Le seguenti Condizioni di Gara e Regole Locali, unitamente alle Regole Locali aggiuntive e agli annunci pubblicati dal Comitato di Gara, sono in vigore in tutte le gare che si giocano al **Golf Club Albisola** e disputati in accordo alle Regole del Golf approvate dal R&A Rules Limited.

REGOLE LOCALI (in vigore dal 6 marzo 2026)

1. **FUORI LIMITE: Regola 18:** Delimitato da
   - I muri perimetrali che delimitano il fiume Sansobbia alle buche 8 e 9, il muro che costeggia il rio Legau alle buche 1, 3 e 9 (nelle buche di cui sopra il fuori limite è delimitato dai muri mentre i paletti bianchi hanno il solo scopo di segnalare l'out);
   - I paletti bianchi alle buche 1, 2, 4, 5, 6, 7 e dietro il green alla buca 9;
   - Out interno: giocando la buca 7, i paletti bianchi e verdi, situati sul lato sinistro della buca, delimitano il fuori limite interno. Una palla che oltrepassa la linea formata dai paletti è fuori limite. Detti paletti giocando la buca 6 sono considerati ostruzioni inamovibili.

2. **AREE DI PENALITÀ: Regola 17**: Le aree di penalità frontali sono definite da paletti gialli. Dove vi sono linee gialle, queste definiscono i margini. Le aree di penalità laterali sono definite da paletti rossi. Dove vi sono linee rosse, queste definiscono i margini.
   Buche 2, 3 e 4: **Zona Proibita al Gioco (ZPG)**: l'area di penalità rossa intorno al lago definita dai **paletti rossi e verdi** è considerata per una parte ambientalmente protetta e per la rimanente parte pericolosa, pertanto, è vietato giocare la palla. Sarà soltanto consentito recuperare la palla recuperabile senza entrare con entrambi i piedi nell'area. Non osservanza di questa proibizione costituisce una grave infrazione del Codice di condotta e comporta la penalità generale (2 colpi in stroke play, perdita della buca in match play). Il ponte sopra il lago è nella ZPG, pertanto, non è permesso giocare la palla che giace sul ponte. È permesso recuperare la palla e usare il ponte per passare da una parte del lago all'altra, senza penalità.
   Buca 3: in aggiunta alle tre normali opzioni della **Regola 17** per una palla che entra nell'area di penalità rossa intorno al lago, è disponibile una **Zona di droppaggio <u>opzionale</u> prima del lago**, solamente per i giocatori della buca 3.

3. **CONDIZIONI ANORMALI DEL TERRENO: Regola 16**
   - Tutte le aree delimitate da paletti blu, punti blu/bianchi o linee blu/bianche sul terreno, le buche Footgolf; qualsiasi bunker con paletto blu.
   - Area del traliccio buca 4/8, la palla **<u>può</u>** essere droppata in conformità alla **Regola 16** o nell'area di droppaggio.
   - Vivaio buca 7 delimitato da paletti blu – la palla **<u>deve</u>** essere droppata nell'area di droppaggio.
   - Area a destra del tee 5, dietro rete.

4. **PUTTING GREEN SBAGLIATO: Regola 13-1f**: Il doppio putting green delle buche 5/7 è diviso in due green da una linea immaginaria che congiunge le due placche bianche sul green a livello del restringimento (droppaggio entro un bastone dal punto più vicino ove ovviare all'interferenza sia della palla che dello stance con il green sbagliato).

5. **PARTI INTEGRANTI DEL CAMPO:** Le strade e sentieri; pertanto, non è consentito ovviare senza penalità, eccetto le aree dei sentieri segnate come TR con punti o linee bianchi o paletti blu dove è permesso ovviare con la **Regola 16.**

6. **TRALICCIO - FILI ELETTRICI (RLT E-11):** Se è noto o pressoché certo che la palla di un giocatore abbia colpito il traliccio e/o i fili elettrici durante il gioco alle buche 4 e 8, il giocatore deve ripetere il colpo giocando la palla originale o un'altra palla dal punto in cui è stato eseguito tale colpo (vedi Regola 14.6). Se il giocatore ripete il colpo, ma lo fa da un posto sbagliato, riceverà la penalità generale secondo la Regola 14.7. Se il giocatore non ripete il colpo, riceverà la penalità generale e il colpo conta, ma il giocatore non ha giocato da un posto sbagliato.

7. **CONDIZIONI DI GARA AGGIUNTIVE:** Si deroga dai seguenti punti dell'hard card**:** Punto 3 lista delle palle conformi; - punto 4b: velocità di gioco.

8. **INDICATORI DI PARTENZA:**

	Uomini	**Donne**	**Senior >= 65 anni (facoltativo) Maschi <= 12 con HCP > 11,4 (obbligatorio)**
1° giro	Giallo	Rosso	Verdi
2° giro	Giallo/Bianco	Rosso/Nero	Verdi

REGOLE LOCALI (in vigore dal 6 marzo 2026)

9. **INDICATORI DI CORTESIA:** Le placche che segnalano i 200-150-100-50 m dall'inizio del putting green. Tali placche sono considerate ostruzioni inamovibili, Regola 16.1a. I paletti bianchi con striscia rossa sul percorso indicanti i 100m a centro green. Tali paletti sono considerati movibili, Regola 15.2a.

10. **CONSEGNA SCORE: Regola 3.3b:** Lo score va riconsegnato non appena terminato il giro presso la Recording Area situata nella zona coperta pavimentata antistante la segreteria delimitata dalla porta a vetri, la vetrina del pro–shop e i muri di pietra della clubhouse.

11. **MISURATORI DI DISTANZA E DIREZIONE: Regola 4.3a(1):** Consentiti

12. **PRATICA SUL CAMPO: Regola 5.2b**: Solamente nelle giornate in cui è prevista una gara serale stroke play, si deroga alla regola 5.2b, un giocatore può praticare sul campo di gara prima di un giro.

13. **PIAZZARE LA PALLA:** Quando sullo score del giocatore è indicato "SI PIAZZA" si applica la seguente regola locale**:** Se la palla del giocatore giace in una parte dell'area generale tagliata all'altezza del fairway o inferiore, il giocatore può ovviare senza penalità una sola volta piazzando la palla originale o un'altra palla come segue:
    - Punto di Riferimento: il punto della palla originale.
    - Dimensione dell'area dove ovviare misurata dal punto di riferimento: la lunghezza di uno score, ma con questi limiti:
        - 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 con la mano secondo le **Regole 14.2b(2) e 14.2e.** Penalità per giocare la palla da un posto sbagliato in infrazione alla regola locale: penalità generale secondo la **Regola 14.7a**: due colpi in stroke play o perdita della buca in match play.

14. **CODICE DI CONDOTTA:** Il giocatore, socio o visitatore, è tenuto a osservare,
    - La proibizione di entrare fisicamente (con due piedi) nelle zone indicate come "Zone proibite al gioco" (ZPG) e in cui è vietato l'accesso. La non osservanza di questa proibizione costituisce una grave infrazione del Codice di condotta e comporta la penalità generale (2 colpi in stroke play, perdita della buca in match play).
    - È vietato indossare abiti non consoni al luogo, quali blue jeans, tute da ginnastica, canottiere e pantaloni cortissimi.
    - Un comportamento inaccettabile, tanto che il giocatore può essere penalizzato durante il giro per le seguenti infrazioni:
        - Mancata cura del campo, es. non riparare un pitch mark, non ripiazzare una zolla o non livellare un bunker, non rimettere il rastrello per terra in linea con la direzione di gioco della buca e vicino al bunker.
        - Utilizzo di linguaggio inappropriato
        - Lancio di bastoni

    Penalità per infrazione al Codice di condotta:

1a infrazione:	avvertimento
2a infrazione:	1 colpo di penalità
3a infrazione:	penalità generale (2 colpi in stroke play o perdita della buca in match play)
4a infrazione:	squalifica

    Nota: In caso di grave scorrettezza (es. frasi irriguardose verso l'Arbitro o verso un Membro del Comitato o per procurato pericolo verso un'altra persona) il Comitato può applicare la **Regola 1.2a** con squalifica immediata. Il giocatore è anche soggetto ai procedimenti disciplinari secondo quanto previsto dal Regolamento di Giustizia FIG.