

REGOLAMENTO GARA "VINTAGE GOLF CUP 2016" - 3ª Edizione

Lunedì 15 Agosto 2016

Categoria VINTAGE

Formula : 18 buche alla BANDIERA (finiti i colpi i giocatori planteranno una bandierina identificativa che verrà data a ciascun giocatore partecipante alla partenza e servirà per indicare la posizione del giocatore dopo l'ultimo colpo giocato).

Hcp di gioco: vantaggio intero di gioco **+ ulteriori vantaggi**

ATTREZZATURA DI GIOCO OBBLIGATORIA

I **legni** giocati devono avere la **testa in legno** e tutti i bastoni (sia legni che ferri) devono avere lo **shaft in acciaio o in "legno"**.

Non sono ammessi altre tipi di attrezzature; nel caso in cui vengano utilizzate, determinano la penalità di 2 colpi ogni colpo giocato.

EVENTUALI VANTAGGI AGGIUNTIVI (calcolati prima della partenza)

- | | |
|---|----------------------------|
| - Ferri + putter dagli anni '70 agli anni '80 | + 4 colpi hcp di vantaggi |
| - Ferri + putter anni '81/'90 | + 2 colpi hcp di vantaggio |
| - Ferri + putter dagli anni '91-2000 | + 1 colpo hcp di vantaggio |
| - Ferri + putter ultimo periodo | nessun vantaggio |

Il giocatore dovrà dichiarare l'anno dell'attrezzatura che utilizzerà prima di iniziare la partita; nel caso in cui il giocatore non fosse in grado di determinare il periodo, verrà attribuito l'eventuale vantaggio prima della partenza dal comitato di gara a suo insindacabile giudizio.

Il giocatore potrà partire con non più di 14 bastoni.

I bastoni devono appartenere TUTTI allo stesso periodo o precedenti; nel caso in cui anche uno di questi bastoni sarà più recente, verrà calcolato il vantaggio relativo su quello più recente!

ULTERIORI VANTAGGI aggiuntivi

Pallina epoca (prima del 1990) + 1 colpo hcp giocata almeno x 2 buche.

Putter o un bastone con "shaft di Legno" + 1 colpo hcp

Sacca o carrello "vintage" + 1 colpo hcp

Abbigliamento "Vintage" + 1 colpo

Caddie + 1 colpo hcp

Vantaggio complessivo massimo di colpi da sommare all'hcp di gioco non potrà essere comunque superiore ai 4 colpi.

LIMITAZIONI

Non è possibile utilizzare GPS o misuratori di distanza di qualunque genere e tipo.

PREMI

Vince che arriva più avanti con i colpi a sua disposizione (anche oltre la buca 18 sulla buca 1 a seguire).

Premi: 1° 2° e 3° classificato assoluto

La posizione della bandiera determinerà la classifica finale che sarà divisa in due parti; la metà dei giocatori che planterà x prima la bandierina e che quindi avrà utilizzato tutti i colpi a disposizione, dovrà pagare il buffet di premiazione compreso le bevande all'altra metà dei giocatori.

Driving Contest alla buca 10 che verrà fatta a conclusione della Gara con legni con testa di legno e shaft in acciaio e palline in uso fino al 1985 (un tiro a testa)

Speciale forfait green fee + iscrizione gara solo per gli iscritti alla categoria VINTAGE

La metà dei giocatori che perdono dovranno pagare il buffet alla metà dei giocatori vincitori.

Categoria NO VINTAGE:

Premi: 1° e 2° classificato assoluto

La metà dei giocatori che perdono dovranno pagare il buffet alla metà dei giocatori vincitori.