

# A.S.D. PRA' DELLE TORRI GOLF CAORLE

Si gioca secondo: le regole del Golf approvate dal R&A Rules LTD (ed. 2016 -2019), e le seguenti,  
**condizioni di gara e regole locali**

**FUORI LIMITE INTERNO TRA LE BUCHE 15 e 16 (Reg. 27)** Oltre la linea dei paletti BIANCO/VERDI e la linea bianca che li congiunge posti sul lato sinistro della buca 15: lato bianco verso la buca 15 .

**Nota:** Quando si gioca qualsiasi altra buca diversa dalla buca 15, i paletti bianco/verdi che delimitano il fuori limite della buca 15 sono ostruzioni inamovibili.

**AREA DI DROPPAGGIO PER L'OSTACOLO D'ACQUA ALLA BUCA 14** (app. 1 pag. 159 Regole del Golf)

Se una palla si trova, oppure è noto o pressoché certo che una palla che non è stata trovata sia nell'ostacolo d'acqua (**SOLO** quello marcato con **paletto e/o linea gialla**), il giocatore può:

- procedere secondo la Regola 26; oppure
- come opzione aggiuntiva, droppare una palla, con la penalità di un colpo, nell'area di droppaggio posta a sinistra prima del ponticello (la palla che deve essere così droppata deve toccare un punto qualsiasi all'interno dell'area delimitata ma non deve necessariamente fermarsi all'interno di detta area).

**TERRENO IN RIPARAZIONE (Reg. 25/1)**

- Le erosioni nei bunker causate dall'acqua.

**OSTRUZIONI INAMOVIBILI (Reg. 24/2):**

- i tutori **non aderenti** alle piante di recente messa a dimora
- i cavi tiranti dei pali a sostegno delle reti di protezione
- le basi dei paletti di cortesia giallo/neri e bianco/rossi indicanti rispettivamente i 150 m. e i 100 m. dall'inizio del green
- le reti di protezione poste alle buche 8-9-10
- i paletti bianco/verdi a sinistra della buca 15 durante il gioco di qualsiasi altra buca
- le stradine in ghiaio-pietrisco e pavimentate

**OSTRUZIONI MOVIBILI (Reg. 24/1):**

- i paletti di cortesia giallo/neri e bianco/rossi indicanti rispettivamente i 150 m. e i 100 m. dall'inizio del green

**PARTI INTEGRANTI DEL CAMPO:**

- le *waste area* tipo "arizona" situate alle buche 3-4-5-6
- tutte le stradine in terra battuta

**GIOCO LENTO (Reg. 6/7):** il giocatore deve giocare senza ritardo ingiustificato ed in conformità con la linea guida sulla velocità di gioco indicata dal Comitato sullo score di gara e timing sheet consegnato alla partenza:

- 1° richiamo: senza penalità
- 2° richiamo: 1 colpo di penalità
- 3° richiamo: 2 colpi di penalità
- 4° richiamo: squalifica

**SOSPENSIONE DEL GIOCO PER UNA SITUAZIONE PERICOLOSA:** si applica la Nota alla Regola 6-8b.

Interrompere il gioco **IMMEDIATAMENTE:** 1 suono prolungato di sirena

Interrompere il gioco: 3 suoni consecutivi di sirena, ripetuti

Riprendere il gioco: 2 brevi suoni di sirena, ripetuti

**RILEVATORI DI DISTANZA** E' permesso l'uso di congegni per misurare unicamente le distanze (Appendice I pag.182 Regole del Golf).

**INDICATORI DI PARTENZA:** GIALLI = MASCHI / ROSSI = FEMMINE

**La penalità per infrazione alle Condizioni di Gara o alle Regole Locali:**

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