



GOLF CLUB PUNTA ALA - Sabato 26 e Domenica 27 Settembre 2026

CAMPIONATO A SQUADRE AIM & OG

REGOLE LOCALI

Se non diversamente specificato, la penalità per infrazione ad una Regola Locale è: match play: Perdita della buca - stroke play: Due colpi.

1. PIAZZAMENTO DELLA PALLA – Si applica la Regola Locale Tipo E3 (vedi schema allegato):

Quando la palla di un giocatore giace in una parte dell'area generale tagliata all'altezza del fairway o inferiore, il giocatore può ovviare senza penalità una volta sola piazzando la palla originale o un'altra palla all'interno e giocandola da quest'area dove ovviare:

- Punto di Riferimento: il punto della palla originale.
- Dimensione dell'Area dove ovviare misurata dal Punto di Riferimento: la lunghezza di uno score (15 cm.)
- Limiti sulla posizione dell'Area dove ovviare: non deve essere più vicino alla buca del punto di Riferimento e deve essere nell'Area Generale.

Nel procedere secondo questa Regola Locale, il giocatore deve scegliere un punto per piazzare la palla e utilizzare le procedure per ripiazzare una palla secondo le Regole 14.2b(2) (Come la Palla Deve Essere Ripiazzata) e 14.2e (Cosa Fare Se la Palla Ripiazzata Non Rimane sul Punto Originale).

Penalità per Giocare la Palla da un Posto Sbagliato in Infrazione alla Regola Locale: penalità generale secondo la Regola 14.7a.



2. FUORI LIMITE (Regola 18.2)

- Le aree oltre i muri, la rete di recinzione e/o picchetti bianchi.
- Quando il fuori limite è definito da una linea bianca sul terreno, la linea stessa è fuori limite. Una palla è fuori limite quando giace interamente sopra o al di là di questa linea.
- L'area oltre la recinzione a destra delle buche 16 e 17 (Scuderie cavalli).
- L'area del nuovo Resort (a destra buca 9).
- L'area del Campo Pratica.
- La strada che costeggia in alto a destra la buca 13.

Nota: 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.

3. OSTRUZIONI MOVIBILI (Regola 15.2)

I paletti verdi con le corde bianche di sbarramento per i golf car.

4. CONDIZIONI ANORMALI DEL CAMPO (INCLUSE LE OSTRUZIONI INAMOVIBILI) Regola 16-1

- Qualsiasi area delimitata da una linea bianca sul terreno e/o da paletti blu.
 - Qualsiasi area di terreno danneggiato in modo insolito (es. da macchinari in movimento o da golf car) purché sia giudicata come anormale da un arbitro o dal comitato gara.
 - * Le zone danneggiate dai cinghiali, corvi, istrici, tassi e dai grilli talpa.
 - * Le erosioni nei bunker causate dalla pioggia e dall'irrigazione.
 - Il legname accatastato da rimuovere nell'Area Generale.
- * NOTA: Non è consentito ovviare all'interferenza con un canale di erosione nei bunker, una buca, un cumulo di terra o traccia di galleria fatta da un animale, quando essa è solo con lo stance.**

OSTRUZIONI INAMOVIBILI

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

- b) I punti di distanza delle buche situati sulle aree di partenza.
- c) Le stradine dei golf car pavimentate da lastre di cemento e betonelle.
- d) la strada sterrata e il fosso adiacente tra le buche 17 e 18 (termina a sinistra del green 18) e le piante di oleandri messe a dimora.
- e) I paletti e dischi bianco/rossi e bianco/neri che segnalano i 100 / 150 metri dal centro green.
- f) I **pali di castagno marrone piantati nel terreno con le corde gialle** di sbarramento per i golf car situati ai lati delle buche.

5. AREE DI PENALITÀ (Regola 17):

- a) Definite da paletti/linee rosse o gialle.
- b) Durante il gioco delle buche 3, 4, 5, 7 e 9 è in vigore la **Regola Locale Tipo B-2.1**: se la palla si trova o è noto o pressochè certo che si trovi in un'area di penalità rossa, il giocatore può ovviare utilizzando le opzioni della Regola 17.1d oppure, come opzione aggiuntiva, può dropare una palla, utilizzando come punto di riferimento, il punto equidistante dalla buca, sul lato opposto dell'area di penalità.
- c) Le aree di penalità rosse a destra delle buche: 5 e 12 e a sinistra della buca 16, si intendono estese all'infinito.

6. PRATICA PRIMA DEL GIRO O TRA I GIRI (REGOLA 5.2B)

Prima del giro o tra i Giri, è in vigore la Regola Locale Tipo I-1.2 e la regola 5.2b è modificata come segue: “Un giocatore non deve praticare sul campo della gara prima di un giro o tra un giro e l'altro, provare la superficie del putting green sfregando il putting green o facendovi rotolare una palla, ma può praticare in qualsiasi area destinata per la pratica”. Penalità per infrazione alla Regola 5.2: vedi la penalità prevista nella Regola 5.2.

E' consentita la pratica nelle seguenti Aree del Campo: Putting Green di pratica (situato vicino alla buvette) e Campo Pratica (situato a destra della buca 10).

7. GREEN SBAGLIATO (Regola 13.1f)

Si utilizza la Regola Locale Tipo D-4: Se la palla di un giocatore giace su un green o avant-green sbagliato nell'ovviare all'interferenza si deve considerare anche l'avant-green come green sbagliato.

8. OGGETTI INTEGRANTI

- a) Fili, cavi, fasciature o altri oggetti (es. pali tutori) quando aderiscono ad alberi o ad altri oggetti permanenti.
- b) Tutte le altre strade non pavimentate artificialmente, sentieri e fossi non segnalati.

9. ORA UFFICIALE

Indicata dall'orologio sul Tee di partenza della buca 1.

10. INDICATORI DI PARTENZA (Regola 6.2b)

Indicatori Gialli: Uomini

Indicatori Rossi: Donne

Indicatori Verdi: Uomini Under 12 EGA hcp > 11,4 / Senior Over 65 (facoltativo)

Indicatori Arancioni: Donne Under 12 EGA hcp > 11,4 / Senior Over 65 (facoltativo)

Attenzione: i giocatori (esclusi gli under 12 EGA hcp>11,4) che utilizzano le partenze avanzate non partecipano all'assegnazione dei seguenti premi speciali: Driving contest, Nearest to the pin, Premio per il 1° lordo.

11. RECORDING AREA E CONSEGNA SCORE CARD

La Recording Area è l'Ufficio Segreteria/Pro Shop del Circolo. Lo score card si consegna all'interno della Recording Area. Lo score card si considera consegnato al Comitato quando il giocatore è uscito completamente dalla Recording Area.

12. SOSPENSIONE DEL GIOCO e RELATIVO PIANO DI EVACUAZIONE (Regola 5.7)

I seguenti segnali saranno utilizzati per sospendere e riprendere il gioco:

Interruzione immediata/situazione pericolosa : un suono prolungato di sirena.

Interruzione normale non pericolosa: tre suoni brevi consecutivi di sirena.

Ripresa del gioco : due suoni brevi consecutivi di sirena.

Quando il gioco è interrotto per una situazione pericolosa i giocatori dovranno lasciare immediatamente il campo, tornare alla Club House del circolo e attendere la ripresa del gioco. Tutte le aree di pratica saranno immediatamente chiuse.

Tutti i giocatori devono attenersi scrupolosamente al piano e alla procedura di EVACUAZIONE pubblicati in Segreteria.

13. CONSIGLIO IN GARA A SQUADRE REGOLA LOCALE TIPO H5

Si applica la Regola 24.4c, in deroga alla Regola 10.2a “E' permesso ai componenti della squadra di giocare nello stesso orario di partenza per darsi l'un l'altro consiglio anche se essi non sono partner”.

PIN POSITION : Bandiera Rossa: BASSA – Bandiera Gialla: MEDIA - Bandiera Blu: ALTA

Per ogni necessità i giocatori possono chiamare la Segreteria del Circolo al numero 0564/922121

Il Comitato Gara GCPA

Punta Ala, 26 Settembre 2026