



REGOLAMENTO CAMPIONATO REGIONALE SARDO A SQUADRE PITCH&PUTT 2023

Art. 1 Regole e Condizioni

Si gioca secondo:

I) le regole della R&A, IPPA e FIP&P. Il numero di ferri consentiti è un massimo di 3.

Misuratori di distanza: non ammessi.

II) le eventuali Condizioni di Gara Specifiche per la competizione in oggetto.

III) le eventuali Condizioni e Regole Locali Aggiuntive, emanate dal Comitato di Gara e secondo le condizioni che seguono.

Per tutto quanto non previsto in questo regolamento, valgono le regole approvate dalla IPPA - International Pitch & Putt Association (quando non derogate dalle regole locali) e accettate dalla Federazione Italiana Pitch & Putt, integrate dalle eventuali Regole Locali del Circolo ospitante.

Art. 2 Formula di gioco

La gara si svolgerà su di un unico giro 18 buche medal stroke play.

- 26 Novembre: unico giro (18 buche - individuale)

Agli effetti della classifica della squadra conterranno la somma dei 3 migliori punteggi dell' unico giro.

Art. 3 Ammissione

La competizione è riservata ai giocatori:

I) iscritti ad un Circolo Golf e/o Pitch&Putt della Sardegna o anche giocatori di altri Circoli italiani purché siano residenti in Sardegna o Abbonati o Soci di secondo Circolo Isolano.

II) in regola con le eventuali condizioni di ammissione indicate nelle Condizioni di Gara Specifiche della gara in oggetto.

Art. 4 Termini d'iscrizione

Le iscrizioni dovranno pervenire non oltre Venerdì 24 Novembre dal format di iscrizione raggiungibile dal nostro sito all'indirizzo <https://www.florinasgolf.it/>.

Art. 5 Tassa d'iscrizione

La tassa d'iscrizione è fissata in € 50 a giocatore (per i Soci Circolo abbonati al percorso solo iscrizione gara € 20) comprende iscrizione gara, green fee e prova campo del Sabato. Dovrà essere versata al Circolo ospitante da tutti gli iscritti prima dell'inizio del Campionato.

Art. 6 Partenze

L'ordine delle partenze sarà stabilito dal Comitato Gara.

Art. 7 Premi (in ordine di assegnazione e non cumulabili)

Alla gara saranno assegnati i seguenti premi:

Classifica Lorda

1^ Squadra classificata Campione Regionale a Squadre

2^ Squadra classificata Vice Campione Regionale a Squadre

Classifica Netta : 1^ 2^ 3 ^ Squadra classificata

Art. 8 Hcp di gioco

Per il calcolo dell'Hcp di gioco, si utilizzerà la tabella di conversione da golf a Pitch&Putt visionabile sul sito della Federazione Italiana P&P, se però l'Hcp del giocatore presente sul database del circolo Florinas golf dovesse risultare minore dell'Hcp convertito, verrà utilizzato quello del database.

L'hcp massimo assegnato ad ogni giocatore sarà comunque non superiore a 18.

Art. 9 Parità e spareggi

In caso di parità per i primi posti della Classifica Lorda Assoluta, sarà disputato un immediato spareggio buca per buca tra un solo giocatore di ogni squadra coinvolta, indicato dal proprio Capitano.

Le buche di spareggio verranno comunicate dal comitato di gara.

Qualora non fosse possibile effettuare o completare lo/gli spareggio/i nei tempi previsti, il Comitato di Gara si riserva il diritto di decidere una differente modalità per dirimere i casi di parità.

Per tutti gli altri posti varrà il miglior risultato del 4° giocatore quello escluso dalla somma dei punteggi, in caso di ulteriore parità le ultime 9 buche dei migliori score tra i 4 presentati da ciascuna delle 2 squadre, poi 6, poi 3 e poi l'ultima.

Se anche in questo caso perdurasse la parità si procederà al sorteggio.

Art. 10 Comitato di gara

Il Direttore di Torneo sarà Eugenio Berardo che avrà la piena gestione della gara e la funzione in campo di arbitro di gioco, il comitato di gara sarà formato da Daniele Berardo e Viridis Salvatore. Il Comitato di Gara si riserva il diritto di modificare, se necessario, le condizioni di Gara o le regole locali.

L'organizzazione si riserva la facoltà di apportare le modifiche che si rendessero necessarie per il miglior svolgimento della manifestazione

Art. 11 Reclami

Eventuali reclami devono essere presentati e motivati per iscritto al Comitato di gara prima della consegna del proprio score.

CONDIZIONI DI GARA

1. Idoneità

I giocatori devono essere in possesso dei requisiti previsti per l'ammissione alla gara.

Nota: qualora si riscontri che un giocatore, al momento della chiusura delle iscrizioni, non sia in possesso dei requisiti per l'ammissione, questi sarà escluso dalla classifica in qualsiasi momento (anche a gara chiusa).

2. Lista delle palle da golf conformi

Si applica la Nota alla Regola 5-1.

Nota: La lista aggiornata delle palle conformi è disponibile sul sito web del R&A (www.randa.org).

3. Velocità di gioco (nota alla regola 6-7)

A) Durante il Giro Convenzionale:

In assenza di circostanze attenuanti, un gruppo (o un giocatore singolo o due giocatori del gruppo), potrebbe essere cronometrato se, in qualsiasi momento durante il giro convenzionale si trovi "Fuori Posizione".

Dal momento in cui incomincia il cronometraggio, il tempo massimo consentito per un colpo è di 40 secondi; sono concessi 10 secondi in più per il giocatore del gruppo che gioca per primo:

- il colpo dalla partenza a un par 3;
- un colpo di approccio; o
- un chip od un putt.

Penalità per infrazione alla Condizione di Gara:

1a Infrazione: avvertimento dell'Arbitro

2a Infrazione: un colpo di penalità .

3a Infrazione: due colpi di penalità.

4a Infrazione: squalifica.

Le 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.

Note:

a) Il cronometraggio finisce quando il gruppo ritorna in posizione, ma in ogni caso si tiene conto della/e infrazione/i di tempo di un giocatore che si trova in un gruppo cronometrato, per tutta la durata del giro. Un giocatore non è penalizzato per un secondo fallo di tempo se non è stato avvisato di essere incorso in quello precedente.

b) I giocatori potrebbero non essere avvisati di essere cronometrati.

4. Sospensione del gioco per una situazione pericolosa

(Nota alla Regola 6-8b)

Segnali:

a) interrompere il gioco IMMEDIATAMENTE: 1 suono prolungato di sirena.

b) interrompere il gioco: 3 suoni consecutivi di sirena, ripetuti.

c) ripresa del gioco: 2 brevi suoni di sirena, ripetuti.

5. Consegna dello score

Lo score di un giocatore si considera consegnato al Comitato quando verrà inserito nell'apposito contenitore.

6. Comportamento

Se un giocatore si comporta in maniera sconveniente, non consona al gioco del golf (es. il linguaggio, il lancio di bastoni) oppure non rispetta le linee guida sull'Etichetta o della FIG, sarà avvisato che il Comitato deciderà se squalificarlo. La decisione del Comitato è inappellabile.

Nota: in caso di infrazioni gravi (es. frasi irrispettose verso un componente del Comitato o procurato pericolo per il lancio di bastoni) la squalifica può essere immediata.

REGOLE LOCALI

Utilizzo del tee

- a) Il tee è obbligatorio in tutte le aree di partenza inerbite.

Fuori limite (Regola 18.2)

- a) Oltre i paletti bianchi, che definiscono il limite del campo, e del campo pratica.
- b) 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.
- c) Oltre le recinzioni elettriche che delimitano il campo da gioco anche quando esse non siano segnate in bianco.

Condizioni anormali del campo (Regola 16-1)

Terreno in Riparazione.

- a. Qualsiasi area delimitata da una linea bianca sul terreno e/o da paletti blu.
- b. Qualsiasi area di terreno danneggiato in modo insolito (es. da macchinari in movimento).
- c. Le zone danneggiate dai buchi di animale.

Ostruzioni inamovibili

- a. Il rudere a fianco al green della buca 13.
- b. I pali della luce presenti all'interno dell'area generale.
- c. I copri buca sui green.
- d. Tutte le reti di protezione site sull'area generale.
- e. Tutte le stradine inghiaiate.

Oviare da una recinzione elettrificata che definisce il limite

Si utilizza la Regola Locale di tipo E-7: se la palla di un giocatore giace sul campo ed entro la lunghezza di due bastoni dalla recinzione elettrificata che definisce il fuori limite alle buche 2,3 e 4, il giocatore può oviare senza penalità secondo la Regola 16.1, utilizzando come punto di riferimento il punto che si trova a due bastoni dalla recinzione e ad una uguale distanza dalla buca.

Penalità per Giocare la Palla da un Posto Sbagliato in Infrazione alla Regola Locale: Penalità Generale Secondo la Regola 14.7a.”

Protezione degli alberi giovani

Si utilizza la regola Locale Tipo E-10 “Gli alberi giovani sono zone proibite al gioco:

- a. se la palla di un giocatore giace in qualsiasi posto sul campo a eccezione di un’area di penalità e giace sopra o tocca tale albero oppure tale albero interferisce con lo stance del giocatore o con l’area del movimento che egli intende effettuare, il giocatore deve ovviare secondo la Regola 16.1f;
- b. se la palla giace in un’area di penalità ed esiste interferenza da tale albero con lo stance del giocatore o con l’area del movimento che egli intende effettuare, il giocatore deve ovviare con penalità secondo la Regola 17.1e oppure senza penalità secondo la Regola 17.1e(2).

Penalità per Giocare la Palla da un Posto Sbagliato in Infrazione alla Regola Locale: Penalità Generale Secondo la Regola 14.7a.”

Fili elettrici e cavi sopraelevati

Si utilizza la Regola Locale Tipo E-11: Se una palla colpisce i cavi o i pali della linea elettrica situata alle buche 3,4,8 e 9, il colpo deve essere annullato e rigiocato, senza penalità (vedere la Regola 14.6).

Ovviare dalle crepe nel terreno

Si utilizza la regola Locale Tipo F-8 “Le crepe nel terreno nelle parti dell’area generale tagliate all’altezza del fairway o inferiore sono terreno in riparazione. Il giocatore può ovviare secondo la Regola 16.1b. Tuttavia, l’interferenza non esiste se la crepa interferisce solo con lo stance del giocatore.

Penalità per Giocare la Palla da un Posto Sbagliato in Infrazione alla Regola Locale: Penalità Generale Secondo la Regola 14.7a.”