamo brevemente:

Non è accettabile che ci siano premi in denaro, di qualunque entità, per giocatori dilettanti. È importante rilevare che costituisce infrazione a questa Regola giocare in una gara dove premi in denaro sono offerti a Dilettanti (a meno che il dilettante non rinunci per iscritto ai premi in anticipo). L'infrazione non è limitata al fatto di vincere o accettare un simile premio. La partecipazione ai premi ad estrazione deve essere aperta a tutti, altrimenti si potrebbe ritenere che i partecipanti alla gara abbiano agito contro lo spirito e lo scopo delle Regole per lo Status del Dilettante.

Un giocatore Dilettante non deve accettare un premio di valore superiore a 500 sterline o equivalente e questo limite si applica sul totale dei premi o buoni vinti nella medesima gara da un golfista dilettante, esclusi premi per la buca in uno. Il limite è applicato anche per premi per la buca in uno, ma tale premio può essere accettato in aggiunta a qualsiasi altro premio vinto nella medesima gara.

Un giocatore dilettante non può accettare un premio che prevede il rimborso delle spese di viaggio sostenute per partecipare a una gara.

Un'estrazione a premi o lotteria organizzata in concomitanza con una manifestazione golfistica non è sottoposta alle Regole sullo Status del Dilettante a patto che:

- (a) sia una estrazione vera;
- (b) sia aperta ad un considerevole numero di partecipanti; e
- (c) il gioco del golf non sia un requisito per potervi accedere.

Riportiamo di seguito esempi di lotterie o estrazioni a premi non permesse secondo le Regole sullo Status del Dilettante:

- (a) Una lotteria o estrazione a premi limitata ai giocatori di una manifestazione golfistica;
- (b) Una lotteria o estrazione a premi limitata ai giocatori di una manifestazione golfistica che fanno buca in uno, drive più lungo, colpo più vicino alla bandiera, etc.

In tutti e due gli esempi il giocare a golf è la premessa per poter essere ammessi alla lotteria o alla estrazione dei premi per cui si devono applicare le Regole per lo Status del Dilettante e un giocatore dilettante non può accettare un premio che superi i limiti del valore al dettaglio prescritti.



Indipendentemente dal valore dei premi, uno sponsor può offrire un ricordo ai giocatori, a patto che tale souvenir sia offerto a tutti i concorrenti e che non superi il valore al dettaglio di 100 sterline.

9. PRATICA

La Regola 7-1 prevede che un giocatore possa praticare sul campo di gioco prima di un giro in qualunque giorno di un match play, ma in una gara stroke play ciò è proibito e lo è anche provare la superficie di qualunque green del campo prima del giro o di uno spareggio. Vi è poi la Nota alla Regola 7-1 che dice:

“Nelle Condizioni di una gara, il Comitato può proibire la pratica sul campo di gara in qualunque giornata di match play o permettere la pratica in qualunque giornata o fra un giro e l'altro di una gara stroke play sul campo di gara o parte di esso (Regola 33-2c)”.

Conseguentemente il Comitato può introdurre una condizione che prevale sulla Regola 7-1.

In un match play su più giorni consecutivi con un grande numero di partecipanti potrebbe essere opportuno proibire la pratica in qualsiasi giorno di gara per poter così dare al personale addetto alla manutenzione abbastanza tempo per preparare il campo da gioco senza interruzioni.

Se un Circolo non dispone di un impianto per la pratica potrebbe essere opportuno permettere ai concorrenti di una gara stroke play di poter usare una parte del campo da gioco per praticare e ciò dovrebbe essere previsto nelle condizioni. Se l'impianto di pratica di un Circolo è situato entro i limiti del campo da gioco è necessario permettere espressamente la pratica in questa area nei giorni di gara stroke play, prevedendolo nelle Condizioni. Inoltre, per sopperire ad un'area di pratica troppo piccola, il Comitato può indicare altre aree dalle quali è possibile praticare definendone chiaramente i limiti ed in quale direzione possono essere giocate le palle.

10. LISTA DELLE PALLE DA GOLF CONFORMI

Il R&A pubblica una lista di palle che sono state testate e trovate conformi alle Regole e questa lista può essere consultata sul sito internet dell'R&A (www.randa.org). La Nota alla Regola 5-1 dice:

“Nelle condizioni di una gara (Regola 33-1), il *Comitato* può richiedere che la palla giocata dal giocatore debba comparire nella vigente lista delle Palle da Golf Conformi pubblicata dal *R&A*.”

Se questo regolamento è in vigore, la penalità per l'infrazione è la squalifica.

La lista normalmente viene introdotta nelle gare a livello Regionale e Nazionale dove sono coinvolti giocatori dilettanti esperti ed in quelle per i Professionisti, mentre non è consigliato che una simile Regola venga introdotta per le gare di Circolo.

Quando la lista non è operativa si presume che ogni singola palla sia conforme alle Regole, a meno che ci sia forte evidenza che non lo sia. Questo include palle non elencate nella “Lista delle palle conformi”, per esempio le palle “x-out” (vedi Decisione 5-1/4). Se tuttavia un giocatore usa una palla che in modo evidente non è conforme alle specifiche prescritte nell'Appendice III delle Regole del Golf, egli deve essere squalificato.

11. CONDIZIONE CHE CONSENTE L'USO DI “UN SOLO TIPO DI PALLA”

Il Comitato può prevedere nelle condizioni di una gara che un giocatore debba usare palle della stessa marca e tipo e quindi che, durante il giro, non possa cambiare la marca e non possa cambiare una compressione di 90 con una con compressione di 100. Questo tipo di Condizione non è normalmente previsto in nessuna gara per dilettanti, ma lo è nelle gare per Professionisti.

Il testo consigliato per questa Condizione è nell'Appendice I delle Regole del Golf.



12. CADDIES

Le Regole del golf non prevedono limitazioni su chi può fare da Caddie, ma il Comitato può proibire o limitare i Caddies tramite le Condizioni di Gara (vedi Nota alla Regola 6-4).

Tuttavia, dato che le Regole espressamente permettono che un giocatore possa impiegare un Caddie, generalmente non è consigliabile che un Comitato introduca una Condizione che ne proibisca l'impiego. Detto questo, per varie e comprensibili ragioni è frequente che il Comitato proibisca o limiti l'uso di Caddies nelle gare giovanili. Inoltre, in particolari gare, potrebbe essere opportuno proibire a Professionisti di fungere da Caddies.

13. GOLF CARTS

L'uso dei golf carts (cioè l'utilizzo di mezzi di trasporto motorizzati) durante una gara è permesso a meno che non sia espressamente proibito nelle Condizioni di Gara.

Se il Comitato desidera proibire l'uso di golf carts, per la condizione si raccomanda il testo contenuto nell'Appendice I delle Regole del Golf:

Si ricorda che una simile condizione non proibisce ad un Membro del Comitato di autorizzare un giocatore ad usare un golf cart se questo uso può servire a velocizzare il gioco, per esempio riportando un giocatore al punto da dove aveva giocato il colpo precedente per permettergli di mettere in gioco un'altra palla.

14. CONSIGLIO IN GARE A SQUADRE

La Nota alla Regola 8 dice:

*"Il Comitato può, nelle condizioni di una gara a squadre (Regola 33-1), permettere ad ogni squadra di nominare una persona che possa dare *consiglio* (incluso indicare una linea del putt) ai componenti di quella squadra. Il Comitato può stabilire delle condizioni per la nomina e per la condotta consentita a tale persona, che deve essere resa nota al Comitato prima di dare *consiglio*."*

Si ricorda che, se la persona così nominata è un giocatore della squadra, egli non può dare consiglio (eccetto al suo partner) mentre sta giocando il giro convenzionale. Può dare consiglio prima di giocare oppure dopo avere completato il proprio giro (Decisione 8/2).

Il Comitato può prevedere delle restrizioni su chi può essere nominato come capitano. Per esempio, può essere previsto che il capitano debba essere anche giocatore della squadra oppure che debba essere un Dilettante (Decisione 8/1). In aggiunta, possono essere previste restrizioni sul comportamento di tale persona. Per esempio, può essere previsto nella condizione che il capitano della squadra non possa stare su qualsiasi green, negandogli così la possibilità di aiutare a leggere una linea del putt.

Il Comitato può anche adottare una condizione dove è previsto che il capitano della squadra faccia parte della partita oppure appartenga alla parte del concorrente per cui non è un agente estraneo. Una simile condizione avrebbe l'effetto di rendere responsabile il giocatore, oppure la squadra, per ogni infrazione alle Regole fatta dal capitano (Decisione 33-1/11.5).



CAPITOLO 3

REGOLE LOCALI

1. PRINCIPI GENERALI

La Regola 33-8 prevede tra l'altro che "Il Comitato può formulare e pubblicare Regole Locali per gestire condizioni anormali locali, purché esse siano compatibili con le linee guida espresse nell'Appendice I ... una Regola del Golf non deve essere modificata da una Regola Locale."

Generalmente le Regole Locali hanno lo scopo di chiarire come è stato marcato il campo (per es. chiarire i limiti del campo) o di prevedere di poter ovviare all'interferenza con condizioni locali ed anormali che non sono trattate dalle Regole del Golf. L'Appendice I alle Regole del Golf suggerisce situazioni specifiche nelle quali può essere opportuno il ricorso alla Regola Locale ed inoltre le "Decisioni sulle Regole del Golf" contengono dettagliate informazioni riguardo a Regole Locali permesse o proibite secondo la Regola 33-8.

Si ricorda ai Comitati che una penalità imposta da una Regola del Golf non deve essere abolita da una Regola Locale e che una modifica di una Regola del Golf tramite una Regola Locale non è permessa senza l'autorizzazione del R&A (vedere l'Introduzione all'Appendice I, Parte A delle Regole del Golf). Tale autorizzazione viene concessa solo in casi molto particolari, quando locali condizioni anormali dovessero interferire con il corretto svolgimento del gioco.

È compito dei Comitati interpretare le proprie Regole Locali e, se sorge un dubbio circa l'applicabilità o l'interpretazione di una Regola Locale, è responsabilità del Comitato prendere una decisione. Il Comitato delle Regole della Federazione dà consigli sull'elaborazione delle Regole Locali e prende in esame i casi in cui viene richiesta la modifica di una Regola di Golf, ma non dà interpretazioni sulle Regole Locali se non su quelle contenute nell'Appendice I delle Regole del Golf.

I libretti delle Regole del Golf del R&A e dell'USGA contengono identiche versioni dell'Appendice I, per cui un Comitato può adottare il testo raccomandato nell'Appendice I semplicemente riferendosi al libretto delle Regole. Per esempio, se il Comitato sta adottando il testo standard di una Regola Locale per un'ostruzione inamovibile vicino al putting green, la Regola Locale potrebbe essere scritta come segue:

"Ostruzioni inamovibili vicini al putting green – si applica la regola locale tipo delle Regole del Golf – vedere a pagina xy".

È importante rilevare che le Regole Locali non possono essere emanate o cambiate dopo che un giro convenzionale di una gara stroke play è iniziato perché tutti i concorrenti di un certo giro convenzionale devono giocare secondo Regole uniformi. Tuttavia, per gare che si disputino su più giri, è permesso modificare le Regole Locali tra un giro e l'altro, anche se, nei limiti del possibile, dovrebbe essere evitato.

Per un esempio di Regole Locali in occasione di un Campionato, vedere l'Appendice C.

2. FUORI LIMITE

Un Comitato può essere costretto ad introdurre una Regola Locale per chiarire i limiti del Campo di Golf e sottolineare le buche nelle quali il modo di definire il fuori limite è diverso dalla restante parte del campo, ad esempio:

Fuori Limite

1. Al di là di qualsiasi recinzione o paletti bianchi che delimitano il campo.
2. Alla buca 18, sopra o oltre il sentiero in cemento che circonda la club house



Quando, tra due buche, vi sono paletti che delimitano il fuori limite, che vale per una sola delle due buche, deve essere chiaro nelle Regole Locali a quale buca si applica il Fuori Limite. Si raccomanda inoltre che, tramite una Regola Locale, i paletti siano dichiarati ostruzioni inamovibili durante il gioco della buca per la quale i paletti non indicano il fuori limite (vedere Dec. 24/5). Il testo per detta Regola Locale potrebbe essere:

“Fuori Limite

Soltanto quando si gioca la buca 6, al di là della linea delimitata dai paletti bianchi sulla sinistra della buca stessa.

Nota: Quando si gioca qualsiasi altra buca diversa dalla buca 6, i paletti bianchi che delimitano il Fuori Limite della 6 sono ostruzioni inamovibili.”

Se vi è una strada pubblica che delimita il fuori limite che corre attraverso il campo e la palla si ferma oltre essa, in un'altra parte del campo, normalmente secondo le Regole del Golf la palla è in campo (vedere Decisione 27/20). Tuttavia, si suggerisce che in tal caso venga adottata la seguente Regola Locale:

“Una palla che attraversa una strada pubblica definita fuori limite e si ferma al di là della strada è fuori limite, anche se può trovarsi su un'altra parte del campo di golf.”

Non è consentito invece fare una Regola Locale che stabilisca che una palla è fuori limite perché ha attraversato i limiti del campo, anche se riattraversa i limiti per rimanere nella stessa parte del campo. Una palla è fuori limite soltanto quando si trova interamente al di fuori dei limiti del campo e utilizzare tale metodo per impedire ai giocatori di tagliare un dog-leg sarebbe una modifica inaccettabile per le Regole del Golf (vedere decisione 33-8/38).

3. STRADE E SENTIERI

La Definizione di “Ostruzione” stabilisce in parte che “un'ostruzione è qualsiasi cosa artificiale ... eccetto: ... qualsiasi costruzione dichiarata essere parte integrante del campo da parte del Comitato”. Di conseguenza, un Comitato può dichiarare una strada o sentiero pavimentato artificialmente parte integrante del campo. Si raccomanda di fare ciò soltanto nel caso in cui, prevedendo la possibilità di ovviare all'interferenza con la strada o il sentiero, si rovinerebbe l'intrinseca caratteristica della buca. Forse l'esempio migliore è costituito dalla 17a buca dell'Old Course di St. Andrews, nota come la buca della strada, dove la strada dietro il green è parte integrante del campo.

Se il Comitato desiderasse considerare tutte strade e sentieri pavimentati artificialmente parti integranti del campo, deve fare una Regola Locale a questo scopo, per esempio:

“Strade e sentieri : tutte le strade ed i sentieri sono parti integranti del campo. La palla deve essere giocata come si trova o dichiarata ingiocabile (Regola 28).”





È importante notare che se ci sono cigli o bordi artificiali di strade o sentieri, essi manterrebbero il loro status di ostruzioni inamovibili non essendo contemplati dalla Regola Locale. Per farli diventare parti integranti del campo, si dovrebbe quindi fare specifico riferimento ai bordi nella Regola Locale.

Come sopra fatto notare, strade e sentieri pavimentati artificialmente sono ostruzioni inamovibili per definizione e, secondo la Regola 24-2b è possibile ovviare all'interferenza con le stesse. Può succedere che il punto più vicino dove ovviare all'interferenza sia tra gli alberi, nei cespugli, in una ripida scarpata, ecc. non permettendo in pratica di ovviare all'interferenza. Malgrado ciò, un Comitato non può fare una Regola Locale che preveda di poter droppare in tutti i casi su un lato prestabilito della strada o del sentiero, perché tale situazione non è considerata "anormale" ed inoltre, non sarebbe corretto stabilire delle aree di droppaggio per ovviare al problema (vedere Decisione 33-8/19).

4. PARTI INTEGRANTI DEL CAMPO

In aggiunta alle strade ed ai sentieri, ci possono essere altre costruzioni che il Comitato desidera dichiarare parte integrante del campo.

Per esempio, i bunkers costruiti di recente spesso hanno un tessuto di plastica, che, per definizione, è un'ostruzione inamovibile ma, se il tessuto è tale che è improbabile che ostacoli il gioco del giocatore, il Comitato può fare una Regola Locale dichiarando il tessuto parte integrante del campo in modo da impedire ad un giocatore di ottenere di ovviare dal bunker.

In alternativa, una costruzione quale un muro che non definisce il fuori limite, può costituire una caratteristica della buca ed il permettere di ovviare all'interferenza con il muro secondo la Reg. 24-2b, può rendere troppo facile la buca. In una situazione di questo tipo, il Comitato farebbe bene a dichiararlo parte integrante del Campo, per esempio:

"Muri: i muri in pietra alle buche 8 e 13 sono parti integranti del campo. La palla deve essere giocata come si trova o dichiarata ingiocabile (Regola 28).

Si ricorda ai Comitati che tutte le costruzioni o sono "ostruzioni" (ed è possibile ovviare all'interferenza secondo la Regola 24) oppure sono "parti integranti del campo" (e non è quindi possibile ovviare alla interferenza eccetto che dichiarando la palla ingiocabile con la penalità di un colpo) e non è permesso che una Regola Locale attribuisca una penalità per aver ovviato secondo la Regola 24 oppure modifichi la penalità per avere proceduto secondo la Regola della palla ingiocabile.

5. GIOVANI PIANTE

Molti campi hanno piante messe a dimora da poco tempo che il Comitato vuole proteggere. Se desidera proteggere le giovani piante, il Comitato dovrebbe identificarle in qualche modo (per es. con un paletto, un nastro ecc.) e si suggerisce la Regola Locale contenuta nell'Appendice I delle Regole del Golf

Si noti che da quando si introduce questa Regola Locale, l'albero è dichiarato ostruzione inamovibile e qualsiasi ramo o fogliame fanno parte dell'ostruzione.

In qualche caso, le nuove piante possono essere così vicine che l'interferenza con una pianta comporta automaticamente l'aver interferenza con un'altra pianta. In una tale situazione, si consiglia di definire l'intera area "terreno in riparazione" il che consentirà al giocatore di ovviare all'interferenza al di fuori di detta area. Un Comitato non è autorizzato a preffissare il lato dove ovviare all'interferenza dalla piantagione (per es. il lato del fairway della buca che si sta giocando) poiché ciò costituirebbe modificare la Reg. 25-1b. Se invece il Comitato ritiene che non sia opportuno procedere secondo la Regola 25-1b per il fatto che i giocatori, costretti a giocare attraverso gli alberi, potrebbero causare loro dei danni, può introdurre una o più aree di droppaggio (vedere il successivo punto 9).



Se ci sono tanti alberi vicini che necessitano di protezione si consiglia di definire l'intera area terreno in riparazione



Se il Comitato scrive una Regola Locale che prevede di poter avviare all'interferenza con giovani piante, esse dovrebbero essere identificate con dei paletti o in altro modo

6. TERRENO IN RIPARAZIONE

"Terreno in riparazione" comprende qualsiasi parte del campo così marcata per ordine del Comitato" (vedere Definizione di "Terreno in Riparazione"). Se tale area è stata marcata dovrebbe essere identificata nelle Regole Locali. Tuttavia, poiché ci si augura che tale marcatura abbia carattere temporaneo, nessuno specifico riferimento dovrebbe essere fatto sullo score card, ma piuttosto le Regole Locali dovrebbero essere affisse in bacheca. Quando si scrivono le Regole Locali appositamente per un Campionato, qualsiasi area che sia "terreno in riparazione" dovrebbe esservi citata, per esempio:

"Terreno in riparazione:

l'area inzollata, sulla sinistra della buca 8, delimitata da paletti blu è terreno in riparazione (si applica la Regola 25-1b)."

In alternativa, l'identificazione del terreno in riparazione può essere più generica, per esempio:

"Terreno in riparazione: tutte le aree circondate da linee bianche sono terreno in riparazione (si applica la Regola 25-1b)."

Dove il Comitato desiderasse proteggere completamente un'area non consentendo alcun gioco, può dichiarare l'area "terreno in riparazione, dal quale è proibito il gioco". Conseguentemente, quando c'è interferenza con detta condizione, un giocatore è obbligato ad avviare all'interferenza e un esempio di dicitura raccomandata di tale Regola Locale è:

"Terreno in riparazione, gioco proibito:

Il vivaio di zolle sulla destra della buca 3, delimitato da paletti blu, è terreno in riparazione dal quale il gioco è proibito. Se la palla di un giocatore giace in quest'area, o se detta area interferisce con la posizione di piedi del giocatore o l'area del movimento che intende effettuare, il giocatore deve avviare all'interferenza secondo la Regola 25-1.

PENALITÀ PER INFRAZIONE ALLA REGOLA LOCALE:

"Match play - perdita della buca; Stroke play - 2 colpi."



Prima di proibire il gioco da un'area di terreno in riparazione, è importante che il Comitato accerti quale possibilità di ovviare all'interferenza esiste per il giocatore, perché sarebbe iniquo costringere un giocatore ad ovviare all'interferenza da un'area dove normalmente sarebbe ragionevole giocare quando il punto più vicino per ovviare all'interferenza fosse nei cespugli, negli alberi o in qualche altra posizione ingiocabile.

Quando un terreno in riparazione è adiacente ad una strada o sentiero pavimentato artificialmente (cioè ad un'ostruzione), un giocatore, dopo aver ovviato all'interferenza con una condizione, si trova talvolta ad avere interferenza con l'altra condizione ed è così necessario un altro droppaggio secondo un'altra Regola. Queste situazioni sono difficili da gestire e potrebbero sorgere delle complicazioni (vedi Dec. 1-4/8). Si suggerisce pertanto che il terreno in riparazione sia congiunto alla strada o al sentiero con una linea bianca e venga adottata la seguente Regola Locale:

"Ostruzioni inamovibili:

le aree delimitate da linee bianche che si congiungono con strade o sentieri pavimentati artificialmente sono considerate avere lo stesso status delle strade o dei sentieri, vale a dire che sono ostruzioni e non terreno in riparazione. Si può ovviare all'interferenza, senza penalità, secondo la Regola 24-2b(i)."

Se un intero bunker è in corso di rifacimento, non perde il suo status di ostacolo ma, durante il periodo di rifacimento, si raccomanda al Comitato di definire il bunker terreno in riparazione e dichiararlo percorso perché, se tale bunker fosse dichiarato T. R. ma non fosse classificato percorso, l'unica possibilità per il giocatore sarebbe quella di droppare fuori dal bunker con la penalità di un colpo (vedere Regola 25-1b(ii) e Decisione 25/13).

Quando in seguito ad una forte pioggia in molte aree vi sono danni eccezionali al campo di golf (quali profondi solchi causati da veicoli) e non è possibile delimitare dette aree con paletti o linee, si suggerisce di dare un'informazione ai giocatori secondo le seguenti linee guida:

"Terreno in riparazione può comprendere aree eccezionalmente danneggiate, comprese aree dove il traffico degli spettatori combinato con le condizioni di bagnato abbia agito sulla superficie del terreno, ma soltanto quando ciò sia dichiarato da un membro del Comitato."

Anche senza tale avviso, se il Comitato ha conferito loro tale autorizzazione, i membri del Comitato hanno il potere di dichiarare che danni eccezionali sono terreno in riparazione, ma un avviso ha il vantaggio di informare tutti i giocatori che può essere concesso di ovviare all'interferenza con danni eccezionali.

Danni eccezionali possono essere causati al campo di golf anche da animali o macchine. La regola 25-1 concede di ovviare all'interferenza con buchi fatti da animali scavatori ma non, per esempio, con l'impronta di uno zoccolo o con le carreggiate fatte dalle ruote di trattore. Se si considera equo poter ovviare a tali interferenze, lo si dovrebbe concedere negli stessi termini della Regola 25-1 e la Regola Locale (con le variazioni richieste per venire incontro alle diverse circostanze) potrebbe recitare:

"Le impronte di zoccolo (o le carreggiate delle ruote di trattore) sono terreno in riparazione (si applica la Regola 25-1)."

Se il danno, specialmente quello delle macchine, è ristretto a certe aree, si raccomanda che l'applicazione della Regola Locale sia ristretta a queste zone, per es. la Regola Locale potrebbe cominciare con:

"Nell'area tra la buca 3 e la 16, le impronte delle ruote di trattore sono"

Tali Regole Locali dovrebbero essere di natura temporanea e non dovrebbero essere scritte sullo score card del Club.

Se il Comitato considera che, in tale situazione, la modalità per ovviare concessa dalla Regola 25-1 sia troppo generosa, può negare di ovviare all'interferenza con lo stance del giocatore (vedere nota alla Regola 25-1a). Per esempio, se le condizioni climatiche sono calde e secche, il fairway del campo può soffrire a causa di crepe del terreno ed il lie della palla potrebbe cambiare molto se la palla dovesse finire in una di tali crepe, ma lo stance del giocatore non è reso difficoltoso da tale condizione. In tali circostanze, un Comitato potrebbe introdurre la seguente Regola Locale:



“Crepe del terreno sulla parte accuratamente rasata del percorso

Crepe del terreno sulla parte accuratamente rasata del percorso, sono terreno in riparazione. Se la palla del giocatore giace in tale condizione, o se tale condizione interferisce con l'area del movimento che il giocatore intende effettuare, il giocatore potrà ovviare all'interferenza secondo la Regola 25-1.

Nota: non è possibile ovviare all'interferenza con lo stance.”

Un altro esempio di restrizione alla modalità di ovviare secondo la Regola 25-1 è relativo alle buche, terriccio smosso tracce di animale scavatore, rettile o uccello. Se queste condizioni sono molto diffuse su un campo, il Comitato può voler ridurre le circostanze di ovviare adottando la seguente Regola Locale:

“Condizioni Anormali del Terreno (Nota alla Regola 25-1a

Non si può ovviare secondo la Regola 25-1 per interferenza con lo stance da parte di una buca, traccia o terreno smosso fatta da animale scavatore, rettile o uccello.”

Analogamente, il Comitato potrebbe voler limitare di ovviare dalle giunture di nuove zolle al solo lie della palla o area dello swing che il giocatore intende effettuare, introducendo la seguente Regola Locale:

“Terreno in Riparazione

Qualunque giuntura di nuove zolle sul percorso che interferisca con il lie della palla o con l'area dello swing che il giocatore intende effettuare. Tutte le giunture che fanno parte della condizione vanno trattate come un'unica giuntura per lo scopo della Regola 20-2c (ridroppaggio).”

7. OSTRUZIONI TEMPORANEE INAMOVIBILI (TIO)

Nella grande maggioranza delle gare non ci saranno sul campo da golf ostruzioni temporanee inamovibili, quali tende, tabelloni dei risultati, chioschi di ristoro, toelette mobili, ecc. Tuttavia, se ostruzioni temporanee inamovibili sono presenti sul campo, è necessaria la Regola Locale per le ostruzioni temporanee (vedi Appendice I delle Regole del Golf).

8. AREE AMBIENTALMENTE PROTETTE (ESA)

Quando aree del campo o contigue ad esso sono state dichiarate *“ambientalmente protette”* dall'autorità competente e pertanto è proibito entrare e/o giocare da tali aree, si raccomanda l'adozione della Regola Locale contenuta nell'Appendice I delle Regole del Golf. Le Decisioni secondo la Regola 33-8 presenti nel libro delle *“Decisioni sulle Regole del Golf”* chiariscono ulteriormente gli aspetti di questa Regola Locale ed è importante ricordare che un Comitato non può dichiarare *“ambientalmente protetta”* un'area. Ciò può essere fatto solo da un'autorità competente, come ad esempio un Ente statale.

9. ZONE DI DROPPAGGIO

Come previsto nell'Appendice I delle Regole del Golf, un Comitato ha l'autorità di definire delle zone speciali nelle quali le palle possano essere droppate quando non è possibile o non è equo procedere esattamente in conformità con la Regola 24-2b o 24-3 (ostruzioni inamovibili), Regola 25-1b o 25-1c (condizioni anormali del terreno), Regola 25-3 (green sbagliato), Regola 26-1 (ostacolo d'acqua o ostacolo d'acqua laterale) o Regola 28 (palla ingiocabile).

Per esempio, se c'è un ostacolo d'acqua laterale dietro un green e ci sono delle zone dove la palla può attraversare il margine e non c'è alcuna possibilità di droppare la palla entro la distanza di due bastoni senza avvicinarsi alla buca, il Comitato può decidere che per un giocatore non sia equo dover procedere secondo la Regola 26. In tali circostanze, il Comitato potrebbe stabilire una zona di droppaggio.

La dicitura raccomandata per tale Regola Locale è contenuta nell'Appendice I delle Regole del Golf.

La procedura per droppare e ridroppare, che si applica alle zone di droppaggio, è descritta nella Decisione 33-8/34.



Prima di istituire le zone di droppaggio, il Comitato dovrebbe esser conscio che tali zone potrebbero risentire di una forte concentrazione di gioco e pertanto, quando sono danneggiate, si dovrebbero approntare nuove zone di droppaggio con una certa frequenza. Per questo motivo le zone di droppaggio non sempre forniscono una soluzione semplice come sembrerebbe a prima vista, e i Comitati dovrebbero esaminare tutte le alternative possibili prima di introdurre una zona di droppaggio.

10. PIETRE NEI BUNKERS



Le pietre nei bunker sono, per Definizione, impedimenti sciolti e, quando la palla di un giocatore giace in un ostacolo, una pietra che giace o tocca l'ostacolo non può essere toccata né mossa (Regola 13-4). Comunque, le pietre nei bunker possono costituire un pericolo per i giocatori (un giocatore potrebbe essere ferito dalla pietra colpita dal suo bastone nell'eseguire il colpo) e potrebbero interferire col corretto svolgimento del gioco.

Quando si vuole consentire di alzare una pietra da un bunker, si raccomanda la seguente Regola Locale:

“Le pietre nel bunker sono ostruzioni mobili (si applica la Regola 24-1)”.

11. OSTRUZIONI INAMOVIBILI VICINO AI PUTTING GREEN

La Regola 24-2 prevede che si può ovviare all'interferenza, senza penalità, con ostruzioni inamovibili ma prevede altresì che, eccetto sul green, l'interferenza con la linea di gioco non è di per sé interferenza secondo questa Regola.

Comunque, in alcuni campi, gli avant-green sono rasati così bassi che il giocatore può voler puttare da appena fuori green e, in tali condizioni, ostruzioni inamovibili (come gli irrigatori fissi) sull'avant-green possono interferire con il corretto svolgimento del gioco per cui l'introduzione di una Regola Locale che consenta di poter ovviare, senza penalità, per l'interposizione di un'ostruzione inamovibile, sarebbe giustificata.

Per il testo consigliato per tale Regola Locale, vedere l'Appendice I nelle Regole del Golf; vedi anche il punto 1 più sopra.

12. PALLA INFOSSATA

La Regola 25-2 dà la possibilità di ovviare all'interferenza con la palla infossata nel proprio pitch-mark in una parte accuratamente rasata del percorso ma, quando il terreno è eccezionalmente bagnato, il Comitato può, con una Regola Locale temporanea, permettere di alzare la palla infossata dovunque sul “percorso” se è convinto che altrimenti non sarebbe possibile il corretto svolgimento del gioco. Si raccomanda che tale Regola Locale sia applicata soltanto per un breve periodo e, se possibile, limitata a specifiche aree del campo. Il Comitato deve cancellare la Regola Locale non appena le condizioni lo consentono e non dovrebbe stamparla sullo score card.

La dicitura raccomandata per tale Regola Locale è contenuta nell'Appendice I delle Regole del Golf.

13. PIAZZAMENTO DELLA PALLA O REGOLA INVERNALE.

Per informazioni sulla Regola Locale per il “piazzamento della palla” o “Regola Invernale” vedere l'Appendice I delle Regole del Golf.

CAPITOLO 4 MARCARE IL CAMPO

1. PRINCIPI GENERALI

Prima di una gara, è responsabilità del Comitato assicurarsi che il campo sia stato correttamente e completamente marcato. Se il Comitato dedica il giusto tempo per definire accuratamente i limiti del campo ed i margini degli ostacoli d'acqua e marcare chiaramente qualsiasi area che deve essere considerata T.R. si riduce la possibilità che possano sorgere situazioni imbarazzanti circa le Regole.

Una corretta marcatura del campo da golf aiuta tutti i golfisti ad osservare le Regole per cui i campi dovrebbero essere marcati sempre, e non soltanto quando c'è una competizione, in modo che i golfisti familiarizzino con le marcature ed il loro scopo.

2. FUORI LIMITE

È essenziale che i limiti del campo siano chiaramente definiti in modo che non ci possa essere alcun dubbio sul fatto che una palla sia fuori limite.

Se il Comitato lascia un'area indefinita sulla base del fatto che sembra molto improbabile che un giocatore possa spedire una palla dentro a quest'area, può essere sicuro che, in qualche momento durante la gara, sorgerà una domanda sui confini di quella parte del campo.



Dove il campo fosse delimitato da una recinzione, la linea del fuori limite è definita dai punti interni più vicini dei supporti della recinzione a livello del terreno, escluso qualsiasi supporto angolato della recinzione. Un supporto angolato o un filo metallico che è in campo è un'ostruzione e se tali supporti angolati o fili metallici esistono il Comitato può considerarli parti integranti del campo in modo che un giocatore non abbia fortuitamente la possibilità di avviare alla interferenza con la recinzione.

Un parte della recinzione che sia incurvata verso il campo in modo che si trovi dentro il perimetro dello stesso, non è considerata un'ostruzione.

Quando i supporti della recinzione fossero collocati nel cemento, tali basi sono considerate parte della recinzione e pertanto non sono ostruzioni e, in tali circostanze, il Comitato dovrebbe chiarire la posizione della linea del fuori limite (vedere Dec. 24/3).

Ad esempio, se il Comitato vuole usare la base di cemento, situata al di sopra del livello del terreno, per definire il limite del campo, dovrebbe emanare una Regola Locale su questa falsariga:

“Le basi di cemento dei pali della recinzione sono parti della recinzione e non ostruzioni. Quando queste basi si trovano al di sopra del livello del terreno, il fuori limite è definito dai punti più interni, a livello del terreno.

Quando i paletti sono utilizzati per definire il fuori limite, questi paletti dovrebbero essere verniciati di bianco e, in questo caso, la linea del fuori limite è definita dai punti interni più vicini dei paletti a livello del terreno.

La distanza fra i paletti che delimitano il fuori limite può variare, ma è di fondamentale importanza che sia possibile trapiantare da un paletto all'altro poiché potrebbe essere necessario usare una corda fra i punti interni di due paletti per poter determinare se una palla è fuori limite. Pertanto, è importante controllare che i paletti non siano nascosti da cespugli, alberi o simili.



Quale precauzione, si raccomanda di segnare dei cerchi bianchi intorno alla base di ogni paletto in modo che, qualora un paletto dovesse essere rimosso senza l'autorizzazione del Comitato, si possa individuare esattamente il punto dove il paletto si trovava e ricollocarlo.

Il fuori limite potrebbe essere delimitato da una linea sul terreno e tale linea dovrebbe essere bianca e, in questo caso, la linea bianca stessa è fuori limite. Una linea certamente fornirà una chiara delimitazione del campo ma, a causa del terreno, tracciare una linea può presentare qualche difficoltà e la sua manutenzione può far sprecare del tempo.

Quando il fuori limite è delimitato da un muro, il Comitato deve chiarire nelle Regole Locali se la superficie interna del muro definisce il fuori limite o, in alternativa, se una palla è fuori limite soltanto quando giace al di là del muro.

Non è insolito definire la linea del fuori limite con un fosso e considerare la palla fuori limite quando è dentro o al di là del fosso. Se per richiamare l'attenzione dei giocatori sul fosso che delimita il fuori limite si utilizzano dei paletti, piuttosto che definire il fuori limite stesso, essi dovrebbero essere verniciati di bianco con il nero sull'estremità. Poiché detti paletti non definiscono il limite del campo saranno considerati ostruzioni movibili e questo punto deve essere chiarito nelle Regole Locali.

È opinione sbagliata quella che non si possano definire fuori limite delle aree interne al campo ed infatti non è insolito che l'area della manutenzione, la club house ed il campo pratica siano marcate fuori limite. Può anche essere necessario segnare dei fuori limite fra due buche per mantenere la caratteristica della buca e per proteggere i giocatori sul fairway adiacente ma non è permesso dichiarare un'area fuori limite soltanto per certi colpi ad una determinata buca, per esempio un colpo dalla partenza (vedi anche Capitolo 4, Sezione 2 sopra).

3. OSTACOLI D'ACQUA

La Definizione di "ostacolo d'acqua" stabilisce che qualsiasi braccio di mare, lago, stagno, fiume, fosso, drenaggio o altro corso d'acqua scoperto (sia che vi scorra l'acqua o meno) o qualsiasi cosa di simile natura è un ostacolo d'acqua e vi sono due diversi tipi di ostacolo d'acqua: un normale ostacolo d'acqua ed un ostacolo d'acqua laterale.

Il fattore che li distingue è questo: se la palla di un giocatore si ferma in un normale ostacolo d'acqua egli potrà droppare una palla dietro l'ostacolo d'acqua, tenendo il punto nel quale per ultimo la palla ha attraversato il margine dell'ostacolo, direttamente tra la buca e il posto nel quale è dropata la palla (vedere Regola 26-1b); se l'ostacolo d'acqua è situato in modo che ciò non è possibile, o è ritenuto disagiata da parte del Comitato, l'ostacolo d'acqua è un ostacolo d'acqua laterale.





Un esempio comune di ostacolo d'acqua laterale è un corso d'acqua che corre parallelo ad una buca con un terreno boscoso o denso di vegetazione sul lato più lontano dell'ostacolo. In tale circostanza, un giocatore non potrebbe procedere secondo la Regola 26-1b senza droppare la palla in posizione praticamente ingiocabile e, pertanto, se l'ostacolo non fosse definito laterale, il giocatore sarebbe di fronte alla penalità di colpo e distanza.

Nella grande maggioranza delle situazioni, i corsi d'acqua che rispondono alla definizione di ostacolo d'acqua laterale sono definiti tali anche se la Nota 3 alla Definizione di ostacolo d'acqua laterale da al Comitato l'autorità di definire tale ostacolo come normale. Un Comitato può comportarsi in questo modo quando ritiene che, ad una particolare buca, droppare la palla in accordo con la Regola 26-1c sia troppo generoso e riduca il livello della competizione.

Per esempio, se il green è situato su un'isola circondata da un lago potrebbe essere il caso che parte del lago, secondo la Definizione, debba essere marcato ostacolo d'acqua laterale. Così facendo, un giocatore, la cui palla abbia attraversato per ultimo il margine sul bordo del green, secondo la Regola 26-1c, avrebbe la possibilità di droppare la palla in green. In un caso del genere, il Comitato, secondo la Nota 3 alla Definizione di ostacolo d'acqua laterale, potrebbe definire il lago ostacolo d'acqua normale e segnare delle aree di droppaggio, dove il giocatore potrebbe droppare una palla con la penalità di un colpo. Ciò darebbe al giocatore una seconda opzione oltre a quella di procedere secondo colpo e distanza (Regola 26-1a), ma gli richiede di superare con successo l'ostacolo d'acqua (vedi Decisione 33-2a/10).

Come previsto dalle Definizioni, i margini di un ostacolo d'acqua devono essere delimitati da paletti e/o linee gialle, mentre gli ostacoli d'acqua laterali devono essere delimitati da paletti e/o linee rosse.

Per definire i margini di un ostacolo d'acqua si possono usare paletti, linee o una combinazione di paletti e linee; in quest'ultimo caso, la definizione di "Ostacolo d'Acqua" prevede che siano le linee a definire il margine.

Generalmente, paletti e linee che delimitano i margini di un ostacolo d'acqua dovrebbero essere piazzati nel punto più vicino ai margini naturali dell'ostacolo, vale a dire là dove il terreno rompe verso il basso per formare una depressione che contiene l'acqua. Ciò significa che i pendii degli argini saranno inclusi nell'ostacolo ma se, per esempio, ci dovesse essere un grande cespuglio appena fuori dei margini naturali dell'ostacolo, si suggerisce di includerlo nell'ostacolo altrimenti, un giocatore la cui palla fosse entrata nell'ostacolo in quel punto, potrebbe non avere uno spazio ragionevole dove droppare la palla.

Nel caso di un ostacolo d'acqua laterale, è particolarmente importante assicurarsi che i pendii degli argini siano compresi dentro ai margini in modo che un giocatore che mette in gioco una palla entro la distanza di due bastoni dai margini dell'ostacolo droppi su un terreno dal quale abbia la ragionevole opportunità di effettuare un colpo. Nei punti dove i margini sono posizionati ad una certa distanza dall'ostacolo d'acqua, ed è probabile che una palla sia giocabile dal pendio dell'ostacolo, è importante che l'ostacolo sia bene marcato in modo che il giocatore si accorga che la sua palla è in ostacolo e non incorra in una involontaria infrazione alla Regola 13-4.

Quando per delimitare sono utilizzati soltanto i paletti, i limiti dell'ostacolo sono determinati dalla linea retta da un paletto all'altro e quindi occorre assicurarsi che nessuna area che dovrebbe essere dentro all'ostacolo sia fuori della linea (vedere però Decisione 26/2). D'altra parte, dove i limiti naturali dell'ostacolo fossero ovvi, per esempio dove il terreno rompe a 90°, il Comitato potrà usare i paletti solo per indicare il tipo di ostacolo purché una Regola Locale stabilisca che i margini sono definiti dal punto dove il terreno rompe.

Se un corso d'acqua è in parte ostacolo d'acqua ed in parte ostacolo d'acqua laterale, un paletto giallo ed un paletto rosso dovrebbero essere posizionati fianco a fianco nel punto dove inizia il cambio dello status e ciò si applica anche se l'ostacolo è delimitato da linee. In questo modo si aiuta il giocatore nel determinare lo status dell'ostacolo nel punto dove la palla per ultimo ha attraversato il margine.

Per definizione, paletti o linee che marcano gli ostacoli sono dentro all'ostacolo ed i paletti sono ostruzioni e quindi, se sono mobili i giocatori potranno rimuoverli senza penalità secondo la Regola 24-1 mentre, se sono inamovibili, quando la palla è fuori dell'ostacolo, è concesso di ovviare all'interferenza senza penalità, secondo la Regola 24-2. Quando invece la palla è dentro all'ostacolo, il giocatore non è autorizzato ad ovviare all'interferenza con un'ostruzione inamovibile. Conseguentemente, si raccomanda che i paletti che marcano gli ostacoli siano mobili.

4. TERRENO IN RIPARAZIONE

Prima di marcare qualsiasi area T.R. si suggerisce al Comitato di effettuare un intero giro del campo per identificare aree che possono necessitare di essere così marcate. Si raccomanda di effettuare qualsiasi marcatura soltanto dopo che tale ispezione è stata completata altrimenti il Comitato potrebbe marcare come T. R. delle aree nelle prime buche e poi accorgersi che il campo ha molte altre aree simili e non è possibile marcarle tutte.



Per avere omogeneità, si suggerisce che il compito di marcare il terreno in riparazione sia demandato ad un piccolo numero di membri del Comitato, preferibilmente due o tre persone compresa la persona a capo del Comitato e idealmente che qualsiasi decisione sia presa congiuntamente.

Si raccomanda che il terreno in riparazione sia marcato da linee bianche ma, se il terreno è tale per cui tracciare delle linee è impossibile, si possono usare dei paletti dipinti di un colore diverso, quale il blu o il nero (paletti di colore bianco, giallo o rosso non sono consigliati).

Come sottolineato nel Capitolo 3, ci possono essere aree che il Comitato desidera dichiarare T. R. dal quale è proibito il gioco. Le Regole Locali o un avviso dovrebbero citare tali aree e il Comitato dovrebbe mettere anche un segno nel terreno in riparazione che avverte che il gioco è proibito.

Nelle gare in cui vi sono aree per l'attraversamento delle buche da parte degli spettatori, se è probabile che il terreno si rovini, si raccomanda che tali "crossing point" siano marcati terreno in riparazione.

Tuttavia, soltanto la porzione del "crossing point" che si trova in fairway dovrebbe essere così marcata perché si considera troppo generoso marcare T. R. quelle parti del "crossing point" che si trovano in rough, dato che il giocatore ha già ottenuto un vantaggio per il fatto che la sua palla si trova in un'area calpestata anziché nell'erba alta. In ogni caso, se tale area è eccezionalmente danneggiata, il Comitato ha l'autorità di dichiarare terreno in riparazione anche l'area a rough (vedere Capitolo 3 e la Decisione 33-2a/3).

5. OSTRUZIONI

Anche se non è normalmente necessario definire le ostruzioni, vi possono essere situazioni dove il limite dell'ostruzione non è chiaro. Per esempio, una superficie artificiale di sentiero può diventare un sentiero naturale (vale a dire una parte integrante del campo), ma è difficile stabilire esattamente dove il cambiamento ha inizio. In tali circostanze i margini dell'ostruzione dovrebbero essere definiti da paletti o linee.



Quando il Comitato delimita i margini di un'ostruzione in questo modo, è necessario introdurre una Regola Locale secondo le seguenti linee guida:

“Ostruzioni inamovibili:

le aree delimitate da linee bianche che si congiungono con qualsiasi area definita ostruzione inamovibile devono essere considerate facenti parte dell'ostruzione.”

6. AREE AMBIENTALMENTE PROTETTE (ESA)

Quando aree del campo di golf o contigue ad esso sono dichiarate “*ambientalmente protette*” da un'autorità competente e pertanto entrare e/o giocare dalle aree è proibito, le aree dovrebbero essere fisicamente protette, per esempio con recinzioni, segnaletica e simili, per dissuadere i giocatori dall'entrare.

Tali aree dovrebbero essere marcate con paletti di colori appropriati, con la sola differenza che i paletti dovrebbero essere dipinti sull'estremità di verde. Per esempio, se l'ESA è un ostacolo d'acqua, i paletti che definiscono l'area dovrebbero essere gialli con il verde sull'estremità.

7. ZONE DI DROPPAGGIO (VEDERE ANCHE IL CAPITOLO 3 PUNTO 9)

Le zone di droppaggio sono usate quando per un giocatore è impossibile giocare dall'area da dove dovrebbe secondo una Regola applicabile che gli consente di ovviare all'interferenza oppure quando il Comitato ritiene che giocare da detta area sia ingiusto. Comunemente le zone di droppaggio sono istituite anche per dare la possibilità di ovviare all'interferenza con ostruzioni temporanee inamovibili, quali le tribune.

Le zone di droppaggio devono essere segnate con la vernice e si deve mettere sul posto un segnale appropriato oppure scrivere dentro la zona le parole “Zona di droppaggio” (o D.Z.). Le zone che vengono create dovrebbero essere abbastanza grandi da consentire un lie ragionevole anche dopo che sono state staccate molte zolle. Non ci sono specifiche linee guida per quanto concerne la forma che la zona di droppaggio dovrebbe avere per cui possono essere di qualsiasi forma. Il Comitato può decidere che il colore delle linee dipinte sia in relazione al colore delle condizioni dalle quali si ottiene di ovviare all'interferenza, per es. giallo è il colore che mette in relazione con un ostacolo d'acqua, rosso se ci riferiamo ad un ostacolo d'acqua laterale, ma non è obbligatorio farlo.

Quando viene segnata per droppare da un'ostruzione temporanea inamovibile, la zona di droppaggio dovrebbe, in termini di difficoltà del colpo, riflettere il lie e la linea di gioco che il giocatore avrebbe avuto se la palla fosse stata giocabile dall'area sotto la costruzione temporanea.





CAPITOLO 5

PREPARAZIONE DEL CAMPO

1. PRINCIPI GENERALI

È importante che prima di una gara il Comitato abbia le idee chiare su come vorrebbe che fosse giocato il campo di golf. Per ogni buca si dovrebbero valutare la lunghezza, la posizione dell'area di partenza e la posizione della buca per cercare di garantire un valido test di gioco. Un campo che sia stato preparato bene metterà alla prova la capacità del giocatore di eseguire una varia gamma di colpi utilizzando tutti, o almeno la maggior parte, dei bastoni che ha nella propria sacca. Si potrà tuttavia osservare che questa pubblicazione non contiene delle indicazioni specifiche sulla preparazione di un campo di golf come ad esempio la velocità dei greens, l'altezza del rough, ecc. Il R&A non fornisce le specifiche standard per un campo di golf in quanto ritiene che ciascun campo abbia le proprie peculiarità e sia stato progettato dall'architetto per avere una certa fisionomia. Nella preparazione di un campo per una gara è importante tener conto dell'idea che l'architetto aveva in mente nonché del tipo di campo e delle singole esigenze.

Per ottenere la giusta preparazione del campo occorrerà effettuare dei sopralluoghi qualche mese prima della gara. Pur non essendo auspicabile interferire troppo con i programmi di manutenzione, è importante accertarsi che le desiderate velocità dei greens, altezze dei rough e larghezze dei fairways siano state concordate e ben comprese con largo anticipo rispetto alla data della gara. È importante inoltre concedere alle riparazioni il tempo necessario per attecchire ed assicurarsi che, se è stata messa della nuova sabbia nei bunkers, ciò sia stato fatto almeno quattro mesi prima della gara.

L'obiettivo degli addetti alla manutenzione e del Comitato dovrebbe essere quello di ottenere un campo in condizioni virtualmente identiche dal primo giorno di pratica all'ultimo giorno di gara. È bene che le condizioni del campo non cambino tra i giorni di pratica ed i giorni di gara, specialmente per quanto riguarda i putting greens.

Per ogni giro il Comitato deve incaricare qualcuno della preparazione del campo. Può darsi che il Comitato assegni questo compito a due persone affidando loro nove buche ciascuno. In questo caso è importante che l'uno sia pienamente a conoscenza delle intenzioni dell'altro di modo che risultino equilibrate la posizione delle buche, ecc. La persona incaricata può essere un membro del Comitato od un componente esperto della squadra addetta alla manutenzione del campo.

I compiti di questa persona consistono nel posizionare gli indicatori di partenza ad ogni buca, decidere la posizione delle buche, assicurarsi che i bunkers siano stati rastrellati, che greens, fairways e tees siano stati tagliati, controllare le linee ed i paletti che definiscono il fuori limite e gli ostacoli d'acqua per essere sicuri che non siano stati danneggiati o rimossi senza l'autorizzazione del Comitato.

2. AREE DI PARTENZA

Come già detto, si dovrebbe definire in anticipo quale area di ciascun tee dovrà essere utilizzata nel corso della gara. Il Circolo dovrebbe essere informato di questa scelta, e gli si dovrebbe chiedere di limitare l'uso di tali aree prima dell'evento. Le aree di partenza dovrebbero essere livellate e solide, e la linea verso il fairway non dovrebbe essere nascosta da rami sporgenti o simili. Se la gara dura più giorni la posizione degli indicatori di partenza non dovrebbe variare in misura tale da alterare sensibilmente la lunghezza totale del campo.

Alle buche par 3 e ad altre buche dove è probabile che i giocatori usino un ferro dal tee l'area del tee che verrà utilizzata durante la gara dovrebbe essere protetta con largo anticipo per esser certi che i giocatori avranno un buon tappeto erboso dal quale giocare. Tali aree di partenza dovrebbero essere protette anche durante i giri di pratica e si possono proteggere le aree interessate mettendovi sopra delle reti o simili. Tuttavia è bene consentire ai giocatori di poter praticare ad una buca par 3 dalla massima distanza. Di solito ciò si ottiene consentendo la pratica da una piccola striscia proprio in fondo all'area di partenza dato che è improbabile che quella posizione venga poi utilizzata nel corso della gara.

In genere, nei giorni di pratica gli indicatori di partenza dovrebbero essere posizionati il più in fondo possibile alle aree di partenza di modo che i giocatori possano praticare sull'intera lunghezza del campo. Buche diverse possono essere giocate sull'intera lunghezza in giorni di pratica diversi.

Si raccomanda che un'indicazione con il numero della buca, la lunghezza ed il par sia ben visibile su ogni area di partenza. I cartelli sulle aree di partenza sono particolarmente importanti quando qualche giocatore non conosce il campo e possono evitare che un gruppo inavvertitamente giochi da un'area di partenza sbagliata.



Per evitare errori, sarebbe bene che, durante la gara, su ogni area di partenza venisse posizionata una sola coppia di indicatori. Tuttavia, se ciò non è possibile, il Comitato deve assicurarsi che i giocatori siano informati su quali siano gli indicatori di partenza della gara. Ciò può essere comunicato ai giocatori tramite un avviso.

Gli indicatori di partenza dovrebbero essere posizionati a circa sei o sette metri di distanza uno dall'altro perché, se la larghezza dell'area di partenza è più larga di sei o sette metri, aumentano le probabilità che i giocatori inavvertitamente supportino la palla oltre la linea anteriore dell'area di partenza. La linea anteriore dell'area di partenza dovrebbe essere posizionata perpendicolarmente al centro dell'area di arrivo del colpo. Per ottenere ciò si suggerisce che la persona che posiziona gli indicatori di partenza stia ritta sul tee guardando verso il centro dell'area di arrivo del colpo (o il green alle buche par 3) ed allarghi le braccia a 90 gradi rispetto al centro dell'area di arrivo del colpo. Se ora posiziona gli indicatori di partenza in linea con le proprie braccia, ne conseguirà un allineamento perpendicolare. In alternativa, un qualche indicatore a forma di T può essere messo sul terreno per aiutarsi con l'allineamento.

Si consiglia di marcare la posizione degli indicatori di partenza con dei punti di vernice di modo che, se un indicatore fosse spostato o tolto, il Comitato possa riposizionarlo. Per una gara che dura più giorni si suggerisce di marcare la posizione degli indicatori di partenza con un punto di vernice per il primo giro, due punti di vernice per il secondo giro, e così via di seguito.

Dato che le Regole del Golf stabiliscono che l'area di partenza è un'area che si estende in profondità per la lunghezza di due bastoni, gli indicatori di partenza dovrebbero sempre essere almeno due bastoni avanti rispetto al bordo posteriore del tee. Un giocatore dovrebbe avere la possibilità di supportare la palla, all'interno dell'area dei due bastoni, dove preferisce, anche tutto indietro, ed avere la possibilità di eseguire il movimento senza difficoltà. Bisogna assicurarsi che alberi, cartelloni pubblicitari etc. non interferiscano. Nel posizionare gli indicatori di partenza è importante tener conto anche dei giocatori mancini e verificare che l'area di partenza consenta loro la stessa libertà di movimento dei giocatori destri.

3. POSIZIONE DELLE BUCHE

Sono molti i fattori che influiscono sulla scelta di una buona posizione per la buca, ma l'obiettivo principale è quello di premiare un buon colpo. Dovrebbero essere presi in considerazione i seguenti aspetti:

- (a) Ove opportuno, tener conto di come è stata progettata la buca e quindi di come l'architetto voleva che fosse giocata. Determinare la lunghezza del colpo al green ed in che modo possano influire su di esso le probabili condizioni del giorno quali vento e pioggia, nonché tener conto di come terrà il green. A questo proposito si consiglia di procurarsi un bollettino meteorologico locale. Se vi sono probabilità di pioggia, non si dovranno posizionare le buche nei punti in cui l'acqua potrebbe ristagnare.
- (b) Tra la buca e la parte anteriore del green, ed anche i lati, ci deve essere un'area ampia a sufficienza per ricevere il colpo che è necessario fare. Per esempio, se per giocare il colpo al green occorre un ferro lungo oppure un legno, la buca dovrebbe essere posizionata, sia dal bordo anteriore del green che dai suoi lati, più lontano di quanto si farebbe nel caso in cui si dovesse giocare un corto colpo di approccio.



In ogni caso, di norma, si raccomanda di collocare la buca ad almeno quattro passi dal bordo del green. Se vicino al bordo del green vi è un bunker o se il terreno digrada a lato del green, la distanza dovrebbe essere maggiore, soprattutto quando il colpo da giocare richiede più del pitch.

Nel posizionare la buca, si dovrebbe prendere in considerazione anche di concedere la possibilità di una onesta opportunità di recupero dopo un colpo discreto che ha mancato il green di poco. D'altra parte, quando deve decidere se attaccare o meno una certa posizione dell'asta, il giocatore deve valutare anche lo scotto da pagare in caso di errore. Molto dipenderà dal livello dei partecipanti.

- (c) La superficie intorno alla buca dovrebbe essere il più in piano possibile per almeno 60-90 centimetri. Si dovrebbe fare il possibile affinché le buche distino almeno tre passi da una pendenza ripida, da un dosso o da una vecchia buca. Se la conformazione del green obbliga a posizionare la buca su una pendenza, si dovrà tagliare la buca in verticale e non seguendo l'inclinazione del terreno. Un giocatore che deve giocare un colpo in discesa con il putter, dovrebbe poter fermare la palla vicino alla buca.
- (d) Si deve tener conto delle condizioni del tappeto erboso nei pressi della buca, avendo cura di evitare specialmente la vicinanza a vecchie buche non perfettamente riparate.
- (e) Si dovrebbe fare una scelta equilibrata della posizione delle buche sull'intero campo per quanto riguarda le posizioni sulla destra, sulla sinistra, al centro, all'inizio del green o sul fondo. Bisogna ad esempio evitare di posizionare troppe buche sulla destra o sulla sinistra dei greens per non favorire i colpi giocati con il fade o con il draw.
- (f) Quando una gara dura più giorni il grado di difficoltà del campo dovrebbe rimanere simile ogni giorno. In nessuno dei giri il campo dovrebbe essere preparato in modo sensibilmente più difficile: l'intento deve essere quello di mantenere condizioni simili. Si dovrebbe evitare di rendere il campo sempre più difficile giro dopo giro ed un modo per mantenere equilibrata la difficoltà del campo è quello di scegliere ogni giorno sei posizioni delle buche difficili, sei medie e sei facili.

Si dovrebbe cercare di mantenere un certo equilibrio anche nell'utilizzare la parte destra e sinistra dei green. Ad esempio, sulle prime nove buche si potrebbero posizionare quattro bandiere a destra, quattro a sinistra ed una al centro e poi comportarsi in modo simile per le seconde nove buche. Si dovrebbe inoltre variare il più possibile la distanza delle buche dall'inizio del green.

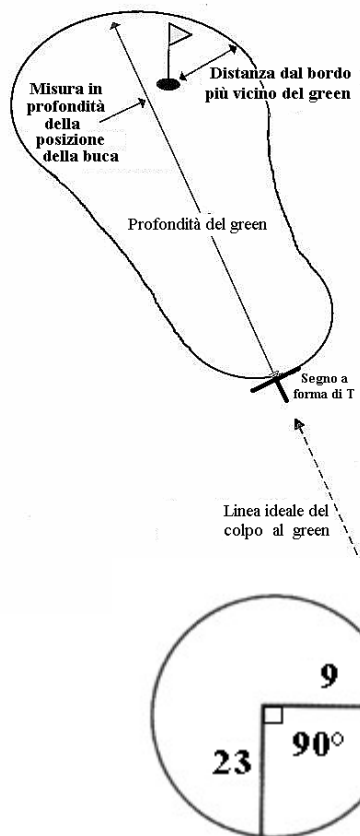
- (g) Si raccomanda che, durante i giorni di pratica prima di una gara, le buche siano collocate in aree del green che non saranno poi utilizzate nel corso della gara di modo da non danneggiare con un intenso calpestio le zone dove saranno poi posizionate le buche per la gara.
- (h) Si dovrebbe prevedere il tragitto che faranno i giocatori e di conseguenza posizionare le buche nei primi giri in modo che le zone da utilizzare per i giri successivi non vengano rovinare dai giocatori quando lasciano il green. Per esempio, per una gara di quattro giorni, il primo giorno, ove possibile, le buche dovrebbero essere posizionate vicino al tragitto che faranno i giocatori quando lasciano il green per raggiungere il tee successivo. Il secondo giorno le buche dovrebbero essere in una posizione tale che i giocatori calpestino il green nella zona dove vi era la buca il giorno precedente. In questo modo si dovrebbe salvaguardare metà del green per gli ultimi due giorni.
- (i) Nei match play, se necessario, la posizione di una buca può essere cambiata durante un giro, a condizione che in ogni match i giocatori giochino con le buche nella stessa posizione.

Nelle gare stroke play la Regola 33-2b richiede che tutti i concorrenti giochino ogni singolo giro con tutte le buche nella stessa posizione, tranne quando è impossibile riparare una buca danneggiata riportandola conforme alla Definizione (vedi anche la Nota alla Regola 33-2b).

Quando si giocano 36 buche in un giorno è consuetudine non cambiare la posizione delle buche tra i due giri ma non vi è nessuna Regola che proibisca di farlo. Nel caso in cui si cambino le buche si dovrebbero informare tutti i giocatori.

- (j) Chi materialmente esegue il taglio della buca deve accertarsi che siano rispettate le Regole del Golf, in particolare che il diametro sia non superiore a 108 mm (4 ¼ pollici), la profondità di almeno 100 mm (4 pollici) e che il bordo superiore dell'eventuale cilindro di rivestimento interno sia almeno 25 mm (1 pollice) al di sotto della superficie del green.

Ci si rende conto che può essere impossibile conseguire tutti gli obiettivi sopra elencati, tuttavia, facendo l'esempio di una gara di 72 buche su quattro giorni, il seguente metodo per scegliere la posizione delle buche può aiutare il Comitato ad attuarne il maggior numero possibile.



Selezionate le quattro migliori posizioni su ciascun green, tenendo presente che ogni giorno dovrebbe essere usata una zona diversa del green. Questa valutazione dovrebbe essere fatta molto tempo prima della gara. Ordinate le quattro posizioni scelte da 1 a 4 dove la n.1 è la più difficile, la n.2 è la seconda per difficoltà e così via di seguito. Tutte e quattro le posizioni su ciascun green dovrebbero poi essere abbinare alla loro misura. Si suggerisce che il punto di partenza per questa misura sia un punto al centro del bordo anteriore del green. Si può identificare questo punto stimando dove un giocatore giocherebbe il colpo al green se si trovasse a giocare esattamente dal punto in cui il disegno della buca prevede che si dovrebbe idealmente giocare. A causa della forma del green, non è detto che il punto così trovato debba necessariamente trovarsi sul bordo anteriore del green. Dopo aver determinato questo punto, lo si dovrebbe marcare con la vernice facendo un piccolo segno a forma di "T" per aiutare la persona incaricata di rilevare le misure verso il centro del green.

A questo punto, ogni posizione è identificata (ad esempio 23 passi dal fronte del green e 9 passi dal suo bordo destro) misurando la profondità dal segno a forma di T, posto al bordo anteriore del green, fino ad un punto (sulla linea ideale del colpo) ove idealmente si intersecano a 90 gradi la linea ideale del colpo e la sua perpendicolare con origine nella buca, e misurando poi la distanza dal bordo più vicino del green (rispetto alla posizione scelta per la buca) lungo detta perpendicolare.

Bisogna effettuare le misurazioni in questo modo per poter facilmente individuare la posizione quando occorre ed anche per esser certi che tutte le misure siano fatte dallo stesso punto (vedi Appendice E).

Il passo successivo è decidere quale delle quattro posizioni usare in ciascuno dei quattro giorni. Nell'effettuare questa scelta, bisognerebbe osservare il più rigorosamente possibile i principi espressi nei precedenti capoversi (e) ed (h) e cioè cercare un assortimento equilibrato della posizione delle buche ed evitare possibili danni alle aree da utilizzare per i giri successivi a causa del passaggio dei giocatori. Per quanto riguarda la difficoltà, un metodo per verificare se si è riusciti ad equilibrare i quattro giri è quello di controllare la somma degli indici delle buche per ogni giro e cioè, avendo assegnato ad ogni posizione un indice di difficoltà da 1 a 4, se la somma di tali indici per 18 buche è prossima a 45, allora la distribuzione della difficoltà delle buche è equilibrata.

In ultimo si deve realizzare uno schema con la posizione di tutte le buche per ciascun giro, cioè un piano generale.

Questo modo di procedere richiede un considerevole lavoro preliminare ma garantisce una equilibrata disposizione delle buche per tutti i giri ed inoltre, durante i giorni di gara, consente di dover solo controllare e non di dover scegliere, il che farà risparmiare parecchio tempo durante gli indaffarati giorni della gara.

Tuttavia, se è prevista pioggia battente nei giorni di gara, il Comitato dovrebbe rivedere il piano generale e posizionare le buche nei punti dove è meno probabile che ristagni l'acqua. A volte, così facendo, si riesce a salvare una giornata di gara stroke play dato che la Regola 33-2b impone che tutti i concorrenti debbano giocare il giro con tutte le buche nella stessa posizione. Di conseguenza, il Comitato, per evitare di dover sospendere il gioco, non può modificare la posizione di una buca dopo che un concorrente ha già giocato con la buca in quella posizione.



CAPITOLO 6

GESTIONE DELLA GARA

1. LE REGOLE DEL GOLF

Tutte le gare dovrebbero essere gestite nell'assoluto rispetto delle Regole del Golf. Per soddisfare questo requisito, un Comitato deve avere in dotazione il libro aggiornato delle Regole del Golf ed il libro delle Decisioni sulle Regole del Golf ove si trovano le interpretazioni delle Regole. Senza questi due indispensabili strumenti, un Comitato non può sperare di gestire una gara conformemente alle Regole del Golf.

Chi partecipa ad una gara si aspetta di essere trattato nel modo più equo possibile e ciò si può ottenere solo applicando rigorosamente le Regole in ogni circostanza. Una modesta gestione della gara è il modo migliore per screditarla. L'applicazione puntuale delle Regole può risultare difficile e sgradevole ma il non farlo può creare dei precedenti pericolosi e alla lunga maggiori difficoltà. In ogni caso, l'autorità deve servire esclusivamente allo scopo di garantire che il gioco si svolga in modo corretto ed equo.

2. LA REGISTRAZIONE

Si suggerisce che il Comitato predisponga una procedura per la registrazione dei giocatori. Quando i giocatori si registrano, dovranno essere loro comunicate tutte le informazioni inerenti la gara e qualsiasi modifica a quanto precedentemente pubblicato.

Inoltre, la procedura di registrazione sarà utile al Comitato per sapere in anticipo se un concorrente non si presenterà. Se un giocatore non si registra, è probabile che non si presenti alla partenza ed il Comitato può predisporre i provvedimenti conseguenti, per esempio mettendosi in contatto con un giocatore in lista di attesa per avvertirlo di tenersi pronto. Anche se, in base alle Regole del Golf, un giocatore non può essere penalizzato per non essersi registrato, un Comitato può inserire tale clausola nelle Condizioni per l'iscrizione. Ad esempio la PGA European Tour richiede che i giocatori si registrino entro le ore 18:00 del giorno precedente la gara. Se un giocatore non lo fa, viene tolto dall'elenco e sostituito con il primo in lista di attesa.

3. LA PARTENZA

Il Comitato dovrebbe incaricare uno dei suoi membri od uno degli "Officials" di essere presente sul campo quando i giocatori devono partire ed autorizzarlo a risolvere qualsiasi problema che si possa presentare per quanto riguarda l'orario di partenza, la necessità di trovare un marcatore, ecc.

I compiti principali dello Starter sono quelli di accertarsi che i giocatori partano all'orario previsto dal Comitato e, nelle gare stroke play, di consegnare ad ogni concorrente il proprio score con la data ed il nome del giocatore. Vi sono poi altri compiti che lo Starter deve svolgere.

Cinque minuti prima della partenza, lo Starter dovrebbe chiamare i giocatori ed invitarli ad avvicinarsi all'area di partenza. In questo modo, se un giocatore non arriva subito dopo essere stato chiamato, c'è il tempo per cercarlo prima che sia ora di partire.

Quando i giocatori raggiungono l'area di partenza, lo Starter deve consegnare loro lo score (spuntando il nome sull'elenco), una copia delle Condizioni di Gara e delle Regole Locali e qualsiasi altro avviso od informazione che non fossero già contenuti in esse. Quando non c'è un "Rules Official" per ogni gruppo di giocatori, lo Starter dovrebbe chiedere ai giocatori di controllare il numero dei bastoni che hanno con sé per assicurarsi che non siano più di 14 ed informarli su come riconoscere i Rules Officials sul campo. Dovrebbe anche spiegare ai giocatori come registrare il risultato, ad esempio nelle gare stroke play, dirgli che al termine del giro devono riconsegnare lo score all'incaricato il più presto possibile e, nelle gare match play, dire loro chi deve comunicare il risultato dell'incontro (di solito questo spetta al vincitore).



Quando è ora di partire, lo Starter dovrebbe presentare il gruppo nel modo più rapido possibile, ad esempio: "Signore e Signori, questo è il match numero 14" e quindi presentare ciascun giocatore in partenza, per esempio: "Mario Rossi - Italia". È importante che lo Starter non permetta ai giocatori di partire prima dell'orario previsto perché ciò avrebbe ripercussioni sui tempi di gioco. Se le partenze sono in ritardo, lo Starter dovrebbe informare il Comitato.

Nelle gare stroke play, lo Starter dovrebbe accertarsi che siano presenti almeno due concorrenti dell'ultimo gruppo prima di far partire il penultimo in modo da non lasciare un giocatore senza compagno di gara.

Queste istruzioni dovrebbero essere fornite agli starters per mezzo di un foglio che le elenca.

Se non c'è un Rules Official per ogni gruppo di giocatori, sarebbe bene che lo Starter conoscesse le Regole del Golf dato che potrebbero essere fatte delle domande alla partenza. Lo Starter è sotto gli occhi di tutti ed è quindi importante che sia vestito in modo elegante per fare buona impressione ai giocatori ed agli spettatori.

In caso di cattivo tempo, vicino al tee di partenza, sarebbe bene predisporre un'area coperta per lo Starter attrezzata con:

- (a) un tavolo
- (b) libri delle Regole del Golf
- (c) orari di partenza
- (d) scores con la data ed il nome dei giocatori e scores in bianco per uso personale dei giocatori sia nelle gare stroke play che nei match play
- (e) Condizioni di Gara
- (f) Regole Locali
- (g) qualsiasi altro avviso od informazione supplementare per i giocatori
- (h) lista delle palle conformi, se vi è una condizione che obbliga ad usare una palla di quella lista
- (i) foglio con la posizione delle buche, se disponibile
- (j) un orologio, che dovrebbe essere regolato sullo stesso orario di quelli presenti negli spogliatoi, nel ristorante, nel pro shop ed in campo pratica
- (k) un megafono o attrezzatura equivalente
- (l) penne indelebili, per consentire ai giocatori di mettere un segno identificativo sulla propria palla
- (m) matite, tees ed alza pitch

4. CONSEGNA E RICEZIONE DEGLI SCORES

Nelle gare stroke play, il Comitato ha la responsabilità di consegnare ad ogni giocatore lo score con la data ed il suo nome o, nei foursomes e nelle gare quattro palle, entrambi i nomi dei giocatori. I compiti del Comitato per quanto riguarda la somma dei punteggi, l'applicazione degli handicaps, ecc. nei vari tipi di gare stroke play, sono chiaramente decritti nella Regola 33-5 (un elenco dettagliato delle responsabilità del Comitato, del marcatore e del giocatore al riguardo dello score, è riportato all'Appendice F).

È importante affidare il compito di ricevere gli scores ad una persona o ad un gruppo di persone affidabili perché qualsiasi errore nel corso della riconsegna degli scores può avere conseguenze gravi e rovinare tutto il lavoro fatto in precedenza per la gara.

Il modo in cui ricevere gli scores può variare e dipende dal tipo di gara. Di solito i Golf Clubs utilizzano una cassetta dove i giocatori imbucano gli scores dopo averli compilati mentre, nella maggior parte dei tornei per professionisti vi è un ufficio od una tenda dove riconsegnare gli scores. Indipendentemente dal metodo che si usa, il Comitato deve indicare chiaramente quando uno score si considera "consegnato", dopo di che non può più essere corretto. Ciò dovrebbe essere definito per iscritto nel caso ci dovesse essere un reclamo.



Quando si fa uso della cassetta, il Comitato può considerare "consegnato" lo score quando è stato imbucato. All'Open, dove chi è addetto alla ricezione degli scores si trova all'interno di un ufficio, si considera che la riconsegna dello score sia in corso fino a quando il concorrente si trattiene nell'ufficio. Di conseguenza, fino a quando non esce dall'ufficio, il concorrente può apportare correzioni al proprio score anche se lo ha già consegnato ad un membro del Comitato. Sarebbe bene che i concorrenti rimanessero nell'ufficio mentre il proprio score viene controllato perché, facendo la somma, chi controlla lo score potrebbe trovare un errore che a volte è dovuto ad aver segnato un risultato errato ad una buca; oppure, specialmente quando il concorrente è conosciuto, potrebbe accorgersi che il giocatore ha consegnato e firmato lo score di un altro (vedi però Dec.6-6d/4). Qualsiasi errore di questo tipo può essere corretto fintantoché il giocatore è ancora nell'ufficio ma, dopo che lo ha lasciato, egli ha "riconsegnato lo score" e non è più possibile apportarvi modifiche.

Dato che un concorrente è soggetto a pesanti penalità se firma uno score errato o se non lo firma, il Comitato dovrebbe assicurarsi che i giocatori entrino nell'area dove devono essere riconsegnati gli scores subito dopo aver completato il giro e sicuramente prima di rilasciare qualsiasi intervista. Allo stesso modo, l'accesso all'area di riconsegna degli scores dovrebbe essere strettamente riservato, con il pubblico ed i giornalisti tenuti a debita distanza.

La procedura che un addetto alla ricezione degli score dovrebbe seguire è la seguente:

- (a) se i concorrenti devono entrare in un ufficio o in una tenda, chiedere a ciascuno di essi di controllare il proprio score buca per buca e suggerirgli di aspettare ad uscire fino a quando lui non li ha controllati
- (b) leggere al giocatore il nome sullo score per assicurarsi che i suoi punteggi siano sullo score giusto
- (c) verificare che sia il concorrente che il marcatore abbiano firmato lo score e che la firma del giocatore corrisponda con il nome stampato sullo score (in caso di gare pareggiate, verificare anche che l'handicap del giocatore sia riportato sullo score)
- (d) effettuare la somma dei risultati buca per buca e segnare il totale lordo di quel giro (in caso di gare pareggiate, dedurre anche l'handicap riportato sullo score).

In aggiunta ai loro compiti istituzionali, gli addetti alla ricezione degli scores dovrebbero annotare, ma non commentare, qualsiasi reclamo verbale dei giocatori e, a tempo debito, farlo pervenire al Comitato. Dovrebbero poi anche annotare sull'elenco dei partenti, l'orario in cui ciascun gruppo ha terminato il giro.

L'elenco dei loro compiti e responsabilità dovrebbe essere fornito agli addetti alla ricezione degli scores tramite un foglio di istruzioni scritte.

Si conviene che l'utilizzo di computers per registrare gli scores e calcolare i risultati è in aumento e che questo metodo è di grande aiuto per i Comitati nella gestione delle gare. Tuttavia, l'uso dei computer per la registrazione degli scores non esclude quanto richiesto dalle Regole del Golf e cioè che lo score, con segnato l'handicap del giocatore (Regola 6-2b), firmato dal marcatore e dal concorrente, deve essere riconsegnato il più presto possibile al Comitato dopo aver terminato il giro (Regola 6-6b).

Il Comitato può predisporre una condizione in base al quale i giocatori sono tenuti a registrare i loro punteggi in un computer ma qualsiasi penalità per non averlo fatto dovrebbe essere di natura disciplinare e non contemplare alcuna penalità secondo le Regole del Golf, come ad esempio la squalifica (vedi Dec.6-6b/8).

Anche se non è così importante come nelle gare stroke play, anche nelle gare match play dovrebbe essere comunicato dove i giocatori devono recarsi per comunicare il risultato e deve essere specificato quale giocatore ne ha la responsabilità, ad esempio il vincitore.

5. RULES OFFICIALS

Se è possibile, il Comitato dovrebbe avere un certo numero dei suoi membri sul campo per osservare il gioco ed essere a disposizione dei giocatori per prendere decisioni ed assisterli in ogni modo. Ovviamente chi è designato a stare sul campo come "Rules Official" dovrebbe conoscere bene le Regole del Golf.



All'Open vi è un arbitro che accompagna ogni gruppo di giocatori ed alcuni altri "Rules Officials" assegnati a determinate zone del campo per aiutare l'arbitro che accompagna i giocatori in caso di dubbio e provvedere al controllo dei tempi di gioco, cronometrando i giocatori nel caso in cui siano fuori posizione ed oltre i limiti di tempo previsti.

Tuttavia, anche nelle gare per professionisti, questo tipo di organizzazione è l'eccezione e non la regola. Normalmente vi sono soltanto alcuni arbitri assegnati alle varie zone del campo dove controllano i tempi di gioco e prendono decisioni quando vengono chiamati per farlo.

Prima della gara è opportuno organizzare una riunione con tutti i Rules Officials nel corso della quale il "primo arbitro" (Chief Referee) illustrerà le Regole Locali, le Condizioni di Gara, ecc. e risponderà alle eventuali domande. Tale riunione ha lo scopo di garantire uniformità di giudizio in situazioni anormali ed accertarsi che le linee di condotta da tenere siano state comprese bene.

Nelle gare di Circolo raramente vi sono arbitri sul campo durante il gioco. Tuttavia un giocatore ha il diritto di chiedere ed ottenere una decisione anche se ciò comportasse il procedere secondo la Reg.3-3 in gare stroke play e poi chiedere la decisione alla fine del giro. Per questa ragione il Comitato dovrebbe incaricare qualcuno, esperto delle Regole, di essere presente mentre si svolge la gara per risolvere i problemi che possono sorgere. Nessun membro del Comitato od altro responsabile dovrebbe prendere decisioni su fatti concernenti le Regole se non è stato autorizzato dal Comitato a prendere decisioni definitive in suo nome.

6. FORECADDIES E MARSHALS

Il Comitato può posizionare dei "forecaddies" nelle zone dove vi è la possibilità di perdere la palla oppure può richiedere ai "marshals" di svolgere questo compito. Così facendo si possono ridurre i tempi di gioco trovando subito la palla o avvertendo il giocatore che non è stata immediatamente trovata per cui è opportuno che giochi una palla provvisoria. Affinché tutti i giocatori siano nelle stesse condizioni, il Comitato dovrebbe assicurarsi che i "forecaddies" siano presenti tutto il giorno.

Per il buon funzionamento del sistema, occorre che il metodo di segnalazione sia chiaro ed efficiente di modo che il giocatore sia inequivocabilmente informato circa lo stato della propria palla. È ancora più importante che il metodo non sia ambiguo quando il "forecaddie" segnala se la palla si trova o meno entro i limiti del campo. La situazione peggiore che può accadere è che un giocatore, avendo capito che la propria palla è finita fuori dai limiti del campo, ne metta in gioco una seconda e successivamente si scopra che invece non era fuori limite. Si consiglia che i giocatori, in un caso del genere, giochino comunque una palla provvisoria anche se il "forecaddie" ha segnalato che la palla originaria è finita fuori limite.

7. TEMPI DI GIOCO

Nell'interesse di tutti, i giocatori devono giocare entro tempi ragionevoli. Un giocatore lento, che è partito tra i primi, può rovinare la giornata a tutti i giocatori che seguono. Di conseguenza, il Comitato deve fare del proprio meglio affinché i tempi di gioco siano ragionevoli.

La Regola 6-7 governa i casi di gioco lento, e prevede che il giocatore debba giocare senza ritardi ingiustificati ed in conformità con qualsiasi direttiva sui tempi di gioco emanata dal Comitato. La penalità per infrazione alla Regola 6-7 è la perdita della buca in match play e due colpi nelle gare stroke play, e per infrazioni ripetute, la squalifica. Tuttavia, la Nota 2 alla Regola 6-7 prevede che:

Allo scopo di prevenire il gioco lento, il Comitato può stabilire, nelle condizioni di una gara (Regola 33-1), delle linee guida sulla velocità di gioco incluso i tempi massimi concessi per completare un *giro convenzionale*, una buca o un *colpo*.



Solamente nello stroke play [gioco a colpi], il Comitato può, in tale condizione di gara, modificare la penalità per un'infrazione a questa Regola come segue:

Prima infrazione - Un colpo;
Seconda infrazione - Due colpi;
Per successiva infrazione - Squalifica.

È compito del Comitato stabilire le linee di indirizzo sui tempi di gioco ed esse dovranno essere scritte in funzione della possibilità che si ha di effettuare i controlli.

Ad esempio, quando un gruppo di giocatori ha perso posizione sul campo ed è oltre il tempo limite consentito, è possibile adottare una tabella dei tempi buca per buca ed anche il cronometrando del tempo impiegato per eseguire un colpo (per un esempio di tempi di gioco vedi l'Appendice G).

Ovviamente è improbabile che tale procedura possa essere adottata a livello di gare di Circolo. Di conseguenza, se il Comitato ha dei problemi con i tempi di gioco potrebbe essere necessario prevedere una condizione più semplice che stabilisca un tempo limite più che adeguato per completare il giro convenzionale e/o un certo numero di buche (tale tempo limite varierà in funzione del numero di giocatori per ciascun gruppo e della formula di gioco). Quando un gruppo di giocatori supera il tempo limite ed ha perso la propria posizione sul campo (vedi l'Appendice G per un esempio di definizione di "perdere posizione") tutti i giocatori incorrono nella penalità prevista.

Ad esempio, un Comitato potrebbe stabilire che, in una gara stroke play con gruppi di tre giocatori, non si possa impiegare più di un'ora e 45 minuti per completare le prime nove buche e che, se superano questo limite di tempo e sono fuori posizione, tutti e tre i giocatori incorrono in un colpo di penalità. In aggiunta, la condizione potrebbe prevedere che, nel caso in cui non riuscissero a completare le seconde nove buche entro il tempo prescritto e fossero ancora fuori posizione, tutti e tre i giocatori incorrono in ulteriori due colpi di penalità.

L'adottare una condizione di questo tipo pone il problema di dover penalizzare tutti i giocatori del gruppo senza tener conto delle responsabilità individuali e quindi di poter penalizzare anche un giocatore che non ne ha colpa. Tuttavia una condizione di questo tipo può essere utile per la auto regolamentazione del gruppo che solleciterà i giocatori più lenti a sveltire il proprio gioco.

Il tempo limite previsto nella condizione deve tener conto della formula di gioco (ad esempio un foursome dovrebbe essere più veloce di un singolo) e dell'età dei giocatori (ad esempio uno juniores dovrebbe essere più veloce di un seniores). Per stabilire qual è il tempo limite concesso, il Comitato deve anche tener conto del clima e del tipo di campo, considerando la sua lunghezza, difficoltà, configurazione ecc.

Nelle più importanti gare per dilettanti e professionisti, il Comitato potrebbe voler predisporre una tabella dei tempi buca per buca. È impossibile dare delle indicazioni specifiche su come determinare i tempi per ciascuna buca, ma si dovrebbe tener conto di una serie di fattori. In primo luogo, pur non potendo concedere un tempo illimitato ai professionisti per completare un giro, si deve convenire che stanno giocando per il loro sostentamento e quindi occorre permettere loro di impiegare un tempo maggiore di quello che verrebbe concesso in una gara per dilettanti.

Più specificatamente, se il Comitato ha deciso di assegnare dei tempi standard per le buche par 3, par 4 e par 5 (ad esempio rispettivamente 11, 13 e 15 minuti), occorrerà poi apportare delle correzioni che tengano conto della difficoltà o facilità di una certa buca e delle distanze da percorrere dal green dell'ultima buca giocata al tee successivo.

Una tabella dei tempi è utile per controllare la velocità di gioco ed individuare i giocatori lenti ma non sempre la colpa della lentezza del gioco è da attribuire ai giocatori. Un Comitato può provocare un rallentamento del gioco per aver fatto partire troppi giocatori in poco tempo. È importante che il Comitato conceda un intervallo di tempo sufficiente tra la partenza di un gruppo e quello successivo affinché possano distanziarsi ed i giocatori non debbano aspettare per effettuare il colpo. Quando è possibile, sarebbe bene che il Comitato prevedesse alcuni intervalli di tempo tra gruppi di partenze, saltandone una ogni tanto, di modo che un eventuale intoppo sul campo non si debba necessariamente ripercuotere su tutti i gruppi successivi.

Anche una preparazione del campo particolarmente difficile può contribuire a rallentare il gioco ed il tempo impiegato per giocare il putt può aumentare se la posizione della buca è molto difficile.



Determinare i tempi di gioco più consoni e gli intervalli di partenza ideali può essere un processo per tentativi ed errori ma, quando si dispone di tempi corretti, ciò è molto utile a tutti.

8. CATTIVE CONDIZIONI METEOROLOGICHE E SOSPENSIONE DEL GIOCO

Un Comitato deve essere organizzato in caso di cattivo tempo ed i giocatori e tutti coloro che sono coinvolti nella gestione della gara devono conoscere quale è il segnale per la sospensione del gioco. Si deve evitare che i giocatori non sappiano se il gioco è stato sospeso o meno oppure che alcuni giocatori lo sappiano ed altri no.

Una gara non deve essere sospesa solo per il fatto che piove a meno che la pioggia sia così forte che sarebbe ingiusto pretendere che i concorrenti continuino a giocare. In generale, il gioco non dovrebbe essere sospeso a meno che il campo non sia diventato ingiocabile, ad esempio perché le palle si muovono spesso sul putting green a causa del vento o se le buche sono circondate da acqua occasionale. Se la pioggia è abbastanza intensa da rendere inique le condizioni per il gioco, di solito accade che in poco tempo si formi acqua occasionale intorno alla buca di almeno uno dei greens. Quando ciò accade, sarebbe una negligenza del Comitato il non considerare il campo ingiocabile e non sospendere il gioco. Se invece la pioggia non è così intensa da rendere inique le condizioni per il gioco, ma sufficientemente forte da formare acqua occasionale intorno a qualche buca, nelle gare match play il Comitato può cambiare la posizione delle buche, collocandole in zone asciutte e poi riprendere il gioco.



Nelle gare stroke play non è invece permesso cambiare la posizione di una buca a meno che sia stata irrimediabilmente danneggiata (vedi l'Eccezione alla Reg.33-2b) per cui il gioco non può essere ripreso fino a quando l'acqua occasionale non è scomparsa.

I rulli per asciugare sono molto utili quando le pozzanghere iniziano a formarsi sui greens. Dopo una pioggia intensa, le pozzanghere possono rimanere sui greens per lungo tempo se non si fa nulla per rimuoverle ma una squadra bene organizzata può farle sparire in pochi minuti. Il Comitato si deve quindi assicurare che siano disponibili i rulli per asciugare i greens e che il Greenkeeper abbia una squadra pronta per farlo.

Se il Comitato ritiene che l'acqua sui green sia tale da dover intervenire con i rulli per rimuoverla, quando una palla si trova sul green, si dovrebbe adottare la seguente condizione:

“Se la palla giace sul putting green e c'è interferenza con acqua occasionale su putting green, il giocatore può:

- (a) ovviare all'interferenza secondo la Reg. 25-1b (iii); oppure
- (b) può chiedere ed ottenere che la linea tra la palla e la buca venga asciugata

Nota: La rimozione dell'acqua occasionale deve avvenire attraverso la linea del putt e deve proseguire per un tratto ragionevole oltre la buca (ad es. per la lunghezza di un rullo)”.

Se le condizioni peggiorano al punto che il normale svolgimento della gara è a rischio, il Comitato può autorizzare la rimozione dell'acqua occasionale con i rulli attraverso la linea del putt anche dopo che la palla è stata spostata in accordo con la Reg. 25-1b (iii) cioè autorizzare la combinazione delle due cose.



Inoltre, pur non potendo un giocatore ovviare all'interferenza, secondo la Reg. 25-1, per acqua occasionale sulla linea di gioco quando la sua palla giace fuori dal green, in tali eccezionali circostanze, se l'acqua occasionale sul green di fatto interferisce con il colpo che il giocatore intende fare, il Comitato può autorizzarne la rimozione. Per rimuovere l'acqua occasionale, il Comitato può anche richiedere l'aiuto dei giocatori e dei loro caddies (vedi Decisione 33/1).

Tuttavia, in caso di pioggia intensa, i greens non sono l'unica fonte di possibili problemi. Così come per la posizione delle buche, nelle gare stroke play non è possibile spostare gli indicatori di partenza durante il giro e quindi, quando piove intensamente, occorre prestare molta attenzione anche alle aree di partenza. Dato che l'erba sui tees è generalmente più lunga che sui greens, di solito, per togliere l'acqua sui tees, è meglio fare uso di asciugamani anziché di rulli.

Anche se un Comitato non dovrebbe sospendere il gioco a meno che sia assolutamente necessario, è pur sempre sua responsabilità fare tutto il possibile per proteggere i giocatori dai fulmini e pertanto non si devono correre rischi a tal riguardo. Disponibili sul mercato, vi sono parecchi rilevatori di fulmini e pacchetti software che possono prevedere il loro arrivo.

Quando il Comitato sospende il gioco, si applica la Reg. 6-8b e questa Regola ha una Nota dove si legge:

"Il Comitato può prevedere nelle condizioni di una gara (Regola 33-1) che, in situazioni potenzialmente pericolose, il gioco debba essere interrotto immediatamente quando il Comitato lo ordina. Se un giocatore non interrompe il gioco immediatamente, egli è squalificato a meno che le circostanze giustificano di annullare la penalità come previsto nella Regola 33-7."

Se il Comitato inserisce questo regolamento nelle Condizioni della gara, essa supera quanto previsto dalla Regola 6-8b per la sospensione del gioco. Questa condizione viene introdotta in tutti i Campionati gestiti dal R&A (vedi l'Appendice I alle Regole del Golf).

Se il Comitato sa che il temporale si sta avvicinando, dovrebbe sospendere il gioco prima del suo arrivo per consentire ai giocatori di cercare un riparo e/o ritornare in club house. In tali circostanze, per aiutare i giocatori, si consiglia di prevedere una procedura per abbandonare il campo. Ciò può comportare il mandare in anticipo dei mezzi di trasporto in vari punti del campo per riportare i giocatori in club house nel caso in cui il gioco venisse sospeso (vedi l'Appendice H quale esempio di piano di evacuazione). È anche importante che il Comitato avvisi gli spettatori se si avvicina un temporale. Ciò può essere fatto con cartelli sui tabelloni, o avvisi simili.

È importante notare che il Comitato può annullare un giro in gare stroke play mentre non può farlo in gare match play. Se ad esempio i giocatori hanno completato sei buche in una gara match play, essi dovranno poi riprendere il gioco dalla buca numero sette e non ricominciare dalla prima buca.



Nelle gare stroke play, il Comitato può sospendere il gioco e poi farlo riprendere da dove era stato interrotto oppure può annullare il giro e farlo rigiocare interamente. Non c'è un modo semplice e sicuro per decidere quando si dovrebbe sospendere il gioco e quando sarebbe giusto annullare un giro in gare stroke play, tuttavia si può dire che di solito sia giusto cancellare un giro solo quando sarebbe veramente ingiusto il non farlo.



Se ad esempio alcuni giocatori iniziano il giro con condizioni atmosferiche decisamente avverse che successivamente addirittura peggiorano per cui diventa impossibile proseguire il gioco, sarebbe ingiusto nei loro confronti non cancellare il giro (vedi Dec.33-2d/1).

Quando il campo diventa impraticabile ed il gioco è stato sospeso, il Comitato dovrebbe riservarsi il maggior numero di soluzioni possibili per accrescere le probabilità di terminare la gara entro i tempi previsti.

Ad esempio, prendiamo in considerazione la seguente situazione:

- (a) In una gara stroke play prevista su 72 buche, gli iscritti sono 156 e saranno poi ridotti a 60 dopo i primi due giri
- (b) A causa del gran numero di partecipanti, non è possibile completare i primi due giri se non poco prima che sopraggiunga il buio
- (c) Nel corso del secondo giro scoppia un temporale a metà giornata che rende il campo impraticabile
- (d) Il ritardo causato dal temporale non consente di poter completare il secondo giro entro i tempi previsti
- (e) Il temporale passa rapidamente e sarebbe possibile, con l'impiego dei rulli e delle pompe, rendere nuovamente giocabile il campo e riprendere il gioco per qualche ora
- (f) Se il gioco venisse ripreso per qualche ora, sarebbe possibile terminare il secondo giro la mattina successiva, preparare rapidamente l'orario di partenza del terzo giro e completarlo entro i tempi previsti

In tali circostanze il Comitato non dovrebbe sospendere il gioco per l'intera giornata appena il temporale ha reso il campo impraticabile perché, così facendo, si precluderebbe la possibilità di adottare in seguito una soluzione che potrebbe consentire di portare a termine la gara entro i tempi previsti.

Di solito, quando più della metà dei partecipanti ha completato il giro, non lo si dovrebbe annullare se vi è la possibilità di riprenderlo il giorno successivo.

Non è inusuale che sorgano problemi nelle gare a squadre quando, a causa del maltempo, non è possibile portare a termine gli incontri come era previsto dal programma e, per qualsiasi motivo, non c'è a disposizione tempo sufficiente per concludere tutti i matches. Per avere delle linee guida su come comportarsi in questi casi, vedere l'Appendice I.



CAPITOLO 7 I DOVERI DEI " RULES OFFICIALS "

1. PRINCIPI GENERALI

Il gioco del golf, per la sua maggior parte, è giocato senza che sia presente un "Rules Official". Comunque, il Comitato in carica per una gara può nominare un arbitro, e magari un osservatore, per seguire il gioco o può assegnare a membri del Comitato particolari punti del campo per aiutare i giocatori nell'applicazione delle Regole. È superfluo ricordare che un "Rules Official" deve avere una buona conoscenza delle Regole, che si considera debba essere maggiore di quella di un giocatore.

Un "Rules Official" può passare tutto il giorno in campo senza essere chiamato per dare una decisione ma deve rimanere all'erta e stare attento a non diventare uno "spettatore" perché può sorgere un problema quando meno lo si aspetta.

Perciò, ad un "Rules Official" è richiesta non solo una buona conoscenza delle Regole, ma anche una consapevolezza dei suoi doveri, delle sue responsabilità ed una capacità di affrontare al meglio situazioni diverse inerenti le Regole del golf.

2. ARBITRI

Un arbitro (referee) è definito nelle Regole del Golf come la persona che è incaricata dal Comitato di accompagnare i giocatori per decidere le questioni di fatto ed applicare le Regole. Egli dovrà agire per qualsiasi infrazione alle Regole che egli dovesse vedere o che gli fosse riportata.

Non è sufficiente per un arbitro dare soltanto una corretta decisione quando interpellato ma deve, in ogni circostanza rimanere in allerta, per osservare accuratamente ed interpretare correttamente tutti gli episodi che possono capitare durante un giro. Con queste premesse, un arbitro viene assegnato ad un incontro o gruppo per aiutare ed assicurare che sia giocato con lealtà e sportività.

Ciò fa sorgere la questione della posizione deontologica dell'arbitro quando vede un giocatore che sta per infrangere le Regole perché l'arbitro non è responsabile per la volontaria infrazione alle Regole di un giocatore, ma certamente ha l'obbligo di consigliare i giocatori per quanto concerne le Regole. Sarebbe contrario allo spirito della lealtà sportiva se un arbitro non informasse un giocatore dei suoi diritti e doveri secondo le Regole e quindi lo penalizzasse per un'infrazione che avrebbe potuto essere prevenuta. L'arbitro che cerca di aiutare i giocatori ad evitare infrazioni alle Regole non può essere accusato di favorire un giocatore contro l'altro, poiché egli si comporterebbe allo stesso modo nei confronti di qualsiasi giocatore e, pertanto, egli assolverebbe i suoi doveri imparzialmente.

I seguenti sono esempi di azioni che un arbitro può compiere per prevenire un'infrazione alle Regole:

- a. se un giocatore in qualsiasi momento gioca una palla provvisoria o mette in gioco una seconda palla, assicurarsi che il giocatore possa identificare entrambe le palle;
- b. se un giocatore supporta la palla davanti ai tee-markers, farglielo notare prima che giochi;
- c. se un giocatore sta per alzare un impedimento sciolto in un bunker o in un ostacolo d'acqua, ricordargli che la sua palla è in ostacolo;
- d. se il giocatore sta per adottare o adotta una procedura sbagliata nel droppare una palla, richiamare la sua attenzione e suggerirgli la procedura corretta;
- e. se un giocatore sta per giocare un'altra palla, domandargli se si tratta di una palla provvisoria.

Un altro aspetto importante dell'arbitrare è il modo col quale l'arbitro adempie ai suoi doveri. Quando il golf è giocato ad un livello tale per cui gli arbitri sono presenti, il giocatore del caso può essere sotto pressione.



Trasmettere un forte o antipatico approccio può essere inutile e potrebbe avere effetti nocivi su un giocatore e disturbare la sua concentrazione. Pertanto, un arbitro dovrebbe cercare di adempiere ai suoi doveri con comprensione e tatto. È importante avere la percezione di quando si deve parlare ad un giocatore e quando stare zitti.

Incominciando con la partenza della prima buca, i seguenti commenti offrono una linea guida su come dovrebbe comportarsi un arbitro quando si presentano determinate situazioni, e suggeriscono le azioni che un arbitro deve intraprendere per cercare di evitare il sorgere di problemi:

a) Alla partenza della prima buca

Se i giocatori del gruppo o dell'incontro sono abituati ad essere accompagnati da un arbitro, normalmente è sufficiente chiedere ai giocatori di accertarsi di essere in grado di identificare le proprie palle e di contare i bastoni che trasportano. Se i giocatori hanno meno esperienza può essere utile ricordare loro il ruolo dell'arbitro, vale a dire assistere i giocatori ed essere a portata di mano nel caso avessero dei dubbi sulla corretta procedura in una determinata situazione.

b) Alla partenza delle altre buche

Si raccomanda che l'arbitro si posizioni sull'area di partenza quando i giocatori giocano i loro tee shot, in posizione tale da poter determinare se i giocatori hanno supportato la loro palla entro i limiti dell'area di partenza. Come già detto, un arbitro non dovrebbe posizionarsi e guardare un giocatore supportare e giocare la palla da al di fuori dei limiti senza richiamare l'attenzione del giocatore.

c) Fra la partenza ed il putting green

Avendo lasciato l'area di partenza, se ci può essere il dubbio su quale giocatore deve giocare per primo, l'arbitro dovrebbe arrivare sul posto prima dei giocatori in modo da poterlo decidere prima che i giocatori siano pronti a giocare. Determinare l'ordine di gioco, ovviamente, è più importante nel match play che in gara stroke play.

Si raccomanda che l'arbitro cerchi di posizionarsi in modo da poter osservare ogni giocatore mentre gioca qualsiasi colpo anche se ovviamente, in alcune circostanze, ciò non sarà possibile. In ogni caso l'arbitro dovrebbe prestare attenzione a non ronzare intorno ai giocatori con il rischio di distrarli e metterli a disagio.

Essendo nella posizione di osservare ogni colpo giocato l'arbitro sarà facilitato nel determinare le questioni di fatto, per esempio se il giocatore ha mosso la palla nell'addressare la stessa. Ciò significa anche che se, per esempio, il giocatore sta facendo delle manovre intorno ad un cespuglio nell'effettuare un colpo, l'arbitro sarà in grado di verificare se la Regola 13-2 può essere stata infranta, valutando quanto il giocatore possa aver mosso la vegetazione che interferisce nel prendere correttamente lo stance. Parlando in generale, l'arbitro può essere guidato dal principio che qualunque cosa che occupa lo spazio nel quale il giocatore vuole calarsi può esser mosso da un lato, ma non salirci sopra o spostarlo più di quanto necessario al giocatore per addressare (vedere Decisione 13-2/1). L'arbitro può guidare il giocatore nella sua azione assicurandosi che egli non infranga la Regola 13-2.

d) Sul putting green

Raggiungendo il putting green l'arbitro dovrebbe scegliere una posizione dalla quale egli possa osservare il gioco senza interferire con qualsiasi spettatore.

Un arbitro dovrebbe essere in una posizione da poter osservare che la palla alzata sia ripiazzata nel punto giusto. Qui possono sorgere problemi quando un giocatore ha dovuto spostare di lato il suo marca-palla della distanza di una o più teste di putter in modo che non interferisca con gli altri. L'arbitro dovrebbe prendere particolare nota di tale azione ed assicurarsi che il marca-palla sia ripositionato nel giusto posto prima che la palla sia ripiazzata.

Molti arbitri esperti hanno metodi personali per essere sicuri di osservare il ripiazzamento del marca palla nel posto giusto. Per esempio, nell'osservare un giocatore che muove il suo marca-palla di lato, della distanza della testa di un putter, un arbitro può tirar fuori dalla sua tasca una moneta o togliersi l'orologio e non rimmetterlo a posto fino a quando non ha potuto osservare il corretto ripiazzamento. In questo modo, è improbabile che l'arbitro dimentichi che il giocatore ha spostato il marca-palla dalla posizione originaria.



L'Arbitro deve anche guardare che i giocatori non tocchino la loro linea del putt eccetto quanto permesso dalle Regole. Quando una palla si ferma sull'orlo della buca, l'arbitro può dover decidere, per prima cosa se essa è in bilico sul bordo della buca e, se così è, se il giocatore ha utilizzato i dieci secondi permessi in accordo con la Regola 16-2 per determinare se la palla è ferma.

Una situazione particolarmente difficile sul green può sorgere in relazione con la concessione del putt in match play. Qualche volta un giocatore può mancare un putt per vincere la buca e, senza pensarci, rimuovere la sua palla da vicino la buca senza imbucarla e senza che il putt sia stato concesso dall'avversario. In tal caso, l'arbitro dovrebbe accertarsi se il putt era stato concesso o meno. Tale incidente suggerisce che può essere il caso in match play che l'arbitro domandi ai giocatori di assicurarsi che le concessioni siano fatte chiaramente. Ciò può essere un ulteriore compito dell'arbitro sulla prima partenza.

e) In generale

Parlando in generale, a volte un giocatore può essere impreciso nell'osservare le Regole. Se non c'è stata al momento un'infrazione, l'arbitro dovrebbe mettere sull'avviso il giocatore in modo da ridurre al minimo la possibilità di dover penalizzare il giocatore successivamente: ciò si può fare assicurandosi che il giocatore abbia buona conoscenza di detta particolare Regola.

In qualsiasi situazione nella quale un giocatore desidera avviare ad una interferenza, l'arbitro dovrebbe consigliarlo di non toccare la palla fino a quando non ha deciso cosa fare. Nei casi in cui è applicabile, l'arbitro dovrebbe istruire il giocatore di determinare e marcare il punto più vicino dove avviare all'interferenza e la prescritta area di droppaggio.

L'arbitro non dovrebbe abbandonare il giocatore solo per il fatto che la prescritta area di droppaggio è stata determinata ma dovrebbe restare in posizione per assistere il giocatore nel caso una palla droppata dovesse rotolare in una posizione dalla quale deve essere ridroppata, o se la palla droppata dovesse colpire il giocatore o il suo equipaggiamento. Diversamente, il giocatore potrebbe ritenere che una palla che è stata droppata, ed è in gioco, debba essere ridroppata per cui l'arbitro dovrebbe essere vicino per impedire che il giocatore alzi una palla che è in gioco.

Quando sorgono situazioni imbarazzanti l'arbitro dovrebbe essere deciso e positivo, ma non avere fretta. È sempre bene consultare il libro delle Regole e può essere utile permettere al giocatore di leggerlo. Quando ci si trova davanti ad un problema, è importante accertare le intenzioni del giocatore, e ciò può essere molto utile come procedura prima che sia compiuta un'azione discutibile. Per esempio, quando il giocatore sembra voler provare la profondità della sabbia in bunker, o toccare la linea del suo putt sul putting green in assenza di impedimenti sciolti visibili da rimuovere.

In aggiunta alle Regole e alle Regole Locali, l'arbitro deve conoscere le Condizioni di Gara, che possono variare notevolmente a seconda del torneo. Si deve prestare particolare attenzione alle indicazioni relative alla velocità di gioco, per permettere all'arbitro di agire in accordo con le prescritte procedure, qualora egli si trovi di fronte a gioco lento.

3. GLI OSSERVATORI

Un osservatore è definito dalle Regole del Golf come una persona che è incaricata dal Comitato di assistere un arbitro nel decidere le questioni di fatto e riportargli qualsiasi infrazione alle Regole. Prima che il gioco inizi, è importante per un arbitro mettersi d'accordo con l'osservatore circa i rispettivi ruoli. Normalmente è meglio che l'osservatore stia in posizione avanzata rispetto alla partita mentre l'arbitro dovrebbe posizionarsi vicino ai giocatori ed essere prontamente disponibile a rispondere a domande.

Un osservatore, nel posizionarsi nell'area dove è prevedibile che possa finire la palla, può essere nelle condizioni di determinare questioni di fatto che l'arbitro, dalla sua posizione vicino ai giocatori, non potrebbe sperare di risolvere. Per esempio, è sempre utile prima di andare avanti sapere se la palla del giocatore è fuori limite o in ostacolo d'acqua e soltanto un delegato al rispetto delle Regole può correttamente determinare tali fatti.



Similmente, è importante conoscere se una palla era ancora in movimento quando è stata deviata o fermata da un agente estraneo (quale uno spettatore) e, nel caso, se la deviazione era volontaria oppure se la palla era ferma e poi è stata mossa da un agente estraneo. Se è stata mossa quando era ferma, l'osservatore può conoscere il punto dal quale è stata mossa.

Dato che si dovrebbe osservare il gioco di ogni palla, quando entrambi i giocatori sono in difficoltà ai lati opposti della buca si raccomanda che l'osservatore si piazzasse, se possibile, vicino ad una delle palle. Preferibilmente, dovrebbe guardare la palla che sarà giocata per prima, in modo da avere poi la possibilità di riprendere la sua normale posizione in testa al gioco.

Quando c'è una grande folla, un osservatore può assolvere altri incarichi mettendosi in testa al gioco. Per contribuire allo svolgimento di un gioco regolare è dovere dell'arbitro di guardarsi da eventuali interferenze degli spettatori ed un osservatore può essere di grande aiuto nel far spostare spettatori che si trovino in posizioni dove potrebbe finire una palla, avvisandoli che la palla potrebbe finire tra la folla prima che sia giocato il colpo al green, e sorvegliando una palla finita fra la folla. Molto spesso un osservatore è in una posizione migliore rispetto a quella dell'arbitro per collaborare con i marshals al fine di ottenere il corretto controllo del pubblico. In una gara importante, i servizi resi da un attento osservatore sono inestimabili per un arbitro.

4. I MEMBRI DEL COMITATO

Quando i membri del Comitato stanno osservando il gioco sia per caso sia perché sono stati assegnati ad un particolare punto del campo, i loro compiti sono diversi da quelli di un arbitro. In un match play senza un arbitro, i giocatori di un match sono lì per proteggere i loro interessi e non c'è alcuna ragione per cui un membro del Comitato prenda nota di infrazione alle Regole che egli può avere osservato, a meno che egli ritenga che l'avversario fosse in una posizione tale da non poter vedere l'infrazione. Se l'avversario non era in posizione tale da poter vedere l'infrazione, il membro del Comitato dovrebbe fare sapere all'avversario l'infrazione del giocatore. A questo punto è l'avversario che deve decidere se fare un reclamo (vedi Decisione 2-5/1). Altrimenti, la sua presenza sul campo ha il solo scopo di aiutare i giocatori in caso di reclamo (vedere Reg. 2-5). Il suo intervento dipenderà dal fatto che il Comitato abbia dato o meno ai singoli membri poteri illimitati di rappresentare il Comitato e di prendere decisioni finali. Questa è una situazione che il Comitato dovrebbe chiarire in anticipo. Comunque, il differire una decisione dovrebbe essere limitato a casi eccezionali, poiché in un match play ogni parte ha diritto di conoscere il risultato dell'incontro in qualunque momento.

In gara stroke play la situazione è diversa perché ogni concorrente ha un diretto interesse nel gioco di tutti gli altri concorrenti e quindi, qualsiasi membro del Comitato ha il compito di rappresentare i diritti di ogni concorrente in campo. Pertanto un membro del Comitato deve agire per qualsiasi possibile infrazione alle Regole che può notare e ciò si può fare contestando immediatamente al concorrente la procedura adottata. Come nel match play, potrà anche essere chiamato per dare decisioni sul campo ma, nelle gare stroke play, l'urgenza di prendere subito una decisione è minore.



CAPITOLO 8 ARGOMENTI VARI

1. I MODULI D'ISCRIZIONE

Nella maggior parte dei campionati internazionali per dilettanti e professionisti, si richiede ai partecipanti di compilare un modulo d'iscrizione. Il Comitato deve verificare che il modulo d'iscrizione sia chiaro riguardo ai requisiti necessari per essere ammessi, la formula di gioco, le date dei giorni di gara e di pratica, qualsiasi condizione inerente la gara e la data di chiusura delle iscrizioni.

Si consiglia inoltre che il Comitato vi inserisca che si riserva il diritto di modificare le condizioni, di accettare o respingere qualsiasi richiesta di iscrizione in qualunque momento senza dover giustificare la propria decisione, ed aggiunga anche che la decisione del Comitato è inappellabile qualsiasi sia l'argomento (vedere l'Appendice A).

2. RESTRIZIONI ALL'ABBIGLIAMENTO

Se per una gara il Comitato desidera introdurre delle restrizioni all'abbigliamento (ad esempio proibire che si indossino pantaloni corti, blue jeans, ecc.) tali limitazioni dovranno essere portate a conoscenza dei giocatori interessati. È importante inoltre precisare se le restrizioni all'abbigliamento valgono anche per i caddies e sia i giocatori che i caddies devono essere informati circa qualsiasi restrizione con largo anticipo sulla data della gara.

Il Comitato può introdurre delle restrizioni sui marchi commerciali presenti sull'abbigliamento o sull'attrezzatura e, in questo caso, qualsiasi divieto di questo tipo dovrebbe essere scritto sul modulo d'iscrizione alla gara.

3. TABELLONI DEI RISULTATI

Secondo il tipo di gara, il Comitato può allestire un tabellone che mostra i punteggi dei giocatori per ogni giro in gare stroke play o i vincitori degli incontri in gare match play. Ove possibile, si dovrebbe collocare il tabellone vicino al putting green della diciottesima buca, ma non in una posizione dove possa interferire con il gioco o distrarre i giocatori che devono entrare nell'area di riconsegna degli scores.

Nelle gare più importanti ci possono essere più tabelloni in vari punti del campo con i risultati dei giocatori buca per buca. In questo caso si devono avvisare i giocatori che sia a loro che ai loro caddies sarà chiesto di comunicare i propri risultati al personale addetto ai tabelloni.

4. SERVIZI PER I GIOCATORI DELLE PRIME E DELLE ULTIME PARTENZE

Per soddisfare le esigenze dei giocatori che devono partire per primi, il Comitato deve assicurarsi che il campo pratica, il golf shop ed i servizi di ristorazione siano aperti almeno un'ora prima della prima partenza.

Allo stesso modo, i giocatori che sono partiti per ultimi devono poter usufruire di tali servizi fino ad un'ora dopo che l'ultimo ha finito di giocare.

5. TABELLA DEI COLPI

Per ogni campo, il Comitato dovrebbe elaborare una tabella sulla quale è riportato l'ordine delle buche dove si devono ricevere i colpi di handicap cui si ha diritto. Questa tabella dovrebbe essere stampata sullo score.



Non c'è un criterio per stabilire tale ordine, qualcuno si basa sul match play ed assegna l'indice di difficoltà uno alla buca dove è più probabile che il colpo serva, altri si basano sulle gare stroke play ed assegnano l'indice di difficoltà uno alla buca dove è più difficile ottenere il par. C'è anche chi applica una formula matematica e chi predispone due diverse tabelle: una per i match play ed una per le gare stroke play.

Tuttavia, alcuni criteri sono sempre stati presi in considerazione. Non si dovrebbe assegnare un indice basso alle prime ed alle ultime buche perché, se un incontro dovesse finire pari ed i giocatori dovessero andare allo spareggio giocando la buca 19 e successive, chi deve ricevere anche pochi colpi sarebbe troppo avvantaggiato se li ricevesse alla buca 19 od alla buca 20. Allo stesso modo, se fosse assegnato un indice basso ad una delle ultime buche, un giocatore che avesse diritto a ricevere pochi colpi potrebbe non aver modo di usufruirne perché l'incontro è già finito prima. Normalmente non dovrebbero essere assegnati gli indici da 1 a 4 alle buche 1-2-17-18 e, sui campi dove è possibile che gli incontri inizino dalla buca n.10, alle buche 8-9-10-11.

Un altro aspetto da tenere in considerazione nell'elaborare la tabella è che i colpi dovrebbero essere uniformemente distribuiti sulle 18 buche per cui, se la buca con indice di difficoltà 1 è sulle prime nove buche, quella con indice di difficoltà 2 dovrebbe essere sulle seconde nove buche e così via di seguito.

6. RECORD DEL CAMPO

La definizione di *"record del campo"* non c'è nelle Regole del Golf. Tuttavia, uno score record è comunemente riconosciuto come *"record ufficiale del campo"* solo se ottenuto in gara medal individuale con le buche e gli indicatori di partenza adeguatamente collocati nelle posizioni di campionato.

Si raccomanda di non riconoscere come *"record del campo"* uno score ottenuto quando è in vigore una Regola Locale che consente di piazzare la palla.

7. POSIZIONE DEI RASTRELLI

Per indicazioni sulla posizione dei rastrelli dei bunker, vedi la Decisione Misc./2 nelle Decisioni sulle Regole del Golf.

8. GRAVI INFRAZIONI ALL'ETICHETTA

La Sezione sull'Etichetta nelle Regole del Golf e la Regola 33-7 permettono di squalificare un giocatore che commette una grave infrazione all'etichetta. Per indicazioni su che cosa costituisca una grave infrazione all'etichetta, vedi Decisione 33-7/8 nelle Decisioni sulle Regole del Golf.

9. MODIFICHE ALLE REGOLE DEL GOLF PER GIOCATORI DISABILI

Questa pubblicazione contiene modifiche permesse alle Regole del Golf per golfisti disabili ed è disponibile gratuitamente dal sito internet del R&A (www.randa.org), mentre la versione italiana è scaricabile dal sito della FIG (<http://www.federgolf.it>). Lo scopo della pubblicazione non è di fornire una revisione delle Regole del Golf per l'utilizzo da parte di golfisti completamente abili, ma piuttosto è quello di tentare di adattare le Regole del Golf a gruppi di golfisti disabili in modo che possano giocare in modo equo con un golfista completamente abile o con un golfista con un tipo diverso di disabilità.

È importante sottolineare che tali modifiche alle Regole sono in vigore solo se sono state introdotte dal Comitato responsabile della gara. Esse non si applicano automaticamente a una gara dove sono presenti golfisti disabili.

10. PRESENTAZIONE DI QUESITI SULLE REGOLE DEL GOLF

Molti quesiti sulle Regole del Golf, inviati al Comitato per le Regole del R&A, vengono respinti senza risposta perché direttamente inoltrati dagli interessati. Secondo la Regola 34-3 le controversie o i dubbi sulle Regole possono essere sottoposti all'attenzione del Comitato Regole e Campionati (CRC) della FIG solo tramite un rappresentante del



Comitato debitamente autorizzato. Il CRC poi, se ha un dubbio su una risposta, può rivolgersi al Comitato per le Regole del R&A.

Per la procedura per sottoporre quesiti al CRC, vedere l'Appendice Q.

Ai quesiti direttamente ricevuti da Clubs che si trovano in nazioni oltremare il Comitato per le Regole del R&A risponderà tramite la Federazione Nazionale competente.

Il Comitato per le Regole del R&A risponderà direttamente solo ai quesiti inoltrati da Clubs od altre organizzazioni golfistiche di Gran Bretagna ed Irlanda.



APPENDICE A

ESEMPIO DI CONDIZIONI DI GARA E MODULO DI ISCRIZIONE

CONDIZIONI DI GARA GENERALI per i Campionati Nazionali e Internazionali indetti dalla FIG e per il Trofeo Giovanile Nazionale Silvio Marazza

1. REGOLE E CONDIZIONI

Si gioca secondo:

- i) le Regole del Golf approvate dal *R&A Rules Limited* (edizione 2004-2007),
- ii) le Condizioni di Gara e le Regole Locali 2007 adottate dalla FIG,
- iii) le Condizioni di Gara Specifiche della competizione in oggetto,
- iv) le eventuali Condizioni e Regole Locali Aggiuntive, emanate dal Comitato di Gara

e secondo le condizioni che seguono.

2. FORMULA

La formula di gioco è indicata nelle Condizioni Specifiche della singola gara.

3. AMMISSIONE

La competizione è riservata ai giocatori:

- i) con cittadinanza italiana per i Campionati Nazionali;
- ii) in possesso per l'anno in corso di tessera FIG oppure, se residenti e/o tesserati all'estero, della tessera della relativa Federazione riconosciuta;
- iii) in possesso di certificato medico d'idoneità specifica per i giocatori tesserati FIG, valido fino all'ultimo giorno della gara;
- iv) in possesso di un EGA Exact Handicap (classificati) o equivalente, entro i limiti indicati nelle Condizioni di Gara Specifiche della gara in oggetto;
- v) in regola con l'Amateur Status;
- vi) in regola con il Regolamento di Giustizia FIG o equivalente e
- vii) in regola con le eventuali condizioni di ammissione, indicate nelle Condizioni di Gara Specifiche della gara in oggetto.

Tutti i Campionati Nazionali a Squadre organizzati dalla FIG sono riservati ai Circoli di Golf Affiliati e Aggregati, di cui agli artt. 5 e 12 dello Statuto FIG.

L'handicap considerato ai fini dell'ammissione alla gara è l'EGA Exact Handicap al giorno di chiusura delle iscrizioni: eventuali variazioni di handicap dopo tale data non saranno considerate ai fini dell'ammissione.

4. ISCRIZIONI

4.1 *Chiusura delle Iscrizioni*

La data di chiusura delle iscrizioni è indicata nelle Condizioni di Gara Specifiche della gara in oggetto.

A tale data, tutti i requisiti per l'ammissione al Campionato di cui al precedente punto 3) devono essere soddisfatti, pena la non iscrivibilità e/o cancellazione automatica dalla lista degli iscritti.



4.2 Modalità di Iscrizione per i Tesserati FIG: Iscrizione Telematica

Per i giocatori tesserati FIG, le iscrizioni devono essere inoltrate alla FIG tramite il sito federale www.federgolf.it (sezione Campionati - Iscrizioni) esclusivamente dal Circolo di appartenenza del giocatore.

Il Circolo deve selezionare la gara prescelta ed inserire i propri "USER NAME" e "PASSWORD".

Così procedendo, il Circolo è garante a tutti gli effetti dell'iscrizione inoltrata, nonché della veridicità dei dati attestati e dei requisiti di cui al punto 3.

Le iscrizioni e gli handicap dei partecipanti sono aggiornati automaticamente e pubblicati in tempo reale sul sito federale (sezione Campionati - Elenchi iscritti).

Il Circolo, e soprattutto il giocatore interessato, sono tenuti a verificare l'avvenuta iscrizione consultando l'elenco degli iscritti sul sito federale.

Ai fini delle iscrizioni saranno ammessi fax solo in caso di temporanea certificata disfunzione del sito federale.

Qualsiasi iscrizione pervenuta con qualunque modalità oltre il termine stabilito non sarà accettata.

Le iscrizioni per via telematica alle gare del calendario nazionale 2007 saranno possibili a partire da 2 mesi prima dell'inizio delle stesse.

4.3 Modalità di Iscrizione per i NON tesserati FIG

Per i giocatori non tesserati FIG, ma tesserati presso una Federazione riconosciuta, le iscrizioni devono essere inoltrate alla FIG tramite fax al numero +39 06 32.31.827 oppure a mezzo e-mail scrivendo all'indirizzo campionati@federgolf.it.

4.4 Numero Massimo di Iscritti e Wild-Card

Il numero massimo di iscritti è indicato nelle Condizioni di Gara Specifiche della gara in oggetto.

Oltre tale numero, la FIG si riserva tre wild-card (o inviti) da utilizzare a proprio insindacabile giudizio; per questa ragione il numero massimo degli iscritti alle competizioni, ove sono previste le tre wild-card, è indicato nella forma "numero partecipanti + 3".

I giocatori eleggibili per le wild-card saranno scelti dal Settore Tecnico Dilettanti entro le ore 12.00 del secondo giorno antecedente l'inizio della competizione.

4.5 Esuberato e Lista d'Attesa

In caso d'esuberato degli iscritti, il principio seguito per l'esclusione sarà l'EGA Exact Handicap; in caso di parità di handicap, sarà presa in considerazione la data e l'ora d'iscrizione.

Gli iscritti in esuberato saranno inseriti in una lista d'attesa.

Tale lista è pubblicata sul sito federale e aggiornata regolarmente.

I giocatori in lista d'attesa sono tenuti a verificare la lista e a confermare la loro eventuale partecipazione prima dell'inizio della gara.

Qualora ritengano, all'ultimo momento, di non poter essere presenti, i giocatori sono tenuti a cancellarsi dalla gara per evitare di subentrare e poi non presentarsi. Provvedimenti disciplinari potranno essere presi a carico di questi giocatori.

Nel caso di non utilizzo delle tre wild-card, i posti tenuti riservati saranno utilizzati per i primi giocatori in lista d'attesa.



Qualora nel giorno d'inizio della gara venissero a crearsi assenze o cancellazioni, i giocatori in lista d'attesa presenti sul posto potranno essere inseriti nell'ordine di partenza seguendo l'ordine della lista d'attesa stessa.

Eccezione: Campionato Nazionale Match Play - dopo l'inizio del sorteggio per il tabellone finale non sono ammesse variazioni d'alcun genere nella lista dei partecipanti, anche a seguito di defezioni dell'ultimo minuto che, per qualsiasi motivo, non siano pervenute in tempo al Direttore di Torneo.

Le iscrizioni devono essere verificate dal Circolo o dal giocatore stesso, prima della chiusura delle stesse.

La FIG non accetterà reclami riguardanti la lista degli iscritti, qualora questi pervengano oltre la data di chiusura delle iscrizioni stesse.

5. CANCELLAZIONI

5.1 *Per i Tesserati FIG*

La cancellazione dalla gara per i giocatori tesserati FIG:

- i) entro la data di chiusura delle iscrizioni:
deve avvenire direttamente sul sito federale (sezione Campionati – Iscrizioni) alla voce "cancellazioni";
solo in caso di reali problemi tecnici, sono ammesse cancellazioni via fax al numero 06 32.31.827 o tramite e-mail all'indirizzo campionati@federgolf.it;
- ii) oltre la data di chiusura delle iscrizioni:
deve essere comunicata alla FIG tramite fax al numero +39 06 32.31.827 oppure a mezzo e-mail scrivendo all'indirizzo campionati@federgolf.it. La FIG comunicherà le cancellazioni pervenute al Comitato di Gara.

5.2 *Per i NON Tesserati FIG*

La cancellazione dalla gara per i giocatori non tesserati FIG, ma tesserati presso una Federazione riconosciuta, deve essere comunicata alla FIG tramite fax al numero +39 06 32.31.827 oppure a mezzo e-mail scrivendo all'indirizzo campionati@federgolf.it. La FIG comunicherà le cancellazioni pervenute al Comitato di Gara.

6. TASSA DI ISCRIZIONE

La tassa d'iscrizione è indicata nelle Condizioni di Gara Specifiche della gara in oggetto. La tassa d'iscrizione deve essere versata prima dell'inizio del Campionato al Circolo ospitante, che provvederà poi a versarla alla FIG stessa.

In caso di cancellazione o ritiro dopo la data di chiusura delle iscrizioni, permane l'obbligo del versamento della tassa d'iscrizione.

Il green fee è gratuito per i giorni della gara, più due d'allenamento.

7. PREMI

I premi sono indicati nelle Condizioni Specifiche della gara in oggetto.

8. SPAREGGI

Qualora sia previsto un immediato spareggio per qualsiasi posizione e non fosse possibile effettuare o completare lo stesso nei tempi previsti, il Comitato di Gara si riserva il diritto di decidere una differente modalità per dirimere i casi di parità.



9. ANTI-DOPING

In caso di positività ai controlli anti-doping, ferme restando le sanzioni disciplinari che verranno prese dagli organismi preposti, saranno applicate le seguenti sanzioni.

Per positività accertata:

- i) di un giocatore in gara individuale o a coppie:
 - squalifica dalla gara;
 - ristesura della classifica finale per le gare con formula stroke-play o
 - ristesura della classifica finale solo in caso di positività del vincitore per le gare con formula match-play;
- ii) di un solo componente della squadra nelle gare a squadre:
 - annullamento dei risultati del giocatore coinvolto e
 - ristesura della classifica finale sulla base di quanto sopra.
- iii) di più di un componente della squadra nelle gare a squadre:
 - squalifica dell'intera squadra e
 - retrocessione della squadra nella categoria inferiore in caso di:
 - Campionati Nazionali Maschili a Squadre A1, A2 e A3
 - Campionati Nazionali Femminili a Squadre A1 e A2
 - Campionato Nazionale Dilettanti a Squadre Under 18 A1oppure
 - divieto a partecipare ai Campionati a Squadre per l'anno successivo per tutti gli altri Campionati Nazionali a Squadre.

10. COMITATO DI GARA

La FIG nominerà il Comitato di Gara, ove non diversamente specificato.

I nomi dei componenti il Comitato di Gara che potranno prendere decisioni definitive sul campo, nonché quelli degli Osservatori, saranno resi pubblici presso il Circolo ospitante, unitamente a queste Norme Generali, alle Condizioni di Gara e alle Regole Locali FIG 2007 (pubblicate qui di seguito a pagina 14), alle Condizioni di Gara Specifiche e alle eventuali Condizioni e Regole Locali Aggiuntive.

Il Comitato di Gara si riserva il diritto di modificare, se necessario, le Condizioni di Gara. I partecipanti alla Gara non possono far parte del Comitato di Gara.



CAMPIONATO NAZIONALE MASCHILE FOURSOME

"Trofeo Dadi Bergamo"

G.C. CERVIA, 15-16-17-18 Marzo 2007

CONDIZIONI DI GARA SPECIFICHE

1. REGOLE E CONDIZIONI

Vedere le Condizioni di Gara Generali a pagina 9.

2. FORMULA

Qualificazione: 36 buche medal

15 marzo: 1° giro (18 buche medal)

16 marzo: 2° giro (18 buche medal)

Match-play: fra le prime 16 coppie qualificate

17 marzo: ottavi e quarti di finale su 18 buche

18 marzo: semifinali e finale su 18 buche.

3. AMMISSIONE

Il Campionato è riservato ai giocatori con EGA Exact Handicap pari o inferiore a 5.0.

4. ISCRIZIONI

Entro e non oltre il **7 Marzo 2007**.

Numero massimo degli iscritti: 48 coppie.

5. CANCELLAZIONI

Vedere le Condizioni di Gara Generali a pagina 9

6. TASSA DI ISCRIZIONE

La tassa d'iscrizione è di Euro 30, ridotta ad Euro 15 per i giocatori juniores e di interesse nazionale.

7. PREMI

Coppia vincitrice, finalista e coppie semifinaliste.

Challenge alla coppia vincitrice.

8. PARITA' E SPAREGGI

Per gli accoppiamenti dopo la qualifica, in caso di parità dal 1° al 16° posto valgono le norme FIG.

In caso di parità al termine del giro convenzionale di un incontro match play, il giro è esteso a tante buche quante ne occorrono affinché l'incontro sia vinto.

9. SOSTITUZIONI

L'eventuale sostituzione del partner non potrà essere effettuata oltre le ore 9.00 del **14 Marzo**.

Qualora il giocatore sostituito abbia un handicap superiore a quello del giocatore che lo sostituisce, la coppia andrà a riposizionarsi nell'elenco iscritti secondo la nuova somma degli handicap.



Gara "CAMPIONE DI GOLF"

Circolo Campione

CONDIZIONI DELLA GARA

La gara sarà giocata in accordo con le Regole del R&A adottate dalla Federazione Italiana Golf e le Regole Locali pubblicate dal Comitato di gara.

- Condizioni:

1ª Categoria EGA Exact Handicap riservato a 9,8 per i giocatori ed a 8,9 per le giocatrici

2ª Categoria EGA Exact Handicap riservato a 16,7 per i giocatori ed a 16,1 per le giocatrici

3ª Categoria EGA Exact Handicap limitato a 25,3 per i giocatori ed a 25,0 per le giocatrici

Numero massimo degli iscritti 120 di cui 80 giocatori e 40 giocatrici.

- Formula:

gara stroke play individuale medal su 36 buche (due giri di 18 buche)

1° giro: sabato 18 luglio

2° giro: domenica 19 luglio

- Criteri di ammissione:

La gara è aperta a tutti i giocatori tesserati presso la Federazione Italiana Golf in possesso del certificato medico di idoneità generica in stato di validità alla data del 19 luglio ed ai giocatori tesserati presso altre Federazioni, che siano in Regola con le norme dello "Status del dilettante".

In caso di esubero degli iscritti, il principio adottato per l'esclusione sarà l' EGA Exact Handicap ed a parità di hcp sarà presa in considerazione la data ed ora di iscrizione.

Gli eventuali giocatori in esubero saranno inseriti in lista di attesa.

- Iscrizioni:

Le iscrizioni dovranno pervenire via fax (numero) alla Segreteria del "Circolo Campione" entro le ore 16.00 di Domenica 12 luglio oppure iscrivendosi di persona sull'apposito elenco che si trova presso la Segreteria del "Circolo Campione" entro la stessa data ed ora.

- Orari di partenza:

L'orario di partenza di sabato 18 luglio sarà stilato in ordine crescente di hcp.

L'orario di partenza del secondo giro sarà stilato in funzione del risultato conseguito nel primo giro.

Gli orari di partenza del primo giro saranno affissi in Segreteria e potranno essere richiesti a partire da giovedì 16 luglio alle ore 13.00 al numero telefonico



- Assegnazione dei premi:

Il premio lordo è riservato alla prima categoria.

In caso di parità e per l'assegnazione dei premi netti saranno applicate le norme emanate dalla Federazione Italiana Golf. Non verranno quindi giocati spareggi sul campo.

L'ordine di assegnazione dei premi (non cumulabili) sarà il seguente:

1° premio lordo

1° premio netto per categoria

2° premio lordo

2° premio netto per categoria

3° premio netto per categoria

premio netto per la miglior giocatrice

premio netto per il miglior giocatore o giocatrice juniores (nato dopo il)

premio netto per il miglior giocatore o giocatrice seniores (nato prima del)

- Tassa di iscrizione:

La tassa di iscrizione è di € 15 ridotta ad € 10 per i soci del Circolo "Campione" e dovrà essere versata presso la Segreteria del Circolo prima dell'inizio della gara.

I giocatori non presenti alla partenza hanno comunque l'obbligo del pagamento della tassa di iscrizione.

- Comitato di gara:

La composizione del Comitato verrà affissa in Segreteria prima della gara con indicato quali sono i membri autorizzati a dare decisioni sul campo (arbitri).

Gli starters, nell'ambito del loro compito, operano in nome del Comitato.

- Chiusura della gara:

La gara sarà considerata chiusa al termine della premiazione.

Prima della premiazione saranno affissi l'elenco dei risultati e le classifiche provvisorie.

- Prova del campo:

Venerdì 17 luglio i giocatori potranno gratuitamente effettuare un giro di prova del campo

- Abbigliamento consentito:

L'abbigliamento sia dei giocatori che dei caddies dovrà essere adeguato alla manifestazione e, nello specifico, non sono ammessi blue jeans, tute da ginnastica, scarpe da ginnastica, T-shirt senza colletto.

- Caddies:

I giocatori non in regola con lo Status di Dilettante non potranno fare da caddie.



Qualora lo ritenesse necessario, il Comitato si riserva il diritto di modificare le presenti Condizioni in qualsiasi momento.

Dopo l'inizio della gara, sarà possibile apportare modifiche alle Condizioni solo nel caso in cui intervengano fatti assolutamente eccezionali.



APPENDICE B

ESEMPIO DI ORARIO DI PARTENZA DA DUE TEES



ROYAL LIVERPOOL GOLF CLUB - 20 JULY 2006

GROUP	TEE OFF TIME	PLAYER 1	PLAYER 2	PLAYER 3
1	07:00	Peter Hedblom	Steve Elkington	Jerry Kelly
2	07:11	Barry Lane	Billy Andrade	Marcus Fraser
3	07:22	SK Ho	Mikko Ilonen	John Senden
4	07:33	Angel Cabrera	Mark Calcavecchia	Kenneth Ferrie
5	07:44	Bradley Dredge	Ben Curtis	KJ Choi
6	07:55	Tim Herron	Niclas Fasth	Mark Hensby
7	08:06	Sergio Garcia	Paul Casey	Fred Couples
8	08:17	Mike Weir	Lee Westwood	Scott Verplank
9	08:28	Ernie Els	Edoardo Molinari	Luke Donald
10	08:39	Jim Furyk	Rod Pampling	Greg Owen
11	08:50	Vijay Singh	David Howell	Zach Johnson
12	09:01	Stephen Dodd	Todd Hamilton	Robert Allenby
13	09:12	Bernhard Langer	Kenny Perry	Paul Lawrie
14	09:28	John Daly	Colin Montgomerie	Stuart Appleby
15	09:39	Padraig Harrington	Arron Oberholser	Nick O'Hern
16	09:50	Phil Mickelson	Darren Clarke	Yasuharu Imano
17	10:01	Shaun Micheel	Ian Poulter	Severiano Ballesteros
18	10:12	Toshinori Muto	Paul Broadhurst	Bart Bryant
19	10:23	Tom Lehman	Phillip Price	JB Holmes
20	10:34	Sean O'Hair	Anthony Wall	Tatsuhiko Ichihara
21	10:45	Tom Pernice	Warren Abery	Jim Payne
22	10:56	Michael Wright	Brett Quigley	Warren Bladon
23	11:07	Lee Slattery	Shiv Kapur	Vaughn Taylor
24	11:18	Thomas Aiken	Sören Kjeldsen	Andrew Marshall
25	11:29	Adam Bland	Andres Romero	Adam Frayne
26	11:40	Ben Bunny	Nick Ludwell	Mark Pilkington
27	12:11	Thaworn Wiratchant	Rich Beem	Scott Drummond
28	12:22	Fred Funk	Sandy Lyle	Rory Sabbatini
29	12:33	Simon Dyson	Mark O'Meara	Charl Schwartzel
30	12:44	Jeff Maggert	Robert Rock	Jarrod Lyle
31	12:55	Ted Purdy	Mathew Goggin	Marius Thorp
32	13:06	JJ Henry	Richard Green	Jamie Donaldson
33	13:17	Brandt Jobe	Robert Karlsson	John Bickerton
34	13:28	Lucas Glover	Peter Lonard	Graeme McDowell
35	13:39	Michael Campbell	Nick Dougherty	Miguel
36	13:50	Geoff Ogilvy	Carl Pettersson	Chris DiMarco
37	14:01	José Maria Olazábal	Aaron Baddeley	Chad Campbell
38	14:12	Adam Scott	Henrik Stenson	Julien Guerrier
39	14:23	Ben Crane	Stephen Ames	Keiichiro Fukubori
40	14:39	Tiger Woods	Shingo Katayama	Nick Faldo
41	14:50	David Duval	Paul McGinley	Hideto Tanihara
42	15:01	Andrew Buckle	Thomas Björn	Davis Love
43	15:12	Retief Goosen	Tom Watson	Gonzalo Fernandez-
44	15:23	Tim Clark	Stewart Cink	Johan Edfors
45	15:34	Louis Oosthuizen	Brett Wetterich	Simon Khan
46	15:45	Simon Wakefield	Bradley Hughes	Bo Van Pelt
47	15:56	Brett Rumford	Danny Denison	Richard Sterne
48	16:07	Jeff Sluman	David Smail	Markus Brier
49	16:18	Carlos Rodiles	Unho Park	Hunter Mahan
50	16:29	Gary Day	Bruce Vaughan	Marco Ruiz
51	16:40	Gary Lockerbie	Jon Bevan	Wayne Perske
52	16:51	Sam Little	Ross Wellington	Darren Parris



ROYAL LIVERPOOL GOLF CLUB - 20 JULY 2006

GROUP	TEE OFF TIME	PLAYER 1	PLAYER 2	PLAYER 3
1	07:00	Peter Hedblom	Steve Elkington	Teemu Kallu
2	07:11	Rarry Lane	Billy Andrade	Marius Frasca
3	07:22	SK He	Mikko Ilonen	John Senden
4	07:33	Angel Cabrera	Mark Calzaghe	Kenneth Ferrie
5	07:44	Bradley Dredge	Ben Curtis	K1 Choi
6	07:55	Tim Herron	Niklas Fast	Mark Hensho
7	08:06	Sergio Garcia	Paul Casey	Fred Couples
8	08:17	Mike Weir	Lee Westwood	Scott Verplank
9	08:28	Ernie Els	Edoardo Molinari	Luke Donald
10	08:39	Jim Furyk	Rod Pamplin	Greg Owen
11	08:50	Vijay Singh	David Howell	Zach Johnson
12	09:01	Stephen Dodd	Todd Hamilton	Robert Allenby
13	09:12	Bernhard Langer	Kenneth Soren	Dan Laurie
14	09:23	John Daly	Colin Montgomerie	Shaun Annala
15	09:34	Darwin Harman	Aron Dorn	Nick O'Hern
16	09:45	Phil Mickelton	Darren Clarke	Yacubani Tmann
17	10:01	Shaun Michael	Tan Poulter	Severiano Ballestrero
18	10:12	Toshinori Muto	Dan Bredan	Rae Beunt
19	10:23	Tom Lehman	Phillip Price	TR Holmoe
20	10:34	Sean O'Hair	Anthony Wall	Tatsuhiko Uchihara
21	10:45	Tom Pernice	Warren Abern	Tim Payne
22	10:56	Michael Wright	Brett Quirey	Warren Bladon
23	11:07	Lee Slattery	Shiv Kapur	Vaughn Taylor
24	11:18	Thomas Aiken	Soren Kjeldsen	Andrew Marshall
25	11:29	Adam Bland	Andres Romero	Adam Frazer
26	11:40	Ben Bunn	Nick Ludwell	Mark Pilkington
27	12:11	Thaworn Wiratchant	Rich Beem	Scott Drummond
28	12:22	Fred Funk	Sandy Lyle	Rory Sabbatini
29	12:33	Simon Duncn	Mark O'Meara	Charl Schwartzel
30	12:44	Jeff Mannet	Robert Rock	Tyrod Lyle
31	12:55	Ted Dredge	Matthew Goss	Marius Thon
32	13:06	Il Heno	Richard Green	Tamie Donaldson
33	13:17	Brandt Inhe	Robert Kay	John Birkerton
34	13:28	Lucas Glover	Peter Lonard	Graeme McDowell
35	13:39	Michael Cannonell	Nick Dunbar	Mimuel
36	13:50	Geoff Ouliv	Carl Pettersson	Chris DiMarco
37	14:01	José Maria Olazábal	Aaron Baddeley	Chad Campbell
38	14:12	Adam Scott	Henrik Stenson	Julien Guenier
39	14:23	Ben Crane	Stephen Ames	Keiichiro Fukubori
40	14:39	Tiger Woods	Shingo Katayama	Nick Faldo
41	14:50	David Duval	Paul McGinley	Hidetoshi Tanihara
42	15:01	Andrew Parkes	Thomas Bjorn	Davis Love
43	15:12	Retief Goosen	Tom Watson	Gonzalo Fernandez
44	15:23	Tim Clark	Stewart Cink	Tohan Edfors
45	15:34	Louis Oosthuizen	Brett Wetterich	Simon Khan
46	15:45	Simon Wakefield	Bradley Hughes	Rn Van Delt
47	15:56	Brett Rumford	Dannie Penning	Richard Sterne
48	16:07	Jeff Sluman	David Small	Markus Brier
49	16:18	Carlos Rodiles	Urho Park	Hunter Mahan
50	16:29	Gao Hsu	Bruce Vanhan	Mario Ruiz



ROYAL LIVERPOOL GOLF CLUB - 21 JULY 2006

GROUP	TEE OFF TIME	PLAYER 1	PLAYER 2	PLAYER 3
1	06:30	Thanorn Wiratchant	Rich Beem	Scott Drummond
2	06:41	Fred Funk	Sandy Lyle	Rory Sabbatini
3	06:52	Simon Dyson	Mark O'Meara	Charl Schwartzel
4	07:03	Jeff Maggert	Robert Rock	Jarrod Lyle
5	07:14	Ted Purdy	Mathew Goggin	Marius Thorp
6	07:25	JJ Henry	Richard Green	James Donaldson
7	07:36	Brandt Jobe	Robert Karlsson	Justin Bickerton
8	07:47	Lucas Glover	Peter Lonard	Johnnie McDonnell
9	07:58	Michael Campbell	Nick Dougherty	Angel Jimenez
10	08:09	Geoff Ogilvy	Carl Pettersson	Claudio DiMarco
11	08:20	José María Olazábal	Aaron Baddeley	Craig Campbell
12	08:31	Adam Scott	Henrik Stenson	Julien Guerrier
13	08:42	Ben Crane	Stephen Ames	Katsuhiko Fukubori
14	08:58	Tiger Woods	Shingo Katayama	Nick Faldo
15	09:09	David Duval	Paul McGinley	Hirotaka Tanihara
16	09:20	Andrew Buckle	Thomas Björn	Davis Love
17	09:31	Retief Goosen	Tom Watson	Gerardo Fernández Cest
18	09:42	Tim Clark	Stewart Cink	John Edfors
19	09:53	Louis Oosthuizen	Brett Wetterich	Stinson Khan
20	10:04	Simon Wakefield	Bradley Hughes	Bryan Pelt
21	10:15	Brett Rumford	Danny Denison	Richard Sterne
22	10:26	Jeff Sluman	David Smail	Markus Brier
23	10:37	Carlos Rodiles	Unho Park	Hunter Mahan
24	10:48	Gary Day	Bruce Vaughan	Marcos Ruiz
25	10:59	Gary Lockerbie	Jon Bewan	Wayne Perske
26	11:10	Sam Little	Ross Wellington	Darren Parris
27	11:41	Peter Hedblom	Steve Elkington	Jerry Kelly
28	11:52	Barry Lane	Billy Andrade	Marcus Fraser
29	12:03	SK Ho	Mikko Ilonen	John Senden
30	12:14	Angel Cabrera	Mark Calcavecchia	Kenneth Ferrie
31	12:25	Bradley Dredge	Ben Curtis	KJ Choi
32	12:36	Tim Herron	Niclas Fasth	Mark Hensby
33	12:47	Sergio Garcia	Paul Casey	Frank Couples
34	12:58	Mike Weir	Lee Westwood	Stefan Verplank
35	13:09	Ernie Els	Edoardo Molinari	James Donald
36	13:20	Jim Furyk	Rod Pampling	Henrik Solberg
37	13:31	Vijay Singh	David Howell	Zach Johnson
38	13:42	Stephen Dodd	Todd Hamilton	Robert Allenby
39	13:53	Bernhard Langer	Kenny Perry	Paul Lawrie
40	14:09	John Daly	Colin Montgomerie	Shaun Appleby
41	14:20	Padraig Harrington	Arron Oberholser	Nick O'Hern
42	14:31	Phil Mickelson	Darren Clarke	Yasuharu Imano
43	14:42	Shaun Micheel	Ian Poulter	Sergio Ballesteros
44	14:53	Toshinori Muto	Paul Broadhurst	Brett Bryant
45	15:04	Tom Lehman	Phillip Price	JB Holmes
46	15:15	Seán O'Hair	Anthony Wall	Takuhiko Ichihara
47	15:26	Tom Pernice	Warren Abern	Jim Payne
48	15:37	Michael Wright	Brett Quigley	Warren Bladon
49	15:48	Lee Slattery	Shiv Kapur	Vaughn Taylor
50	15:59	Thomas Aiken	Sören Kjeldsen	Andrew Marshall
51	16:10	Adam Bland	Andrés Romero	Adam Frayne
52	16:21	Ben Bunny	Nick Ludwell	Mark Pilkington



UN PRINCIPIO DI EQUITA'





APPENDICE C

CONDIZIONI DI GARA E REGOLE LOCALI ADOTTATI DALLA FIG



CONDIZIONI DI GARA E REGOLE LOCALI FIG 2007

Si applicano le seguenti Condizioni di Gara e Regole Locali FIG 2007, unitamente alla Normativa tecnica, all'EGA Handicap System adottato dalla FIG, alle Regole Locali Aggiuntive e agli annunci pubblicati dal Comitato di Gara. Il testo completo delle seguenti Condizioni di Gara e Regole Locali si trova nella edizione italiana vigente delle Regole del Golf pubblicate dal R&A Rules Ltd a cura della Federazione Italiana Golf al numero di pagina indicato.

CONDIZIONI DI GARA FIG 2007

1. DRIVER

Il driver portato con sé dal giocatore dovrà avere la testa, identificata da modello e loft, presente nell'elenco in vigore delle teste di driver conformi (List of Conforming Driver Heads) pubblicato dal R&A Rules Limited.

Penalità per infrazione a questa condizione: squalifica.

2. ORARIO DI PARTENZA (Nota alla Regola 6-3a / App. I a Pag. 150)

3. VELOCITÀ DI GIOCO (Nota 2 alla Regola 6-7) - Pag. 151

In assenza di circostanze attenuanti, un gruppo è soggetto ad essere cronometrato se ha superato il tempo consentito o, nel caso del secondo o successivi gruppi, se è fuori posizione.

Dall'inizio del cronometrando, se uno qualsiasi dei giocatori impiega più di 50 secondi essendo il primo a giocare il colpo al green (includendo il colpo di partenza ai par 3) o un approccio o un putt, oppure 40 secondi per un colpo dalla partenza o essendo il secondo o terzo giocatore a tirare, si considera che abbia commesso un'infrazione di tempo. Il tempo concesso verrà stabilito dal Comitato.

Fuori posizione significa avere, dalla partita che precede, un intervallo superiore a quello stabilito dall'orario di partenza. Si terrà conto della/e infrazione/i di tempo di un giocatore, che si trova in un gruppo cronometrato, per tutta la durata del giro, anche se successivamente il gruppo ritomasse in posizione o nei limiti di tempo stabiliti.

Penalità per infrazione alla Condizione di gara:

- 1a Infrazione: avvertimento del Rules Official
2a Infrazione: un colpo di penalità (perdita della buca in match play)
3a Infrazione: due colpi di penalità (squalifica in match play)
4a Infrazione: squalifica in stroke play

I colpi di penalità si applicano alla buca dove è stata commessa l'infrazione. Se il gioco viene ritardato tra una buca e l'altra, la penalità si applica alla buca successiva.

Nota: (a) I giocatori non saranno avvisati di essere cronometrati. (b) Il cronometrando inizierà nel momento in cui il Rules Official valuta che è il turno di gioco del giocatore.

4. SOSPENSIONE / RIPRESA DEL GIOCO

Sospensione di gioco a causa di una situazione pericolosa (Nota alla Regola 6-8B/ App. I a pag. 152)

(Nota: indipendentemente da questa Condizione di gara la responsabilità dell'interruzione del gioco per pericolo a causa di fulmini rimane del giocatore - Regola 6-8a(ii)).

Interrompere il gioco IMMEDIATAMENTE: 1 suono prolungato di sirena
Interrompere il gioco: 3 suoni consecutivi di sirena, ripetuti
Riprendere il gioco: 2 suoni brevi di sirena, ripetuti.

5. TRASPORTO (App. I a Pag. 103-154)

I giocatori ed i loro caddies devono camminare per tutta la durata del giro convenzionale. (Eccezione: quando permesso dal Comitato di Gara).

6. LIMITAZIONE SU CHI PUÒ FARE DA CADDIE (App. I a Pag. 150-151)

Durante il giro convenzionale è proibito avere per caddie persone non in regola con lo Status di Dilettante.

7. SPECIFICHE DELLA PALLA (Nota alla Regola 5-1)

1. "Lista delle Palle da Golf Conformi" - App. I a Pag. 143

8. CLASSIFICA DELLA GARA - GARA CHIUSA

Quando la classifica finale della gara verrà esposta sulla bacheca ufficiale, il risultato si riterrà ufficialmente proclamato e la competizione chiusa.

Match play: il risultato di un incontro si riterrà "ufficialmente proclamato", quando il risultato dell'incontro o gli accoppiamenti per il turno successivo vengono esposti sulla bacheca ufficiale.

Per le gare di qualifica a colpi seguite da match play: vedere Regola 34-1b.

La seguente Condizione di Gara è in vigore solo nelle gare a squadre:

9. Consiglio in Gare a Squadre - (Nota alla Regola 8 / App I Pag. 153)

In accordo con la Nota alla Regola 8 delle Regole del Golf, ogni squadra può nominare una persona (in aggiunta alle persone alle quali si può chiedere consiglio secondo tale Regola) autorizzata a dare consiglio ai componenti di quella squadra. Tale persona deve essere in regola con lo status di dilettante e dovrà essere comunicata al Comitato prima di dare consiglio.

REGOLE LOCALI FIG 2007

1. FUORI LIMITE (Regola 27)

Al di là di ogni muro, recinzione o paletto bianco che definisce i margini del campo.

Nota:

- (a) Quando il fuori limite è definito da una recinzione o da paletti bianchi la linea del fuori limite è determinata dai punti interni più vicini dei pali della recinzione o dei paletti, presi a livello del terreno, esclusi i supporti angolari. Un palla è fuori limite quando giace interamente al di là di tale linea.
(b) Quando vi è una linea bianca sul terreno, la linea stessa è il fuori limite. Una palla è fuori limite quando giace completamente sopra o al di là di questa linea.

2. OSTACOLI D'ACQUA (inclusi Ostacoli d'Acqua Laterali) (Regola 26)

Gli ostacoli d'acqua sono definiti da paletti gialli. Dove vi sono linee gialle queste definiscono i margini. Gli ostacoli d'acqua laterali sono definiti da paletti rossi. Dove vi sono linee rosse queste definiscono i margini.

Nota : Zone di Droppaggio per Ostacoli d'Acqua :

Dove vi sono zone di droppaggio per un ostacolo d'acqua, una palla potrà essere giocata o droppata in accordo con la Regola 26, oppure potrà essere droppata nella zona di droppaggio più vicina al punto dove la palla originaria ha attraversato per l'ultima volta i margini dell'ostacolo, con la penalità di un colpo. Se una palla è droppata in una zona di droppaggio, la palla non deve essere droppata se viene a fermarsi entro la distanza di due bastoni dal punto dove ha colpito per la prima volta una parte del campo anche se dovesse fermarsi fuori dei limiti della zona di droppaggio o più vicino alla buca.

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 di penalità

3. CONDIZIONI ANORMALI DEL TERRENO (Regola 25)

Tutte le aree delimitate da linee bianche sul terreno e/o da paletti blu sono "Terreno in Riparazione". Regola 25-1a - Nota : Non è consentito oviare all'interferenza di una buca, un mucchio di terra o una traccia di galleria fatte da un animale scavatore, un rettile o un uccello quando essa è solo con lo stance.

4. PALLA INFOSSATA (Regola 25-2 / App. I a pag. 139-140)

E' estesa a tutto il percorso.

5. OSTRUZIONI INAMOVIBILI (Regola 24)

Le aree delimitate da linee bianche in aggiunta ad aree definite ostruzioni inamovibili devono essere trattate come parte dell'ostruzione e non terreno in riparazione.

6. PARTI INTEGRANTI DEL CAMPO

- a) Fili, cavi, fasciature o altri oggetti (p.es. tutori) quando aderiscono ad alberi o ad altri oggetti permanenti
b) Muri artificiali e palificazioni di contenimento negli ostacoli d'acqua.

7. PIETRE NEI BUNKER (App. I a pag. 142)

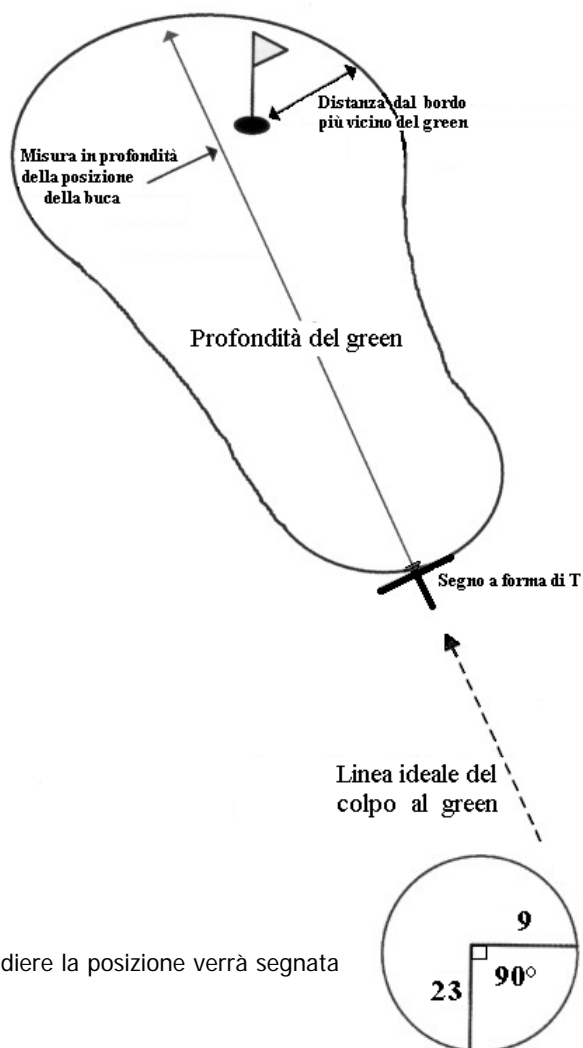
Le pietre nei bunker sono ostruzioni mobili (si applica la Regola 24-1).

APPENDICE E

MISURAZIONI PER IL POSIZIONAMENTO DELLE BUCHE

MODALITA'

1. Determinare la direzione ideale di approccio al green, verificandola anche dalla parte posteriore.
2. Marcare il punto dove la linea ideale di approccio interseca la parte anteriore del green. (N.B. Questo punto non si troverà necessariamente sul bordo del green.) Identificare questo punto con un piccolo segno di vernice.
3. Calcolare la lunghezza del green misurando dal punto così determinato sulla linea ideale di approccio verso la parte posteriore green.
4. Determinare la profondità del posizionamento delle buche misurando tutti i giorni lungo la stessa linea.
5. Stabilire la distanza dal bordo green più vicino misurando dalla posizione della buca a quel bordo.



Esempio:

Se la lunghezza del green fosse di 30 metri, il posizionamento della buca ad una profondità di 23 metri e ad una distanza dal bordo destro di 9 metri, su di un foglio per il posizionamento delle bandiere la posizione verrà segnata come qui a destra indicato.



ESEMPIO DI PIN POSITION SHEET PER I GIOCATORI

FEDERAZIONE ITALIANA GOLF					
CAMPIONATO NAZIONALE					
BUCA	FRONTE	LATO	BUCA	FRONTE	LATO
1	10	5 L	10	14	4 L
2	19	4 R	11	21	5 R
3	11	C	12	9	C
4	7	5 L	13	25	4 L
5	12	4 R	14	8	5 R
6	11	4 R	15	18	4 R
7	16	4 L	16	7	6 L
8	19	5 L	17	23	5 R
9	8	6 R	18	19	4 L
PRIMO GIRO : GIOVEDÌ 3 MAGGIO 2007					

LE MISURE SONO IN PASSI :

R = DAL BORDO DESTRO DEL GREEN

C = CENTRO DEL GREEN

L = DAL BORDO SINISTRO DEL GREEN



APPENDICE F

EMISSIONE, REGISTRAZIONE E CONTROLLO DEGLI SCORES

Responsabilità del Comitato, del marcatore (normalmente un compagno di gara) e del giocatore relativamente agli scores:

1. Responsabilità del Comitato

- (a) Redigere una tabella dei colpi di vantaggio riportante l'ordine delle buche nelle quali sono dovuti colpi di vantaggio (Regola 33-4) che può apparire sullo score.
- (b) In gare stroke play individuali, assegnare a ciascun giocatore uno score indicante data e nome del concorrente e, al momento della consegna dello score da parte dello stesso, sommare i punteggi per ogni buca per arrivare al totale del giro ed applicare il vantaggio indicato sullo score (Regola 33-5).
- (c) In gare stroke play quattro palle, applicare i vantaggi indicati sullo score, determinare il punteggio migliore ad ogni buca e sommare i punteggi (Regole 31-4 e 33-5).
- (d) In gare contro bogey o contro par, conteggiare le buche pareggiate, vinte o perse; in gare Stableford, calcolare il numero dei punti totalizzati (Regola 32-1).

Note:

- (1) In qualsiasi forma di gare stroke play, il Comitato può richiedere ai concorrenti di apporre il loro nome e la data sui loro scores.
- (2) Un concorrente non potrà essere penalizzato se ritorna uno score il cui totale sia stato calcolato in modo errato o il vantaggio a cui ha diritto secondo le condizioni di gara non sia stato applicato in modo corretto.
- (3) In gare contro bogey o contro par, un concorrente non potrà essere penalizzato se ad una buca è stato conteggiato un risultato sbagliato, purché il punteggio lordo indicato a tale buca sia corretto. Analogamente, in gare Stableford la responsabilità per la somma dei punti ottenuti ad ogni buca è del Comitato.

2. Responsabilità del marcatore

- (a) Controllare il punteggio con il concorrente ad ogni buca (Regola 6-6a), includendo eventuali colpi di penalità.
- (b) Registrare il punteggio lordo ottenuto dal concorrente per ogni buca (preferibilmente al termine della buca).
- (c) Al termine del giro, firmare la carta di punteggio e consegnarla al concorrente.

Nota: Oltre ad essere controllato, il risultato dovrebbe essere registrato sullo score dopo ogni buca ma, poiché ciò non è specificamente prescritto, la non ottemperanza non comporterà penalità alcuna purché il punteggio registrato sia corretto.

3. Responsabilità del giocatore

- (a) Controllare il suo punteggio per ciascuna buca (Regola 6-6b).
- (b) Chiarire i casi dubbi con il Comitato (Regola 6-6b).
- (c) Assicurarsi che il marcatore abbia firmato la carta (Regola 6-6b).
- (d) Controfirmarla egli stesso (Regola 6-6b).
- (e) Consegnare la carta al Comitato il più presto possibile (Regola 6-6b).
- (f) In gara stroke play, assicurarsi che il suo vantaggio sia riportato sulla sua carta prima che venga consegnata al Comitato (Regola 6-2b).
- (g) Nelle gare stroke play quattro palle, assicurarsi che il punteggio lordo che conta sia individualmente identificabile sulla carta punteggio (Regola 31-4).

Note:



- (1) Il luogo ove avviene il controllo non è di alcun rilievo.
- (2) Il fatto che il concorrente abbia controfirmato lo score dovrebbe normalmente essere accettato come prova dell'avvenuto controllo della stessa.
Se il concorrente firma il suo score nello spazio previsto per il marcatore e viceversa, l'errore non invalida lo score.
- (3) Il concorrente è passibile di squalifica per qualsiasi infrazione alla Regola 6-6b, il cui contenuto è formulato in modo da attribuirgli la responsabilità di garantire la correttezza dello score consegnato, debitamente firmato e controfirmato.

Il Comitato ha il potere (Regola 33-7) di annullare o modificare una penalità di squalifica; questo potere può essere esercitato solamente in casi individuali ed eccezionali e non nei casi dovuti ad imprudenza o negligenza da parte del concorrente.

- (4) L'obbligo del concorrente di consegnare lo score al Comitato "il più presto possibile" (Regola 6-6b), dovrebbe essere interpretato in modo ragionevole.

Poiché nessuna correzione sarà consentita una volta che lo score è stato consegnato al Comitato (Regola 6-6c), al concorrente dovrà essere concesso il tempo sufficiente perché lo score possa essere attentamente controllato. Spetta al Comitato stabilire se un ritardo nella consegna dello score sia o meno ragionevole.



APPENDICE G

Condizione sulla velocità di gioco

Per permettere di ottenere un metodo uniforme per il cronometraggio in occasione di Campionati quanto qui di seguito riportato servirà come linea guida per i "Rules Officials" Federali.

TEMPO CONCESSO

In ogni gara il Comitato pubblicherà sulla bacheca ufficiale una tabella dei "Tempi concessi". Se ritenuto necessario, una copia di tale tabella sarà anche distribuita ad ogni giocatore.

Nella tabella è riportato il tempo massimo concesso ad ogni gruppo per completare ogni singola buca e, di conseguenza, il tempo totale massimo concesso per completare il giro.

Quanto segue, verrà attuato solo se un gruppo è "fuori posizione".

DEFINIZIONE DI FUORI POSIZIONE

Il gruppo che è partito per primo sarà considerato "*fuori posizione*" se, in qualsiasi momento durante il giro, il tempo totale impiegato supererà quello concesso per il numero di buche giocate.

Tutti i gruppi successivi saranno considerati "*fuori posizione*" se:

- a) stanno impiegando un tempo superiore a quello concesso e
- b) sono distanziati dal gruppo che li precede di un intervallo di tempo superiore a quello che avevano alla partenza

Si devono verificare entrambe le condizioni (a) e (b) per considerare "*fuori posizione*" un gruppo.

PROCEDURA DA APPLICARE QUANDO UN GRUPPO È FUORI POSIZIONE

1- In assenza di circostanze che lo giustifichino (come per esempio un lungo ruling da parte di un Rules Official alla buca precedente) i singoli giocatori del gruppo che è "*fuori posizione*" saranno soggetti al cronometraggio senza alcun avvertimento da parte del Rules Official.

Il gruppo continuerà ad essere cronometrato fino a quando non rientrerà in posizione.

2- Cronometraggi individuali saranno fatti dal Rules Official per ogni giocatore del gruppo.

Il tempo massimo concesso per eseguire un colpo è 40 secondi e sono concessi 10 secondi in più al giocatore che deve giocare per primo:

- (a) un colpo al green (incluso il colpo di partenza ai par 3)
- (b) un approccio od un putt

Per i colpi dalla partenza e sul percorso, il cronometraggio inizierà da quando il giocatore ha avuto "**tempo sufficiente**" per raggiungere la palla, più 3 secondi.

3- "*Tempo sufficiente*" è il tempo necessario per camminare ad una velocità normale per raggiungere la palla o la partenza.

Per esempio un giocatore che cammina velocemente verso la sua palla potrebbe avere più tempo per la preparazione del colpo, mentre un giocatore che passeggia lentamente avrà minore tempo a disposizione perché il cronometro sarà già partito!



Se un giocatore, durante la preparazione del colpo, viene disturbato dai compagni di gara, dai caddies o da un agente estraneo il cronometro verrà fermato e non sarà riavviato fino a quando il giocatore non avrà di nuovo raggiunto, nella preparazione per il colpo, il punto in cui era stato prima disturbato.

Condizioni meteorologiche avverse come vento o pioggia non sono considerati "disturbi" per l'applicazione di questo regolamento, ed il cronometro non sarà fermato.

Il cronometraggio sul green dovrebbe iniziare dopo che il primo giocatore ha avuto il tempo per ripiazzare la sua palla, tutte le altre palle sono state marcate e il giocatore ha avuto "tempo sufficiente" per iniziare la preparazione per il putt, più 3 secondi.

Tuttavia, per un putt di meno di 2 metri il cronometraggio dovrebbe iniziare nel momento in cui il giocatore si rialza dopo avere ripiazzato la propria palla (o ha avuto tempo sufficiente per farlo), più 3 secondi.

- 4- Se un giocatore in un gruppo che viene cronometrato eccede il tempo ammesso di oltre il 10% (per esempio 45 secondi per un colpo di 40 secondi oppure 55 secondi per un colpo da 50 secondi) incorrerà in un "bad time".

Eccetto che sul green, il Rules Official dovrebbe informare il giocatore che è incorso in un "bad time" appena è possibile e chiedergli se conosce il regolamento in vigore per la velocità di gioco, assicurandosi che sia consapevole che con un ulteriore "bad time" incorrerà nella penalità di 1 colpo.

Se incorre in un "bad time" su un putt od un corto chip, il giocatore dovrebbe essere informato mentre cammina verso la partenza successiva.

Se non è stato avvisato di essere incorso nel primo, un giocatore non sarà penalizzato quando incorrerà in un secondo "bad time".

- 5- Il cronometraggio terminerà quando il gruppo è ritornato "in posizione" rispetto al gruppo che lo precede o rispetto al tempo previsto dalla tabella.

PENALITÀ PER INFRAZIONE ALLA CONDIZIONE DI GARA

1^a Infrazione: il Rules Official avvisa il giocatore che ha superato il tempo consentito e lo informa che alla successiva infrazione sarà penalizzato

2^a Infrazione: 1 colpo di penalità (perdita della buca in match-play)

3^a Infrazione: ulteriori 2 colpi di penalità (squalifica in match-play)

4^a Infrazione: squalifica del giocatore

I colpi di penalità si applicano alla buca dove è stata commessa l'infrazione.

Se il gioco viene ritardato tra una buca e l'altra, la penalità si applica alla buca successiva.



PROCEDURA DA APPLICARE QUANDO UN GRUPPO VA NUOVAMENTE FUORI POSIZIONE NEL CORSO DELLO STESSO GIRO

Le infrazioni di tempo e le penalità verranno riportate e sommate per tutta la durata del giro anche se successivamente il gruppo ritornasse in posizione rispetto al gruppo che lo precede o rispetto al tempo previsto dalla tabella.

CONSIGLI PER I RULES OFFICIALS

- (a) mettersi in una posizione dove si può essere visti dai giocatori
- (b) essere pronti per assistere immediatamente i giocatori nel caso nasca un dubbio sulle Regole
- (c) valutare il colpo che il giocatore deve fare e nel caso abbia di fronte un colpo particolarmente difficile concedergli più tempo
- (d) se un gruppo che è fuori posizione sta facendo un grande sforzo per ritornare posizione (per es. migliorando di 2 minuti la sua posizione su una buca), prendere in considerazione di non cronometrarli
- (e) concedere più tempo quando le condizioni meteorologiche costringono i giocatori a mettere e togliere in continuazione le tute impermeabili.
- (f) essere più comprensivi in caso di vento veramente forte.
- (g) essere sempre consapevoli che di norma non esiste possibilità d'appello contro una penalità imposta secondo questa condizione di gara.

CONSIGLI PER I GIOCATORI

- (a) essere sempre consci della propria posizione rispetto al gruppo che precede
- (b) quando ci si accorge che il proprio gruppo sta perdendo posizione, avvisare i compagni di gara
- (c) se gruppo è in ritardo cercare immediatamente di ritornare in posizione
- (d) non aspettare finché è il proprio turno di gioco per mettersi il guanto
- (e) non aspettare finché è il proprio turno di gioco per misurare le distanze dalla buca
- (f) entro i limiti dell'etichetta, studiare la linea del putt mentre i compagni di gara studiano la loro
- (g) non occuparsi dei gruppi che seguono, questa è responsabilità dei Rules Officials.

40 secondi sono un tempo lungo per fare un colpo di golf e se la preparazione viene fatta prima che sia il proprio turno di gioco, NON ci si dovrà mai affrettare troppo per eseguire il colpo.

Per abituarsi a giocare entro i limiti di tempo, si può chiedere ad un amico, ad un allenatore, ad un arbitro o ad altri di essere cronometrati durante un giro di prova.



ESEMPI DI TABELLE PER IL CONTROLLO DEI TEMPI DI GIOCO

Tempi di gioco (in ore e minuti)

Giri 1 & 2 (gruppi di 3 giocatori)

TIMING SCHEDULE – 3 BALLS

HOLE	TIME PER HOLE	FROM 1	FROM 10	HOLE	TIME PER HOLE	FROM 1	FROM 10
1	16/18	16	2.29	10	11/12	2.18	11
2	15	31	2.44	11	14	2.32	25
3	12	43	2.56	12	17	2.49	42
4	14	57	3.10	13	14	3.03	56
5	14	1.11	3.24	14	12	3.15	1.08
6	15	1.26	3.39	15	17	3.32	1.25
7	11	1.37	3.50	16	17	3.49	1.42
8	14	1.51	4.04	17	14	4.03	1.56
9	15	2.06	4.19	18	15	4.18	2.11

Tempi di gioco (in ore e minuti)

Giri 3 & 4 (gruppi di 2 giocatori)

TIMING SCHEDULE – 2 BALLS

HOLE	TIME PER HOLE	FROM 1	HOLE	TIME PER HOLE	FROM 1
1	13	13	10	10	1.54
2	12	25	11	12	2.06
3	10	35	12	14	2.20
4	12	47	13	12	2.32
5	12	59	14	10	2.42
6	12	1.11	15	15	2.57
7	9	1.20	16	14	3.11
8	12	1.32	17	12	3.23
9	12	1.44	18	12	3.35



ESEMPIO DI TABELLA PER IL CONTROLLO DEI TEMPI DI GIOCO DA DARE AI RULES OFFICIALS

Groupings 3's		Hole	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Round 2	Date: Nov 2 2001r	Par	5	4	3	4	4	4	3	4	4
GAME	NAMES	Start	0:16	0:15	0:12	0:14	0:14	0:15	0:11	0:14	0:15
Tee 1											
1	CHEETHAM...SOFFIETTI...ROBINSOP	7:00	7:16	7:31	7:43	7:57	8:11	8:26	8:37	8:51	9:06
2	FLORIOLI...VANBEGIN...REALE...	7:10	7:26	7:41	7:53	8:07	8:21	8:36	8:47	9:01	9:16
3	IMMELMAN...JOHNSON...WHIFFIN...	7:20	7:36	7:51	8:03	8:17	8:31	8:46	8:57	9:11	9:26
4	STRÜVER...ROE...EDMOND...	7:30	7:46	8:01	8:13	8:27	8:41	8:56	9:07	9:21	9:36
5	LEE...EALES...PHILLIPS...	7:40	7:56	8:11	8:23	8:37	8:61	9:06	9:17	9:31	9:48
6	DE LA RIVA...MCLEAN...RICHARDSON	7:50	8:06	8:21	8:33	8:47	9:01	9:16	9:27	9:41	9:56
7	QUIRICI...VANHOOTE...SIMSEK.	8:00	8:16	8:31	8:43	8:57	9:11	9:26	9:37	9:51	10:06
8	MURPHY...ZAPPA...ROMANO (AM)...	8:10	8:26	8:41	8:53	9:07	9:21	9:36	9:47	10:01	10:16
9	DODD...GUERMANI...GILLOT...	8:20	8:36	8:51	9:03	9:17	9:31	9:46	9:57	10:11	10:26
10	CLAYDON...CALI...PAOLILLO...	8:30	8:46	9:01	9:13	9:27	9:41	9:56	10:07	10:21	10:36
Tee 10											
11	MACKENZIE...MILLER...STORM...	9:11	9:29	9:44	9:56	10:10	10:24	10:39	10:50	11:04	11:19
12	PARK...DREDGE...RYSTRÖM...	9:21	9:39	9:54	10:06	10:20	10:34	10:49	11:00	11:14	11:29
13	RAFFERTY...CHAPMAN...GÖGELE...	9:31	9:49	10:04	10:16	10:30	10:44	10:59	11:10	11:24	11:39
14	STENSON...SCARPA...WEBSTER	9:41	9:59	10:14	10:26	10:40	10:54	11:09	11:20	11:34	11:49
15	BASCIU...HOWELL...CABRERA... ~	9:51	10:09	10:24	10:36	10:50	11:04	11:19	11:30	11:44	11:59
16	BERNARDINI...LYLE...ROSE...	10:01	10:19	10:34	10:46	11:00	11:14	11:29	11:40	11:54	12:09
17	PILKINGTON...TERRENI...RAVETTO..	10:11	10:29	10:44	10:56	11:10	11:24	11:39	11:50	12:04	12:19
18	BAKER...LUNA...WINCHESTER...	10:21	10:39	10:54	11:06	11:20	11:34	11:49	12:00	12:14	12:29
19	MOLINARI (AM)...ROJAS...MAESTRO	10:31	10:49	11:04	11:16	11:30	11:44	11:59	12:10	12:24	12:39
20	HAVRET...MOLINARI (AM)...NAPOLEO	10:41	10:59	11:14	11:26	11:40	11:54	12:09	12:20	12:34	12:49
Tee 1											
21	LATTANZI...FOWLER...BYRD...	11:05	11:21	11:36	11:48	12:02	12:16	12:31	12:42	12:56	13:11
22	CEVAER...LUNDBERG...LAFEBER...	11:15	11:31	11:46	11:58	12:12	12:26	12:41	12:52	13:06	13:21
23	BLACKKEY...EDLUND...COLES...	11:25	11:41	11:56	12:08	12:22	12:36	12:51	13:02	13:16	13:31
24	WALL...REALE...BENNETT...	11:35	11:51	12:06	12:18	12:32	12:46	13:01	13:12	13:26	13:41
25	CANONICA...ROMERO...POULTER...	11:45	12:01	12:16	12:28	12:42	12:56	13:11	13:22	13:36	13:51
26	BERENDT...SANTI...VAN DE VELDE..	11:55	12:11	12:26	12:38	12:52	13:06	13:21	13:32	13:46	14:01
27	BROADHURST...GRAPPASONNI...MC	12:05	12:21	12:36	12:48	13:02	13:16	13:31	13:42	13:56	14:11
28	SUNESON...RUSSELL...HIGGINS...	12:15	12:31	12:46	12:58	13:12	13:26	13:41	13:52	14:06	14:21
29	ANDERSSON...WEBSTER...TADINI...	12:25	12:41	12:56	13:08	13:22	13:36	13:51	14:02	14:16	14:31
30	SOFFIETTI...GUILLARD...HANSON...	12:35	12:51	13:06	13:18	13:32	13:46	14:01	14:12	14:26	14:41
Tee 10											
31	PARSONS...FORSYTH...LONARD...	13:16	13:34	13:49	14:01	14:15	14:29	14:44	14:55	15:09	15:24
32	BJORNSTAD...GALLACHER...EVANS.	13:26	13:44	13:59	14:11	14:25	14:39	14:54	15:05	15:19	15:34
33	MUNTZ...KARLSSON...BRIER...	13:36	13:54	14:09	14:21	14:35	14:49	15:04	15:15	15:29	15:44
34	MITCHELL...BORREGO...HENGE...	13:46	14:04	14:19	14:31	14:45	14:59	15:14	15:25	15:39	15:54
35	BARUFFALDI...TURNER...SJÖLAND..	13:56	14:14	14:29	14:41	14:55	15:09	15:24	15:35	15:49	16:04
36	CHALLENGER...PETTERSSON...CARTER.	14:06	14:24	14:39	14:51	15:05	15:19	15:34	15:45	15:59	16:14
37	HURD...HENNING...RIGONE (AM)-...	14:16	14:34	14:49	15:01	15:15	15:29	15:44	15:55	16:09	16:24
38	LOMAS...GREEN...RILEY...	14:26	14:44	14:59	15:11	15:25	15:39	15:54	16:05	16:19	16:34
39	PIETROBONO...BOULT...BERNARDI	14:36	14:54	15:09	15:21	15:35	15:49	16:04	16:15	16:29	16:44
40	ILONEN...VAN DER VALK...EDLUND..	14:46	15:04	15:19	15:31	15:45	15:59	16:14	16:25	16:39	16:54
		Hole	1	2	3	4	5	6	7	8	9
		Par	5	4	3	4	4	4	3	4	4
		Time	0:18	0:15	0:12	0:14	0:14	0:15	0:11	0:14	0:15

TIMING SHEET



Groupings 3's		Hole	10	11	12	13	14	15	16	17	18
Round 2	Date: Nov 2 2001	Par	3	4	5	4	3	5	5	4	4
GAME	NAMES	Start	0:11	0:14	0:17	0:14	0:12	0:17	0:17	0:14	0:15
Tee 1											
1	CHEETHAM...SOFFIETTI...ROBINSO	9:06	9:18	9:32	9:49	10:03	10:15	10:32	10:49	11:03	11:18
2	FLORIOLI...VANBEGIN...REALE...	9:16	9:28	9:42	9:59	10:13	10:25	10:42	10:59	11:13	11:28
3	IMMELMAN...JOHNSON...WHIFFIN...	9:26	9:38	9:52	10:09	10:23	10:35	10:52	11:09	11:23	11:38
4	STRÜVER...ROE...EDMOND...	9:36	9:48	10:02	10:19	10:33	10:45	11:02	11:19	11:33	11:48
5	LEE...EALES...PHILLIPS...	9:46	9:58	10:12	10:29	10:43	10:55	11:12	11:29	11:43	11:58
6	DE LA RIVA...MCLEAN...RICHARDSON	9:56	10:08	10:22	10:39	10:53	11:05	11:22	11:39	11:53	12:08
7	QUIRICI...VANHOOTE...SIMSEK...	10:06	10:18	10:32	10:49	11:03	11:15	11:32	11:49	12:03	12:18
8	MURPHY...ZAPPA...ROMANO (AM)...	10:16	10:28	10:42	10:59	11:13	11:25	11:42	11:59	12:13	12:28
9	DODD...GUERMANI...GILLOT...	10:26	10:38	10:52	11:09	11:23	11:35	11:52	12:09	12:23	12:38
10	CLAYDON...CALI...PAOLILLO...	10:36	10:48	11:02	11:19	11:33	11:45	12:02	12:19	12:33	12:48
Tee 10											
11	MACKENZIE...MILLER...STORM...	7:00	7:11	7:25	7:42	7:56	8:08	8:25	8:42	8:56	9:11
12	PARK...DREDGE...RYSTRÖM...	7:10	7:21	7:35	7:52	8:06	8:18	8:35	8:52	9:06	9:21
13	RAFFERTY...CHAPMAN...GÖGELE...	7:20	7:31	7:45	8:02	8:16	8:28	8:45	9:02	9:16	9:31
14	STENSON...SCARPA...WEBSTER	7:30	7:41	7:55	8:12	8:26	8:38	8:55	9:12	9:26	9:41
15	BASCIU...HOWELL...CABRERA... -	7:40	7:51	8:05	8:22	8:36	8:48	9:05	9:22	9:36	9:51
16	BERNARDINI...LYLE...ROSE...	7:50	8:01	8:15	8:32	8:46	8:58	9:15	9:32	9:46	10:01
17	PILKINGTON...TERRENI...RAVETTO..	8:00	8:11	8:25	8:42	8:56	9:08	9:25	9:42	9:56	10:11
18	BAKER...LUNA...WINCHESTER...	8:10	8:21	8:35	8:52	9:06	9:18	9:35	9:52	10:06	10:21
19	MOLINARI (AM)...ROJAS...MAESTRO	8:20	8:31	8:45	9:02	9:16	9:28	9:45	10:02	10:16	10:31
20	HAVRET...MOLINARI (AM)...NAPOLEO	8:30	8:41	8:55	9:12	9:26	9:38	9:55	10:12	10:26	10:41
Tee 1											
21	LATTANZI...FOWLER...BYRD...	13:11	13:23	13:37	13:54	14:08	14:20	14:27	14:54	15:08	15:23
22	CEVAER...LUNDBERG...LAFEBER...	13:21	13:33	13:47	14:04	14:18	14:30	14:47	15:04	15:18	15:33
23	BLACKKEY...EDLUND...COLES...	13:31	13:43	13:57	14:14	14:28	14:40	14:57	15:14	15:28	15:43
24	WALL...REALE...BENNETT...	13:41	13:53	14:07	14:24	14:38	14:50	15:07	15:24	15:38	15:53
25	CANONICA...ROMERO...POULTER...	13:51	14:03	14:17	14:34	14:48	15:00	15:17	15:34	15:48	16:03
26	BERENDT...SANTI...VAN DE VELDE..	14:01	14:13	14:27	14:44	14:58	15:10	15:27	15:44	15:58	16:13
27	BROADHURST...GRAPPASONNI...MC	14:11	14:23	14:37	14:54	15:08	15:20	15:37	15:54	16:08	16:23
28	SUNESON...RUSSELL...HIGGINS...	14:21	14:33	14:47	15:04	15:18	15:30	15:47	16:04	16:18	16:33
29	ANDERSSON...WEBSTER...TADINI...	14:31	14:43	14:57	15:14	15:28	15:40	15:57	16:14	16:28	16:43
30	SOFFIETTI...GUILLARD...HANSON...	14:41	14:53	15:07	15:24	15:38	15:50	16:07	16:24	16:38	16:53
Tee 10											
31	PARSONS...FORSYTH...LONARD...	11:05	11:16	11:30	11:47	12:01	12:13	12:30	12:47	13:01	13:16
32	BJORNSTAD...GALLACHER...EVANS.	11:15	11:26	11:40	11:57	12:11	12:23	12:40	12:57	13:11	13:26
33	MUNTZ...KARLSSON...BRIER...	11:25	11:36	11:50	12:07	12:21	12:33	12:50	13:07	13:21	13:36
34	MITCHELL...BORREGO...HENGE...	11:35	11:46	12:00	12:17	12:31	12:43	13:00	13:17	13:31	13:46
35	BARUFFALDI...TURNER...SJÖLAND..	11:45	11:56	12:10	12:27	12:41	12:53	13:10	13:21	13:41	13:56
36	CHALLENGER...PETTERSSON...CARTER.	11:55	12:06	12:20	12:37	12:51	13:03	13:20	13:37	13:51	14:06
37	HURD...HENNING...RIGONE (AM)-...	12:05	12:16	12:30	12:47	13:01	13:13	13:30	13:47	14:01	14:16
38	LOMAS...GREEN...RILEY...	12:15	12:26	12:40	12:57	13:11	13:23	13:40	13:57	14:11	14:26
39	PIETROBONO...BOULT...BERNARDI	12:25	12:36	12:50	13:07	13:21	13:33	13:50	14:07	14:21	14:36
40	ILONEN...VAN DER VALK...EDLUND..	12:35	12:46	13:00	13:17	13:31	13:43	14:00	14:17	14:31	14:46
		Hole	10	11	12	13	14	15	16	17	18
		Par	3	4	5	4	3	5	5	4	4
		Time	0:12	0:14	0:17	0:14	0:12	0:17	0:17	0:14	0:15

TIMING SHEET



ESEMPIO DI TABELLA PER IL CRONOMETRAGGIO DEI GIOCATORI DA DARE AI RULES OFFICIALS

TIMING RECORD

TOURNAMENT: START TIME: TEE: MATCH No. ROUND:

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
TEE SHOT																		

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
TEE SHOT																		
SECOND SHOT																		
THIRD SHOT																		
FOURTH SHOT																		
FIRST PUTT																		
SECOND PUTT																		
+/-																		

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
TEE SHOT																		
SECOND SHOT																		
THIRD SHOT																		
FOURTH SHOT																		
FIRST PUTT																		
SECOND PUTT																		

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
TEE SHOT																		
SECOND SHOT																		
THIRD SHOT																		
FOURTH SHOT																		
FIRST PUTT																		
SECOND PUTT																		
SCHEDULE																		

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
TEE SHOT																		
SECOND SHOT																		
THIRD SHOT																		
FOURTH SHOT																		
FIRST PUTT																		
SECOND PUTT																		
+/-																		
SECOND SHOT																		
THIRD SHOT																		
FOURTH SHOT																		
FIRST PUTT																		
SECOND PUTT																		
SCHEDULE																		



APPENDICE H

SOSPENSIONE DEL GIOCO, EVACUAZIONE DEL CAMPO E RIPRESA DEL GIOCO

**The 129th Open Golf Championship
The Old Course, St Andrews
Nota per il Comitato Regole
Sospensione del gioco**

Qualsiasi decisione riguardante la sospensione del gioco spetterà a Peter Dawson ed al sottoscritto.

Qualora le condizioni del campo siano motivo di preoccupazione per gli arbitri, questi dovranno riferire immediatamente alla base radio.

Ove si ritenga, ad esempio, che forti precipitazioni possano provocare ristagni d'acqua occasionale su alcuni green, squadre equipaggiate con rulli per asciugare potrebbero essere schierate in prossimità degli stessi, in modo da consentire al gioco di continuare.

Quando la sospensione non è dovuta a situazioni di pericolo (ad es. zone estese di acqua occasionale, venti forti, scarsa visibilità, ecc.), il segnale consisterà in alcuni suoni di sirena consecutivi, tale decisione vi verrà comunicata preventivamente via radio. Saranno applicate le normali procedure della Regola 6-8b.

In caso di sospensione resasi necessaria a causa di una situazione di pericolo (ad es. fulmini), si rammenta che il giocatore deve interrompere il gioco immediatamente (vedere la Condizione di Gara n.4 e la nota alla Regola 6-8b).

Il segnale per la sospensione del gioco a causa di una situazione di pericolo sarà un suono di sirena prolungato e la sospensione vi sarà confermata da base radio.

Qualora si rendesse necessario per i giocatori abbandonare il campo, vi sarà comunicato via radio.

Si prega di fare riferimento alla nota allegata che spiega la procedura da adottare per quanto concerne i rifugi ed i punti di raccolta per ogni singola parte del campo.

Il gioco sarà ripreso appena possibile (vedere nota allegata per i dettagli).

La ripresa del gioco sarà segnalata con un suono prolungato di sirena e la procedura è descritta nella Regola 6-8d.

H. M. CAMPBELL

Chairman

Championship Committee

segue > > >



The 129th Open Golf Championship

The Old Course, St Andrews

Nota per il Comitato Regole

In caso di sospensione del gioco durante il Campionato si osserveranno le seguenti procedure:

1. Gli Arbitri riceveranno comunicazione via radio circa l'eventuale sospensione del gioco e la natura di tale sospensione. Ci sarà un preavviso di tempo per i Rules Officials itineranti che dovranno dare il segnale di sospensione del gioco con le loro sirene nella modalità prescritta.

Gli Arbitri potranno preavvertire i giocatori della imminente sospensione.

2. Gli Arbitri saranno informati da Base Radio circa le istruzioni da impartire ai giocatori per:

(a) prendere riparo per un periodo di tempo in attesa che venga valutata la durata della sospensione, oppure

(b) abbandonare il campo una volta interrotto il gioco.

3. In entrambi i casi, l'Arbitro dovrà guidare i giocatori a lui affidati verso il punto di raccolta prestabilito più appropriato in funzione della posizione del suo gruppo sul campo (vedere l'allegata mappa dei punti di raduno). Questo comporterà un breve tragitto verso il punto di raccolta dove stazionano i minibus oppure direttamente verso la club house del Links.

Si prega di informare Base Radio una volta giunti al punto di raduno.

4. Qualora si giunga alla decisione di trasferire alla club house del Links i giocatori che hanno preso riparo sul campo, Base Radio impartirà l'ordine ai minibus di iniziare il trasferimento solo quando avrà la certezza che tutti i giocatori hanno raggiunto i punti di raduno. Evitare quindi richieste agli assistenti di anticipare la partenza prima dell'autorizzazione di Base Radio.

5. Il trasferimento in minibus alla club house è riservato a giocatori, caddies e Arbitri (Osservatori compresi). Potranno essere inclusi anche gli eventuali partner che accompagnano i giocatori.

6. I giocatori saranno condotti alla club house del Links (a fianco del campo pratica) e sarà loro chiesto di rimanere nell'area oppure nel Padiglione Ospitalità (accanto alla tenda del Comitato di Campionato R&A).

Gli avvisi per la ripresa del gioco saranno fatti in questi due punti ed al Campo Pratica.

In caso di sospensione del gioco a causa di situazioni di pericolo, il Campo Pratica rimarrà chiuso.

7. Prima della ripresa del gioco sarà effettuato il trasferimento dalla club house del Links per quegli stessi giocatori e caddies che erano stati evacuati tramite il servizio minibus. Questi giocatori e loro caddies non dovranno avviarsi a piedi verso la loro posizione sul campo, saranno invece ricondotti al punto di raduno dal quale erano stati prelevati. Base Radio darà l'ordine di avvio ai minibus solamente quando avrà la certezza che tutti i gruppi saranno presenti.

8. Prima della ripresa del gioco, Base Radio contatterà gli Arbitri per numero di gruppo e chiederà di sapere se i giocatori del suo gruppo sono in posizione e pronti a giocare. L'Arbitro dovrà confermare il numero del suo gruppo e rispondere in modo affermativo o negativo, ad es. "Gruppo 16, sì" oppure "Gruppo 16, no".

Ulteriori spiegazioni in caso di risposta negativa saranno date solamente dietro specifica richiesta di Base Radio.

9. Quando Base Radio avrà la certezza che tutti i giocatori sono in posizione e pronti a giocare, i Rules Officials itineranti riceveranno l'autorizzazione a segnalare la ripresa del gioco.

10. E' importante mantenere il traffico radio al minimo essenziale durante queste procedure.

Si prega, pertanto, di limitare l'uso della radio alle comunicazioni indispensabili.



APPENDICE I

SOSPENSIONE DEL GIOCO IN GARE MATCH-PLAY A SQUADRE

In gare a squadre match play sono emersi problemi dove, a causa di avverse condizioni meteorologiche, non è stato possibile portare a termine gli incontri nella modalità prevista oppure, per qualsivoglia ragione, il tempo a disposizione non era sufficiente.

Esistono svariate soluzioni a questi problemi, la più comune delle quali consiste nel far giocare serie di incontri in giornate successive con un prestabilito numero di incontri match play foursome o quattro palle, seguiti da un numero doppio di incontri singoli. In previsione di ciò, il Comitato dovrebbe riservare nelle Condizioni di Gara il diritto di cambiarne la formula qualora se ne verifici la necessità, allo scopo di assicurare l'ottenimento di un risultato quando il tempo di gioco disponibile sia decurtato. Il Comitato dovrebbe riservarsi il diritto di addivenire ad una decisione equa.

Problemi simili sorgono in occasione di campionati a squadre match play, quando un incontro fra due squadre concorrenti non viene portato a termine e non è possibile stabilire una data in cui i componenti di entrambe le parti possano riprendere il gioco.

È necessario sottolineare che in tali situazioni nulla debba essere tralasciato per addivenire ad un accordo per l'individuazione di una data affinché l'incontro possa essere completato in accordo con la Regola 33-2d.

Qualora ciò risulti impossibile, le scelte a disposizione del Comitato sono:

- (1) I risultati degli incontri completati sono validi e gli incontri non portati a termine annullati o considerati pari.
- (2) I risultati degli incontri completati sono validi e gli incontri non portati a termine sono annullati o considerati pari, il Comitato stabilisce il giorno in cui questi ultimi dovranno essere rigiocati, ciascuna squadra avrà facoltà di effettuare sostituzioni, fatto salvo il divieto di impiego di quei giocatori componenti delle squadre i cui incontri siano stati portati a termine.
- (3) Annullare l'incontro e stabilire una data in cui l'incontro dovrà essere rigiocato lasciando alle parti la facoltà di cambiare le squadre originali.

Le seguenti situazioni prese ad esempio in un incontro con 10 squadre per parte illustrano le circostanze in cui ciascuna alternativa può essere appropriata:

- (a) La squadra A ha vinto 5 incontri, è "dormie" su 3 e "all square" su 2 (scelta 1)
- (b) La squadra A ha vinto 5 incontri e la squadra B è "dormie" negli altri 5 (scelta 2)
- (c) La squadra A ha vinto 3 incontri, la squadra B ha vinto 3 incontri ed è "dormie" negli altri 4 (scelta 2)
- (d) Un solo incontro è stato portato a termine (scelta 3)

Potrebbero esistere altri fattori che il Comitato intenda tenere in considerazione.

Supponiamo, per esempio, che nessun incontro sia stato portato a termine e che l'unico giocatore impossibilitato a riprendere il gioco il giorno successivo fosse un componente della squadra A, con un risultato di 9 down con 9 buche da giocare.

Il Comitato dovrebbe aggiudicare quell'incontro alla squadra B e far riprendere il gioco agli altri, come disposto dalla Regola 33-2d.

Se quel giocatore fosse stato 9 up invece di 9 down, l'incontro potrebbe essere dichiarato pari.

Le possibilità sono infinite, le decisioni da prendere difficili e a volte, per alcuni, apparentemente ingiuste.

Punto fermo essenziale per il Comitato è l'apposizione nelle Condizioni di Campionato di una clausola con la quale esso si riserva il diritto di decidere in equità qualora non fosse possibile portare a termine uno o più incontri in accordo con le Regole del Golf.



APPENDICE J

CONSIGLI IN MERITO A QUESITI SULLA CONFORMITÀ DEI BASTONI NELLE GARE

Introduzione

È responsabilità del giocatore accertarsi che i propri bastoni siano conformi alle Regole e, nel dubbio, è consigliabile non portare nella propria sacca un bastone incerto. Tale consiglio non è sempre appropriato, particolarmente quando un quesito emerge durante o dopo una gara, nel qual caso è necessaria una decisione.

Note sulla terminologia usata

- “R&A Decision” è una decisione esistente nei database R&A e I&B o nel libro delle decisioni al momento della formulazione del quesito, ancorché non noto al giocatore o all’ufficiale di gara interessato.
- “R&A ruling” è una decisione che il Comitato R&A e I&B o loro Sub-Comitato autorizzato possa prendere in merito al bastone oggetto del quesito. Viene emessa dopo che il quesito è stato sottoposto al competente rappresentante I&B, sia prima che durante o dopo la gara.
- “Decisione con validità limitata ad una gara” data da un “Rules Official” impegnato nella conduzione di una gara, che non avrà validità alcuna dopo la chiusura della gara stessa.
- “Decisione con validità limitata ad un giro” data da un “Rules Official” impegnato nella conduzione di una gara match play, che non avrà validità alcuna dopo che il giocatore ha terminato quel giro.

A. Quesiti che si possono presentare prima dell’inizio della gara

1. I “Rules Official” dovrebbero sempre accertare le ragioni per cui il giocatore, il compagno di gara, l’avversario o una terza persona ponga il quesito sul bastone.
2. Una decisione positiva dovrebbe essere data solamente se il “Rules Official” è assolutamente certo della correttezza di tale decisione. Come misura precauzionale, prima di dare la decisione, si faccia sempre riferimento alle Regole del Golf o altre eventuali note guida scritte.
3. Qualora il “Rules Official” non si senta sicuro nel prendere la decisione egli dovrebbe, se il tempo a disposizione lo permette, consigliarsi con il CRC. Innanzitutto occorrerà determinare se il bastone sia stato in precedenza formalmente sottoposto a decisione.
4. Se già esiste una precedente decisione da parte del R&A e il “Rules Official” la trova in tempo utile, il giocatore ne dovrà essere messo al corrente.
5. Se non esiste una precedente decisione, il “Rules Official” dovrà sottoporre al R&A (tramite il CRC) una dettagliata descrizione del bastone, unitamente ad un disegno inviato per fax o Email, se il tempo a disposizione lo consente. Il R&A (tramite il CRC) fornirà quindi tutto l’aiuto possibile sulla base delle informazioni fornite e, nella maggior parte dei casi, consiglierà la decisione da adottare.
6. Il “Rules Official” dovrebbe basarsi sui consigli ricevuti dal CRC nell’emettere una decisione. In caso dell’esistenza dell’ancorché minima incertezza, il “Rules Official” dovrebbe limitarsi a fornire una “Decisione con validità limitata ad una gara”.
7. Se l’imminenza dell’orario di partenza del giocatore interessato non lascia al “Rules Official” un lasso di tempo sufficiente per ottenere assistenza oppure non riesce a contattare il CRC, questi dovrebbe suggerire al giocatore di abbandonare il bastone per quel giro.
8. Qualora dovesse successivamente emergere che il bastone potrebbe essere conforme, al giocatore dovrebbe essere data una “Decisione con validità limitata ad una gara” o ruling formale il più presto possibile. In questo caso al giocatore sarà consentito l’uso di quel bastone nel prossimo giro.
9. Un giocatore che ignori il consiglio da parte di un “Rules Official” non abbandonando un bastone incerto, potrebbe essere soggetto a squalifica qualora venga successivamente emessa una “Decisione con validità limitata ad un giro” o decisione formale di non conformità. Questo ha valore anche nel caso in cui la gara sia stata chiusa.



10. Le "Decisioni con validità limitata ad una gara" non hanno valore oltre il termine della competizione, pertanto al giocatore dovrebbe essere consigliato di sottoporre il bastone ad una decisione formale da parte del CRC non appena terminata la competizione. Il giocatore dovrebbe inoltre essere messo a conoscenza dell'evenienza che qualsiasi successiva decisione possa essere differente da quella emersa dalla precedente "Decisione con validità limitata ad una gara".

B. Quesiti che si possono presentare durante una gara stroke play

1. I "Rules Official" dovrebbero prendere in considerazione quesiti che vengano posti tra un giro e l'altro oppure a giro completato, ma prima della chiusura della gara.
2. I "Rules Official" dovrebbero sempre accertare le ragioni per le quali il giocatore, il compagno di gara, l'avversario o una terza persona pongono il quesito sul bastone.
3. Se il "Rules Official" è assolutamente certo della correttezza della decisione, egli dovrebbe informare il giocatore (vedasi A2 qui sopra).
4. Se il "Rules Official" non è certo della correttezza della decisione, il giocatore dovrebbe essere preavvisato che otterrà un ruling formale oppure una "Decisione con validità limitata ad una gara" prima della chiusura della competizione. La procedura da adottare è identica a quella descritta nei punti A-3 e A-6 qui sopra.
5. Qualora emerga successivamente che il bastone non è conforme, al giocatore dovrebbe essere data una "Decisione con validità limitata ad una gara" o ruling formale il più presto possibile e dovrebbe essere squalificato.

C. Quesiti che si presentino durante una gara Match Play

1. Durante una gara match play potrebbe essere necessario modificare la procedura di cui sopra.
2. Se il quesito viene posto tra un giro e l'altro sarebbe troppo tardi, per un avversario sconfitto da un giocatore in possesso di un bastone sospetto, presentare un reclamo, ma un quesito da parte sua imporrebbe l'effettuazione di un controllo del bastone prima che il giocatore parta per il giro successivo.
3. La corretta procedura sarebbe di consultarsi, assumere informazioni, etc. come suggerito nel caso di gare stroke play (Vedere A-3 e A-6). È molto urgente in questo caso sapere se il bastone non è conforme prima che il giocatore parta per il giro successivo, il che potrebbe avvenire nella stessa giornata.
4. Qualora sia stato ottenuto un ruling formale ovvero si sia giunti ad una "Decisione con validità limitata ad una gara", il giocatore ne dovrebbe essere informato il più presto possibile.
Se il bastone risulta essere non conforme, il "Rules Official" avviserà il giocatore che sarà immediatamente squalificato per il prossimo giro se non abbandonerà il bastone non conforme.
5. Nel caso in cui sia l'avversario a mettere in dubbio la conformità del bastone a disposizione del giocatore durante un giro, il "Rules Official" si troverà a dover emettere un ruling in tempi molto stretti, poiché la decisione dovrebbe essere presa prima del termine del giro. In tali circostanze egli si troverebbe portato a decidere a favore della conformità del bastone. Questa dovrebbe essere considerata "Decisione con validità limitata ad in giro".
6. Successivamente, se il giocatore vince, la procedura sarà uguale a quella da adottare in caso di quesiti che si presentino tra un giro e l'altro (vedere C3 e C4).

D. Quesiti che si presentino dopo la chiusura della gara

Una volta che la gara è chiusa, esiste tempo a sufficienza per contattare il CRC e chiarire se il bastone sia conforme o meno e/o sottoporre il bastone per l'esame. Se il bastone risulta essere non conforme, si procederà alla squalifica del giocatore se sarà appurato che egli fosse precedentemente a conoscenza della non conformità del bastone (vedere Regola 34-1). Questa è una questione di fatto, ma, nello stabilire i fatti, il Comitato potrebbe voler considerare altre prove oltre alle affermazioni del giocatore.



Conclusione

La grande maggioranza dei bastoni da golf è conforme alle Regole del Golf, pertanto quesiti di questo tipo si verificano raramente. Comunque, poiché situazioni di questo genere possono di tanto in tanto verificarsi, è opportuno che le persone preposte sappiano come comportarsi.

Occorre ricordare che è responsabilità del giocatore utilizzare bastoni conformi alle Regole ed egli non può quindi riversare questa responsabilità ai "Rules Official".

Da parte loro, questi ultimi dovranno replicare ad eventuali quesiti con molta tranquillità e tenere in considerazione tutte le parti coinvolte nel caso, consultare ogni fonte d'informazione disponibile sull'argomento (ad es. libretti su Regole del Golf e Guide sull'Equipaggiamento, contattare il CRC, ecc).

Quando non sia possibile emettere immediatamente un ruling definitivo si dovrebbe ricorrere ad una "Decisione con validità limitata ad una gara".

Quando in procinto di dare una "Decisione con validità limitata ad una gara", eventuali dubbi dovrebbero risolversi a favore del giocatore.

Infliggere penalità di squalifica per il possesso di un bastone che potrebbe successivamente risultare conforme è un errore molto peggiore dell'autorizzare il possesso di un bastone che possa poi risultare essere non conforme.



APPENDICE K

CHECK LISTS

Le Check List fornite sono elenchi ordinati dei singoli aspetti da gestire per l'organizzazione di una gara: si tratta di una scaletta essenziale da seguire e di un utile riferimento per la documentazione ad essa allegata.

Le Check List sono state preparate facendo riferimento alla "Guida per la Gestione delle Gare", per cui si raccomanda di consultare la Guida per eventuali chiarimenti o approfondimenti.

1. Sopralluogo (almeno 1 mese prima del Campionato)

ATTIVITA'
1.1 SEGRETERIA
Presentarsi e spiegare lo svolgimento del Campionato
Definire l'organigramma del Campionato (le responsabilità)
Definire il tempi di gioco, gli orari delle strutture e il programma
Concordare il giorno di chiusura settimanale del Circolo
Concordare i giorni o gli orari di chiusura del campo
Verificare la disponibilità dell' ambulanza con il medico
Raccogliere informazioni su hotel e servizio taxi per uffici FIG
Organizzare eventuale servizio di navetta
Stilare la lista dei numeri telefonici utili
Preparare il raccogliatore per l'archiviazione dei documenti
1.1.1 Attrezzature
Verificare la disponibilità di fotocopiatrici funzionanti
Verificare la disponibilità dei golf cars
Verificare la disponibilità del rilevatore di fulmini
Verificare il funzionamento di una sirena (da + punti sul campo)
Verificare la disponibilità delle trombette (necessarie anche con sirena)
Verificare la disponibilità delle radio
Verificare la disponibilità del materiale FIG
1.1.2 PC e Software
Verificare il funzionamento di PC e programmi
Verificare l'installazione di Sysgolf Campionati
Verificare la disponibilità del personale addetto
Simulare una prova di Campionato (raccomandato)

segue > > >



ATTIVITA'
1.2 MANUTENZIONE DEL CAMPO
Definire i lavori sul campo con il Superintendent
Verificare la disponibilità di paletti , vernice e pistole
Verificare la disponibilità di rulli per asciugare i green
Comunicare gli orari di impegno del campo
Concordare la manutenzione giornaliera (tagli, bunker etc.)
1.3 CAMPO PRATICA, PRO-SHOP & CADDIE MASTER
Comunicare gli orari di apertura al Campo Pratica
Riservare un'area del Campo Pratica per i Soci del Circolo
Comunicare gli orari di apertura al Pro Shop
Comunicare gli orari di apertura al Caddie Master
Definire la reperibilità e il costo dei gettoni per la pratica
Definire la reperibilità e il costo dei carrelli a mano
Definire la reperibilità e il costo dei carrelli elettrici
Definire la reperibilità e il costo dei caddies
1.4 SPOGLIATOI
Comunicare gli orari di apertura degli Spogliatoi
Verificare la disponibilità di armadietti per i giocatori
1.5 BAR & RISTORANTE
Comunicare gli orari di apertura al bar
Concordare gli orari del ristorante
Riservare un tavolo FIG (a cui dare priorità nei giorni di gara)
Concordare le consumazioni del Comitato al bar e al ristorante
Organizzare il cocktail per la premiazione (menu e prezzi)
Organizzare eventuali pranzi ufficiali (menu e prezzi)
1.6 REPORT SUL SOPRALLUOGO
Scrivere un rapporto per il CRC, il Comitato e il Circolo

segue > > >



2. Chiusura Iscrizioni (1 settimana ca. prima del Campionato)

ATTIVITA'
2.1 VERIFICA
Verificare quanto richiesto alla Segreteria
Verificare quanto richiesto alla Manutenzione (giro sul campo)
Verificare quanto richiesto al Campo Pratica
Verificare quanto richiesto agli Spogliatoi
Stabilire le priorità su quanto rimane ancora da fare
2.2 CHIUSURA ISCRIZIONI
Stampare l'elenco degli iscritti e la lista d'attesa dal server
2.3 GIRI DI PROVA
Posizionare gli indicatori di partenza per i giri di prova
Segnare le pin position per i giri di prova (centro green)
Verificare l'esecuzione dei lavori richiesti sul campo
Preparare le prenotazioni delle partenze per l'allenamento
2.4 REGISTRAZIONE
Predisporre la registrazione dei giocatori
Preparare la documentazione da consegnare alla registrazione

segue > > >



3. Due Giorni Prima

ATTIVITA'
3.1 REGISTRAZIONE
Aprire la registrazione dei giocatori
Consegnare la documentazione allegata alla registrazione
Organizzare l' Ufficio del Comitato
Preparare la bacheca ufficiale
3.2 GIRO DI CONTROLLO
Verificare l'area riservata ai Soci in Campo Pratica
Applicare i cartelli FIG sui golf carts
Verificare il campo (tee e buche) per i giri di prova
3.3 DOCUMENTI VARI
Preparare la Rules Officials Rota
Numerare e assegnare le radio a disposizione
Numerare e assegnare i golf cart a disposizione
3.4 RISTORAZIONE E BAR
Aprire il conto a nome "FIG-Comitato"
Consegnare al gestore l' elenco dei nomi (che possono consumare a carico del conto FIG-Comitato)
Preparare i buoni pasto
Verificare la disponibilità del tavolo al ristorante per il Comitato

segue > > >



4. Un Giorno Prima

ATTIVITA'
4.1 STAFF DI CAMPIONATO
4.1.1 Rules Officials
Accogliere i Rules Officials e mostrare logistica
Consegnare le Check List
Consegnare il Rules Officials' Rota
Consegnare le pin position vuote per il giorno successivo
Consegnare il badge e la radio
Briefing e documentazione utile (condizioni, RL etc.)
4.1.2 Osservatori
Accogliere gli Osservatori e mostrare logistica
Consegnare le Check List e Rules Officials' Rota
Consegnare il badge e la radio
Briefing e documentazione utile (condizioni, RL etc.)
4.2 ORARI DI PARTENZA
Scaricare alle ore 9.00 l'elenco degli iscritti e la lista d'attesa
Preparare gli orari di partenza
Pubblicare gli orari di partenza alle ore 12
4.3 DOCUMENTAZIONE
Pubblicare le Regole Locali FIG e Aggiuntive
Stampare gli score o le match play cards
Pubblicare la Tabella dei Tempi Consentiti
Stampare il Timing Sheet per i RO
Stampare la tabella dei cronometraggi per i RO
Stampare il foglio dei ruling per i RO
4.3 EQUIPAGGIAMENTI
4.3.1 Rules Officials
Orario di partenza
Pin position del giorno
Pin position vuote per il giorno successivo
Condizioni e Regole Locali
Timing sheet e tabella per i cronometraggi
Foglio dei ruling
4.3.2 Observer
Orario di partenza
Condizioni e Regole Locali



ATTIVITA'
4.3.3 Starter
Check List per gli Starter
Orario di partenza
Score o match play cards (anche vuoti)
Pin position del giorno
Condizioni e Regole Locali
Lista delle Palle da Golf Conformi e delle Teste dei Driver Conformi
Pennarello indelebile per segnare la palla
Matite e marchini
Regole del Golf
4.4 RIUNIONE DEI CAPITANI
Preparare la sala per la riunione
Preparare la documentazione per la riunione

segue > > >



5. Giorno di Campionato

ATTIVITA'
5.1 STAFF DI CAMPIONATO
Affiggere sulla bacheca ad uso staff la RO Rota del primo giro
5.1.1 Rules Officials
Consegnare l' equipaggiamento preparato
Consegnare le radio
5.1.2 Osservatori
Consegnare l' equipaggiamento preparato
Consegnare le radio
5.1.3 Starter
Accogliere gli Starters e mostrare logistica
Consegnare e spiegare le Check List
Consegnare i badge
Consegnare l' equipaggiamento preparato
5.2 STRUTTURE
Verificare l'apertura delle strutture agli orari stabiliti
5.3 PARTENZA
Assicurarsi che i RO facciano il Set Up
Assicurarsi che gli Observer siano in posizione
Assicurarsi che gli Starter siano sul tee 15 minuti prima
5.4 GIRO
Assicurarsi che lo staff sia in posizione come da RO Rota
5.5 RECORDING AREA
Preparare la Recording Area (sedie, risultati analitici etc)
Assicurarsi che gli Osservatori siano presenti 15 minuti prima
Spiegare e consegnare la check list per i recorders
5.6 FINE GIRO
5.6.1 Classifica
Controllare la Classifica con i Risultati Analitici
Pubblicare la Classifica
5.6.2 Orari di Partenza
Preparare gli Orari di Partenza per il Giro Successivo
Controllare gli Orari di Partenza con i Risultati Analitici
Pubblicare gli Orari di Partenza
5.6.3 Score
Stampare gli score o le match-play cards per il giro successivo



ATTIVITA'
5.6.4 Pubblicazioni
Aggiornare il server FIG con risultati e orari di partenza
Inviare risultati e orari di partenza agli Uffici FIG (06 32.31.827)
Inviare risultati e orari di partenza (club, hotel, stampa etc)
5.7 EQUIPAGGIAMENTI
5.7.1 Rules Officials
Verificare il rientro della dotazione
Orario di partenza
Pin position del giorno
Pin position vuote per il giorno successivo
Condizioni e Regole Locali
Timing sheet
Tabella per i cronometraggi
Foglio dei ruling
5.7.2 Observer
Verificare il rientro della dotazione
Orario di partenza
Condizioni e Regole Locali
5.7.3 Starter
Verificare il rientro della dotazione
Orario di partenza
Score o match play cards (anche vuoti)
Pin position del giorno
Condizioni e Regole Locali
Lista delle Palle da Golf Conformi e delle Teste dei Driver Conformi
Pennarello indelebile per segnare la palla
Matite e marchini
Regole del Golf
5.8 CHIUSURA
Archiviare tutta la documentazione prodotta
Briefing con lo staff sulla giornata

segue > > >



APPENDICE L

CHECK LISTS PER I RULES OFFICIALS

1. Un Giorno Prima

ATTIVITA'
1.1 MARCATURA DEL CAMPO
Controllare la posizione dei tee e delle buche per i giri di prova
Marcare i fuori limite
Marcare gli ostacoli d'acqua (laterali inclusi)
Individuare le aree da segnare come TR
Individuare le aree critiche
1.2 REGOLE LOCALI
Preparare con il TD le Regole Locali
1.3 PIN POSITION
Segnare le pin position per il giorno successivo (nel pomeriggio)
1.4 TR
Coordinare la marcatura dei TR con il TD e l'altro RO

EQUIPAGGIAMENTO
1.1 MARCATURA DEL CAMPO
Vernice bianca per fuori limite, TR e ostruzioni
Vernice gialla per gli ostacoli d'acqua e pin position
Vernice rossa per gli ostacoli d'acqua laterali
Paletti di vario colore per integrazioni
Una mazzetta in ferro per i paletti
Foglio vuoto delle pin position
Carta bianca per appunti
Matite

segue > > >



2. Giorno di Gara

ATTIVITA'
2.1 SET UP BUCA PER BUCA
Posizionare i tee di partenza (segnarli solo in stroke play)
Controllare il percorso e i bunkers
Controllare la correttezza delle pin positions del giorno
Controllare il taglio della buca
Segnare le pin positions per il giorno successivo
Controllare il green e i bunkers (rastrellatura)
2.2 RULES OFFICIAL
Consegnare le Pin Position per il giorno successivo
Assistenza ai giocatori sulle nove buche assegnate
Coordinamento con gli Osservatori per la copertura delle proprie 9 buche

EQUIPAGGIAMENTO
2.3 SET UP
Vernice di vario colore (bianca per nuovi TR, gialla per pin position)
Una mazzetta in ferro per i paletti
Foglio delle pin position del giorno
Foglio vuoto delle pin position per il giorno successivo (salvo ultimo giro)
2.4 RULES OFFICIAL
Orari di partenza
Radio o altro mezzo di comunicazione
Badge identificativo sempre ben visibile (da indossare solo quando si è operativi)
Decisioni sulle Regole del Golf, Condizioni di Gara e Regole Locali
Foglio dei ruling
Tabella dei "tempi consentiti"
Tabella per i cronometraggi
Materiale per farsi appunti
Matite per sé e i giocatori
Trombette per eventuale interruzione del gioco

Si ricorda che, dopo il Direttore di Torneo, il Rules Official è il primo responsabile per le nove buche assegnate!



APPENDICE M

CHECK LISTS PER GLI STARTERS

Equipaggiamento

EQUIPAGGIAMENTO
Orari di partenza / Ordine di gioco
Orologio sul tee con i minuti segnati e sincronizzato con i RO
Radio o altro mezzo di comunicazione con il RO o la Club House
Score in stroke play con data e nome - match play cards in match play (aggiungere score e cards in bianco)
Pin Position del giorno (controllare che non siano quelle di un giorno precedente)
Regole Locali Aggiuntive
Condizioni di Gara e Regole Locali FIG
Libretti delle Regole del Golf
Lista delle Palle da Golf Conformi e delle Teste dei Driver Conformi
Pennarelli con inchiostro indelebile (rosso, nero, blu) per marcare la palla
Matite , tee e marca-palla
Badge identificativo sempre ben visibile (da indossare solo quando si è operativi)
Tavolo con una o due sedie

Istruzioni

Leggere le linee guida contenute nella "Guida per la Gestione delle Gare".

COMPITI
Far partire i gruppi possibilmente all' orario esatto , né prima e né dopo
Assicurarsi che tutti i giocatori siano sul tee in orario: al più tardi, 5 minuti prima di ogni partenza, lo starter chiama i nomi dei giocatori invitandoli ad avvicinarsi alla partenza; se si pensa che un giocatore sia assente, chiamarlo nuovamente e, se ancora assente, contattare possibilmente un RO; in caso di ritardo, lo starter non impone penalità, ma comunica al RO il ritardo
In stroke play, consegnare a ciascun giocatore il proprio score , con l' avvertimento che si tratta del suo score; in match play, consegnare il match play card alla parte che ha l'onore
Consegnare copia della documentazione (Regole Locali, Avvisi, Pin Position etc)
Comunicare ai giocatori di controllare di poter identificare la propria palla (Regola 6-5) e
Comunicare ai giocatori di controllare di non avere più di 14 bastoni
Alla partenza, presentare i giocatori
Alla partenza, mettersi in posizione tale da vedere che nessuno giochi fuori dell'area di partenza
Assicurarsi che ci sia silenzio quando i giocatori partono

Lo starter non impone penalità, ma comunica al RO le possibili infrazioni osservate. Lo starter non può cambiare l'ordine di partenza oppure la composizione dei gruppi. Se necessario, contattare un RO.



APPENDICE N

CHECK LISTS PER GLI OSSERVATORI

Istruzioni

COMPITI
1.1 ASSISTENZA
Osservare costantemente flusso di gioco (tabella dei tempi), nel caso di ritardi avvertire il Rules Official (RO)
Non prendere alcun tipo di decisione su una Regola, anche se si crede di saperla
Aiutare i giocatori nella ricerca della loro palla
Aiutare i giocatori con informazioni di pubblico dominio (paletti di cortesia, bevande sul campo etc)
Aiutare i giocatori su questioni di fatto (es. "ho visto la palla entrare nell'ostacolo d'acqua in questo punto" oppure palla in fairway, in green, in bunker, in ostacolo d'acqua, fuori limite e simili)
In caso di richiesta di ruling , avvertire il giocatore della propria funzione e contattare sempre il RO
In caso di infrazione alle Regole, in stroke play fermare il giocatore e contattare il RO (un droppaggio sbagliato può essere corretto se la palla non è ancora stata giocata)
In assenza del RO, in stroke play far applicare la Regola 3-3 ed aiutare affinché sia applicata correttamente
In caso di possibile infrazione , segnarsi il nome del giocatore e comunicare il dubbio al più presto al RO
1.2 NOTE
Non toccare mai la palla del giocatore
Non entrare mai in un bunker o in un ostacolo d'acqua
Non rimuovere qualunque cosa nelle vicinanze della palla
Non decidere qualunque cosa in merito alle Regole del Golf
Non dire nulla al giocatore che potrebbe influenzare il gioco della buca
Evitare che qualsiasi cosa possa disturbare i giocatori (specie quando ci si muove con il golf cart)
Ripiazzare i paletti se sono stati rimossi e non ripiazzati

Equipaggiamento

EQUIPAGGIAMENTO
Orari di partenza
Radio o altro mezzo di comunicazione con il RO o la Club House
Badge identificativo sempre ben visibile (da indossare solo quando si è operativi)
Regole del Golf, Condizioni di Gara e Regole Locali
Tabella dei "tempi consentiti"
Materiale per farsi appunti
Matite per sé e i giocatori

L'OSSERVATORE NON È UN ARBITRO

e con una sua azione POTREBBE DANNEGGIARE UN GIOCATORE invece di aiutarlo!



APPENDICE O

CHECK LISTS PER I RECORDERS

Istruzioni

Leggere le linee guida contenute nella "Guida per la Gestione delle Gare".

COMPITI
Assicurarsi che ci siano due firme sullo score
Controllare che ci siano 18 risultati nel posto giusto, conformemente al giro convenzionale
Calcolare la somma dei risultati, evidenziarla con un pennarello colorato
Comunicare al giocatore il suo score, la somma totale e il risultato rispetto al par
In gare pareggiate , controllare l'hcp sullo score e calcolare il punteggio netto
In caso di dubbio del giocatore, contattare un RO
Registrare il risultato sul foglio analitico nella colonna prevista
Spuntare dalla lista di partenza il nome del giocatore che ha consegnato lo score
Consegnare gli score registrati al personale addetto all'inserimento nel computer

Controllare sempre le firme sugli score!



APPENDICE P

RAPPORTO DI FINE GARA

Campionato			
Circolo		Data	

Direttore di Torneo		Osservatore	
Rules Official		Osservatore	
Rules Official		Osservatore	
Rules Official		Osservatore	

Domande generali sull'andamento della gara ciò che è rilevante e se "SI" allegare note di riferimento)	(spuntare	nro	SI	NO
1. Ci sono stati "rulings" che necessitano di ulteriori chiarimenti "ufficiali"?				
2. Ci sono stati "rulings" o situazioni particolari che potrebbero essere interessanti da discutere ad esempio in occasione di Seminari o Corsi per Rules Officials ?				
3. Si sono riscontrati particolari problemi di organizzazione oppure con qualche collaboratore?				
4. Si sono riscontrati particolari problemi tecnici relativi al Campo?				
5. Si è piazzato? (se "SI" spiegarne il motivo allegando una breve relazione)				
6. Eventi (per esempio cene) organizzate in concomitanza dal Circolo ospitante				
7. Quanto tempo è stato impiegato per giocare i giri convenzionali?		min – max		
8. Quanti giocatori sono stati cronometrati per gioco lento? (RICORDARSI di allegare SEMPRE tutte le tabelle di cronometraggio alla presente relazione!!!)				

Domande inerenti il luogo ove si è disputata la gara il giudizio corrispondente e, ove necessario, allegare note)	(spuntare	eccezionale	buono	medio	pochi difetti	molti difetti	inaccettabile
1. Greenkeeping / Campo							
2. Supporto Segreteria (compreso "ufficio" per il Comitato)							
3. Starter ed altri collaboratori volontari							
4. Bar / Ristorante							
5. Spogliatoi ed altre infrastrutture in generale							
6. Eventi (per esempio cene) organizzate in concomitanza dal Circolo ospitante							



APPENDICE Q

PROCEDURA PER I QUESITI DA SOTTOPORRE ALLA FIG

I tesserati della FIG che avessero quesiti relativi alle Regole del Golf o alla Normativa Tecnica, EGA Handicap System sono pregati di sottoporre tali quesiti al proprio Circolo di tesseramento. In caso di necessità ulteriori, i quesiti potranno essere inoltrati alle rispettive Sezioni Zonali di competenza, così ripartite sul territorio nazionale:

SEZIONI ZONALI	QUESITI REGOLE	QUESITI EGA
Piemonte-Liguria-Valle d'Aosta	szr1@federgolf.it	ssz1@federgolf.it
Lombardia	szr2@federgolf.it	ssz2@federgolf.it
Veneto-Friuli-Trentino Alto Adige	szr3@federgolf.it	ssz3@federgolf.it
Emilia Romagna-Marche	szr4@federgolf.it	ssz4@federgolf.it
Toscana-Umbria	szr5@federgolf.it	ssz5@federgolf.it
Lazio	szr6@federgolf.it	ssz6@federgolf.it
Sud-Centro Sud-Isole	szr7@federgolf.it	ssz7@federgolf.it

I Tesserati che dovessero rivolgersi a questi indirizzi di posta elettronica sono pregati di indicare:

- numero tessera federale
- circolo di tesseramento.

In mancanza di questi dati non potranno essere fornite risposte.

Sarà cura delle Sezioni Zonali competenti inoltrare tali quesiti, se necessario, al Comitato Regole e Campionati o al Comitato Ega H&CR System.

