



GOLF CLUB LUGANO

REGOLE LOCALI in vigore dal 10 settembre 2020

Vigono le regole del R&A G.C. of St. Andrews adottate da Swiss Golf, le presenti Regole locali, le linee guida sulla velocità di gioco ed eventuali Regole locali aggiuntive esposte all'albo sociale:

1. FUORI LIMITE (Reg. 2.1).

È definito da paletti bianchi e dalla rete di recinzione; dove esistente una palla è fuori limite quando giace oltre la recinzione che definisce il limite del campo.

2. PUTTING GREEN.

Il green di pratica esistente tra il green della buca 9 e il tee della buca 10 è un green sbagliato; si deve avviare secondo la Reg. 13.1f.

3. AREA di PENALITÀ BUCA 2 / PALLA PROVVISORIA.

Se un giocatore non sa se la propria palla si trovi nell'area di penalità alla buca 2, può giocare una palla provvisoria secondo la Reg. 18.3, che è modificata come segue.

Nel giocare la palla provvisoria il giocatore può utilizzare (i) l'opzione dell'avviare per colpo e distanza (Reg. 17.1d(1)), (ii) l'opzione per avviare indietro sulla linea (Reg. 17.1d(2)), oppure (iii) l'opzione per avviare lateralmente (Reg. 17.1d(3)). Se il giocatore ha giocato una palla provvisoria secondo questa Regola, non può utilizzare nessun'altra opzione secondo la Reg. 17.1 in relazione alla palla originale.

Nel decidere quando tale palla provvisoria diventi la palla in gioco o se essa debba o possa essere abbandonata, si applicano le Reg. 18.3c(2) e 18.3c(3), eccetto:

- Quando la palla originale è trovata nell'area di penalità entro i tre minuti previsti per la ricerca.

Il giocatore può scegliere di:

- continuare a giocare la palla originale come si trova, nel qual caso la palla provvisoria non deve essere giocata. Tutti i colpi giocati con tale palla provvisoria prima che questa sia abbandonata (inclusi i colpi eseguiti e qualsiasi colpo di penalità derivante unicamente dal giocare quella palla), non contano, oppure
- continuare a giocare la palla provvisoria, nel qual caso la palla originale non deve essere giocata.

- Quando la palla originale non viene trovata entro i tre minuti previsti per la ricerca o è noto o pressoché certo che sia nell'area di penalità la palla provvisoria diventa la palla in gioco.

Penalità per infrazione alla Regola locale: Penalità generale.

4. OGGETTI INTEGRANTI (Def. e Reg. 8.1a).

I muretti che attraversano la buca 12 e i ruderi alle buche 6 (sulla sinistra) e 11 (sulla destra).

5. CONDIZIONI ANORMALI DEL CAMPO (Reg. 16).

- **Terreno in riparazione:** è definito da paletti blu e/o strisce bianche disegnate sul terreno:
 - I fossetti di drenaggio (riempiti di ghiaia o pietre);
- **Ostruzioni inamovibili:** tutte le costruzioni, ivi compresi le reti di protezione e i relativi sostegni, tutte le strade, gli alberi dotati di paletti di sostegno, i pannelli indicatori sulle aree di partenza, le piastre indicanti le distanze. Le aree delimitate da linee bianche contigue ad aree definite ostruzioni inamovibili devono essere considerate come parte dell'ostruzione.

6. INTERRUZIONE DEL GIOCO (Reg. 5.7).

La sospensione del gioco per una situazione pericolosa è segnalata con un suono prolungato di sirena. I giocatori devono abbandonare immediatamente il percorso ritornando alla Club house.

Tutte le altre sospensioni sono segnalate con tre suoni intermittenti di sirena.

In entrambi i casi, la ripresa del gioco è segnalata con due suoni intermittenti di sirena.

7. CODICE DI CONDOTTA (Reg. 1.2).

Il giocatore è tenuto ad avere riguardo per il campo e gli altri giocatori, in particolare mantenendo una cadenza di gioco che rispetti i tempi di passaggio prescritti ed eviti di ritardare le partite che seguono. In caso di ripetute infrazioni malgrado formale richiamo da parte dei preposti il giocatore può essere allontanato dal campo.

La Commissione Sportiva