



REGOLAMENTO TECNICO DEL FOOTGOLF MANUALE BREVE (ED. 2015-1)

IL FOOTGOLF

Il Footgolf è uno sport nato in Olanda nel 2009 che unisce l'eleganza che contraddistingue il mondo del golf alla popolarità del calcio. Un mix vincente adatto a entrambi i sessi e a tutte le età: per giocare è sufficiente, infatti, saper calciare un pallone e lasciarsi travolgere dalla bellezza del paesaggio e dalla natura caratteristici dei campi da golf.

Le regole derivano da quelle del golf, con alcune piccole variazioni legate alla specificità degli strumenti utilizzati. Una su tutte: non esistono le mazze, ma i piedi, che devono mandare in una buca del diametro di 50 cm un pallone regolamentare da calcio (misura n. 5).

Anche le penalità sono leggermente differenti da quelle del golf e sono state semplificate ad 1 colpo per ogni infrazione commessa.

LO SPIRITO DEL GIOCO

Il Footgolf è giocato, per la maggior parte, senza la supervisione di un arbitro. Il gioco si affida all'integrità dell'individuo nel dimostrare riguardo verso gli altri giocatori e nel rispettare le Regole.

Tutti i giocatori devono comportarsi in modo disciplinato, dimostrando sempre cortesia e sportività, indipendentemente da quanto competitivi possano essere.

Questo è lo "Spirit of the game" del footgolf: una filosofia di vita che comporta il rispetto, la lealtà, l'onestà e l'autodisciplina.

Nonostante ci siano classifiche e premi per quei giocatori che si distinguono tra i vari partecipanti alle gare, la vera sfida è quella tra il giocatore e il PAR del campo, ovvero il numero prestabilito di colpi necessari a completare il percorso (che solitamente corrisponde a 72 colpi per 18 buche).

Se un giocatore scende sotto il PAR vince, se lo eguaglia pareggia, mentre se conclude la gara con un numero di colpi superiore ad esso vince il campo.

È una gara con se stessi per migliorarsi giorno dopo giorno, per cui chi non rispetta le regole del gioco o le penalità rimate durante il percorso, prima di tutto inganna solo se stesso !

È, perciò, assolutamente vietato accordarsi per disapplicare o derogare le regole, pena la squalifica di tutte le parti coinvolte.

ETICHETTA

Il Footgolf è una variante del Golf e da questo mondo, oltre che le regole di gioco, prende tutte le regole di comportamento e di etichetta che devono essere consoni all'ambiente dove le manifestazioni sportive si svolgono, i Golf Club.

DRESS CODE (ABBIGLIAMENTO)

Il footgolfer indossa polo, felpa o pullover, bermuda o gonna o pantaloni lunghi, calzettoni lunghi (da portare al ginocchio e non abbassati), scarpe da calcetto, da golf o ginnastica. Sono facoltativi l'uso di giacche tecniche impermeabili e cappelli.

È assolutamente vietato l'uso di t-shirt, canottiere, divise da calcio, scarpe con tacchetti da calcio da erba e/o sintetico.

L'utilizzo di ciabatte ed infradito, prima durante o dopo la gara, è consentito **esclusivamente** negli spogliatoi, pena l'allontanamento dalla struttura ospitante.

CODICE COMPORTAMENTALE

Il footgolf, al pari del golf, richiede concentrazione, silenzio, tempi di gioco ragionevolmente brevi per non perdere attenzione e riscaldamento muscolare.

È, perciò, severamente vietato urlare, imprecare, esultare platealmente, palleggiare o giocare a calcio passandosi il pallone, disturbare gli altri giocatori con la suoneria del cellulare o parlando ad alta voce, rallentare il proprio gioco e, di conseguenza, quello degli altri, danneggiare o lasciare in disordine la Club House, le aree ristoro, gli spogliatoi, i parcheggi, in sintesi qualunque luogo del Golf Club che ospita la manifestazione sportiva.

PENALITÀ

Il mancato rispetto dell'etichetta può comportare l'immediato allontanamento del giocatore, la squalifica o punti di penalità sulle classifiche di giornata o di campionato da parte del comitato organizzatore e/o degli organi preposti della FIGG.

GIUDICE SPORTIVO

Tra le varie esigenze sorte nella precedente stagione sportiva, FIGG ha ritenuto necessario ed imprescindibile dotarsi di un organo dotato dei poteri e delle funzioni necessarie per assicurare a tutti i tesserati un regolare, corretto ed imparziale svolgimento dell'attività agonistica in ossequio al regolamento vigente (che, si ricorda, per la diversa natura della palla da gioco e di ciò che la colpisce, non può essere identico a quello del golf, seppure da esso prenda le mosse in modo preponderante).

È stato, quindi, istituito il Comitato Affari Legali, Regolamento e Disciplina che agisce anche quale Giudice Sportivo.

L'attivazione di tale Organo è, in linea generale, prevista solo in via eccezionale, dopo attenta valutazione, anche istruttoria, a seguito della quale viene emesso un Comunicato Ufficiale mediante il quale viene deciso in merito alle denunciate violazioni.

È bene precisare, tuttavia, che ciò avviene solo in quei limitati casi nei quali:

- a) l'applicazione automatica di certe penalità previste dal regolamento, ovvero altre situazioni di dubbio sorte durante il gioco, non siano state risolte concordemente dai componenti del gruppo di gioco mediante la consegna degli score-card controfirmati (circostanza che, salvo errori oggettivi o altri casi particolari, non consente di modificare il risultato del campo);
- b) il Comitato Organizzatore di ciascun evento agonistico, previamente dotatosi di un Collegio Disciplinare preposto a prendere atto delle risultanze degli scorecard ed a risolvere piccole contestazioni che sorgono durante il gioco o subito dopo il termine di esso, nonché a valutare con imparzialità e rigore le altre situazioni che non siano state risolte durante il gioco (come in linea generale sarebbe auspicabile) che siano state sottoposte al suo vaglio, entro le 24 ore immediatamente successive al termine di una gara abbia ritenuto di non provvedere ad omologare i risultati del campo come riportati sugli score-card anche a seguito di eventuali contestazioni pervenute prima della consegna ufficiale degli stessi.

Ogni evento sportivo è organizzato da un Comitato Regionale, anche in collaborazione con altri di altre Regioni. Esso è responsabile della pianificazione degli eventi sportivi e ad esso è demandato di provvedere ad una serie di compiti, tra i quali, ad esempio: redigere e comunicare le eventuali Regole locali dei singoli percorsi, prendere atto delle penalità che durante il gioco sono state applicate per effetto della violazione delle Regole, dotarsi di un proprio Collegio Disciplinare, adottare tutte le decisioni in ordine alla validità delle gare, come l'omologazione dei punteggi ed, in casi particolari, l'annullamento parziale o totale della gara (ad esempio, per effetto di eventi meteorologici eccezionali).

TIPOLOGIA DI GIOCO

Esistono diverse modalità di gioco. Le più comuni sono il "MATCH PLAY", in cui i giocatori si contendono le singole buche del percorso e vince chi se ne aggiudica di più, e lo "STROKE PLAY" in cui vince chi chiude il percorso con il

minor numero di colpi: quest'ultima è la formula più utilizzata.

Le partenze possono aver luogo in modalità sequenza (tutti dalla buca 1, con ogni gruppo di gioco che parte ad intervalli prestabiliti, ad esempio, ogni 10 minuti) oppure in modalità shotgun (ogni gruppo parte contemporaneamente da buche diverse: in tal caso la gara ha inizio al suono di una sirena o tramite altro segnale).

REGISTRAZIONE E SCORECARD

Almeno 45 minuti prima dell'orario di inizio della competizione o di quello assegnato dopo la pre-iscrizione alla gara al proprio gruppo di gioco, il giocatore deve presentarsi presso la segreteria organizzativa per completare l'iscrizione: qui gli verrà consegnato uno scorecard su cui è indicato il PAR di ogni buca e del percorso (cioè il numero di colpi astrattamente necessari per completare sia ogni singola buca che l'intero percorso), i metri di lunghezza di ogni singola buca e del percorso, lo spazio per il nome e il cognome di *PLAYER* (il giocatore) e *SCORER* (un altro giocatore che fungerà da marcatore dei colpi del *PLAYER*) e per le due relative firme (*PLAYER* e *SCORER*) che certificheranno a fine gara la correttezza dei dati riportati sullo scorecard prima della sua consegna alla segreteria organizzativa non oltre 15 minuti dopo aver concluso l'ultima buca.

Ai fini della classifica verranno sempre e solo presi in considerazione i colpi di ogni singola buca (al massimo 9 per ognuna) riportati nelle caselle del *PLAYER*, compilati dallo *SCORER* (le caselle dello *SCORER* servono solo per prendere appunti e per personali verifiche durante la gara).

La non esattezza e completezza dei dati riportati sullo scorecard (es. mancanza di una o di entrambe le firme) lo renderanno passibile di penalità come da regola 26.

GRUPPI DI GIOCO E ROTAZIONE DELLO SCORECARD

Il giocatore dovrà presentarsi alla propria buca di partenza almeno 15 minuti prima dell'orario assegnato.

Se un giocatore si presenta in ritardo, gli sarà comminato un colpo di penalità ove il gruppo riesca a partire entro i 5 minuti successivi all'orario inizialmente stabilito. In caso di maggiore ritardo, il gruppo partirà ed il ritardatario potrà non essere ammesso alla gara.

I gruppi di gioco sono solitamente formati da 4 giocatori (tendenzialmente mai più di due della stessa squadra).

I giocatori A, B, C e D si metteranno in cerchio (i due della stessa squadra non dovranno essere l'uno accanto all'altro) e consegneranno il proprio scorecard al giocatore alla propria destra. In questo modo il player A consegnerà il proprio scorecard al player B, ricevendo quello del player D. Quindi il player A marcherà i colpi del player D mentre i colpi del player A verranno marcati dal player B, i cui colpi saranno marcati dal Player C, a sua volta marcato dal Player D.

Nelle caselle dello scorer ogni giocatore marcherà i propri colpi che serviranno solo per confrontarli con il proprio marcatore alla fine di ogni buca.

Saranno validi solo i punteggi riportati dal marcatore alla voce PLAYER/GIOCATORE di ogni scorecard.

REGOLE DI GIOCO BREVI PER GARA DI FOOTGOLF STROKE PLAY

1. PRATICA O PROVA CAMPO

La prova campo può essere effettuata solo in casi eccezionali il giorno prima della gara.

È vietata la pratica durante il giorno della gara, prima di un giro, tra un giro e l'altro, tra una buca e l'altra, salvo che il Comitato Organizzatore abbia permesso la pratica o il riscaldamento degli atleti su una determinata porzione del campo di gara o in altra area dedicata, in ogni caso mai in direzione delle buche.

La violazione di questa regola comporta la squalifica dalla gara.

2. COLPO DI PARTENZA (TEE SHOT) E ORDINE DI GIOCO

È fatto obbligo di giocare il proprio "*tee shot*" con il pallone posizionato fra gli indicatori di partenza che non superi (in direzione della buca) la linea immaginaria che li congiunge.

È possibile posizionare il pallone più indietro rispetto alla linea tra gli indicatori di partenza, comunque all'interno del rettangolo immaginario che abbia un lato pari alla linea stessa, e l'altro di due passi.

Giocare il proprio "*tee shot*" fuori dall'area di pertinenza comporta 1 colpo di penalità e l'obbligo di rigiocare il colpo dall'interno dell'area consentita.

L'ordine di partenza dei giocatori alla buca (hole) 1 è a estrazione, mentre dalla seconda buca in poi inizia a calciare quello che ha realizzato il miglior punteggio nella buca precedente, e gli altri di seguito secondo tale ordine; in caso di parità di colpi tra due o più giocatori si seguirà l'ordine di partenza della buca precedente.

Non è consentito spostarsi verso il proprio pallone prima che l'ultimo giocatore del gruppo abbia effettuato il proprio tiro.

Il primo giocatore a effettuare il secondo colpo è quello più lontano dalla buca e così via, fino alla chiusura della buca.

3. COLPIRE IL PALLONE FERMO E IN MANIERA NETTA

Non è consentito spingere, trascinare, scucchiare il pallone né colpirlo con la suola della scarpa.

È assolutamente vietato colpire il pallone se esso è in movimento.

Nell'effettuare un colpo, il giocatore non deve ricevere aiuto da nessuno.

La violazione di queste regole comporta 1 colpo di penalità.

4. GIOCARE IL PALLONE E IL CAMPO COME SI TROVA

Non è consentito migliorare l'area dove si intende prendere posizione per effettuare il colpo.

È, altresì, vietato prendere più volte posizione o provare ripetutamente il colpo con l'intento di appiattire l'erba o le sterpaglie davanti, dietro o lateralmente al pallone, muovendo, piegando o rompendo qualsiasi cosa fissa o vegetante, eccetto che nella limitata area in cui si debba correttamente posizionare il piede di appoggio prima di eseguire il calcio.

Non è mai consentito migliorare la posizione o la linea di gioco del pallone schiacciando o spostando rami, frasche, piante, steli, o alcuna cosa che non sia un impedimento sciolto o un'ostruzione mobile (vedi punti 6 e 7).

È vietato migliorare la qualità della buca (ad esempio, appiattire l'erba sul bordo o riempire con terra e sabbia eventuali imperfezioni del terreno),

La violazione di questa regola comporta 1 colpo di penalità.

5. VELOCITÀ DI GIOCO

Ogni giocatore deve farsi trovare pronto al tiro quando è il proprio turno di gioco senza rallentare il gioco degli altri.

Se un gruppo gioca lento e perde posizione sul percorso, il Comitato potrà procedere, nell'ordine: a richiamare, comminare un colpo di penalità o squalificare il giocatore o il gruppo.

Una volta terminata la buca, il gruppo deve immediatamente abbandonarla: i colpi sullo scorecard vengono segnati mentre ci si reca alla partenza della buca successiva.

È comunque vietato effettuare il proprio colpo se il gruppo di gioco che precede è ancora a portata di tiro.

Qualora un gruppo subisca un rallentamento, dovrà cedere il passo al gruppo che lo segue.

6. IMPEDIMENTI SCIOLTI (STACCATI)

È possibile rimuovere un impedimento sciolto (cioè oggetti naturali non attaccati al terreno come pietre, foglie, rami, pigne, etc).

Se la rimozione dell'impedimento sciolto causa lo spostamento del proprio pallone facendogli perdere la posizione originaria, esso dovrà essere riposizionato con le mani e ciò comporterà 1 colpo di penalità.

7. OSTRUZIONI MOVIBILI

Per "*OSTRUZIONE MOVIBILE*" si intende ogni oggetto artificiale che possa essere facilmente rimosso senza ritardare il gioco e senza causare danni (rastrelli, lattine ed altri simili oggetti artificiali).

Le ostruzioni mobili come sopra definite, posizionate in qualsiasi zona del campo, possono essere rimosse senza penalità.

Se ciò causa lo spostamento del proprio pallone (perdendo così la posizione originale), esso deve essere riposizionato con le mani senza penalità.

Tutti gli arredi del campo (segnaletica, paletti gialli, rossi o blu, rastrelli ecc.) devono poi essere rimessi al loro posto.

8. OSTRUZIONI INAMOVIBILI

Una "*OSTRUZIONE INAMOVIBILE*" è costituita da un oggetto artificiale che non possa essere facilmente rimosso, come una costruzione, una strada pavimentata artificialmente, una rete montata tra pali, segnaletica del campo, tombini, irrigatori, fontane.

N.B. I paletti bianchi, (a differenza di quelli gialli, rossi e blu, vedi punti 9, 10, 11 e 12), al pari di tutto ciò che delimita il campo, come staccionate, reti, muretti, sono da considerarsi parti integranti del percorso (al pari, ad esempio, di un albero) e non si possono rimuovere: se, pertanto, un giocatore decide di dropare il pallone perché ritenuto ingiocabile, subisce un punto di penalità (vedi punto 9).

9. PALLONE FUORI LIMITE (PALETTI BIANCHI)

Il "fuori limite" è la zona che non fa parte del campo.

Quando il fuori limite è definito da una recinzione o da paletti bianchi, la linea del fuori limite è determinata dai punti interni sul terreno più vicini tra i pali della recinzione o tra i paletti. Un pallone sarà considerato fuori limite quando si trova interamente oltre il margine sopra definito.

Un giocatore può posizionarsi fuori limite per giocare un pallone che si trova entro i limiti del campo.

Se il pallone calciato si ferma oltre il limite del campo, il giocatore deve rigiocare il pallone dal punto dal quale esso è stato calciato, con 1 colpo di penalità.

10. OSTACOLI D'ACQUA (PALETTI GIALLI E ROSSI)

Se il vostro pallone si trova in un ostacolo d'acqua (all'interno dei paletti e/o linee gialli/rossi), potete giocare il pallone come si trova, oppure, con la penalità di 1 colpo, potete:

- a) rigiocare nuovamente il pallone dal punto in cui è stato calciato;
- b) piazzarlo (dropparlo) con le mani, a qualunque distanza dietro l'ostacolo d'acqua dal punto in cui vi è entrato, lungo la linea retta ideale che congiunga la buca con il punto in cui il pallone ha superato per l'ultima volta il margine dell'ostacolo;
- c) piazzare con le mani il pallone, entro la distanza di due passi e non più vicino alla buca, dal punto in cui il pallone ha attraversato per l'ultima volta il margine dell'ostacolo;
- d) giocare il pallone anche dall'altra sponda dell'ostacolo d'acqua, ma posizionando il pallone entro due passi rispetto al margine dell'ostacolo, ma non avvicinandosi alla buca.

11. CONDIZIONI ANORMALI DEL TERRENO (PALETTI BLU) E PUTTING GREEN DEL GOLF

E' considerata condizione anormale del terreno la presenza sul campo di acqua occasionale, fango, terreno in riparazione (es. per semina) o terreno danneggiato da fattori esterni (es. cinghiali).

Se il pallone o la posizione del giocatore interferisce con una condizione anormale del terreno è possibile piazzare la palla con le mani senza penalità alla distanza di un passo dal limite dall'area interessata, attiguo a dove giace il pallone, non in direzione della buca.

Tale regola si applica anche quando il pallone si ferma sul putting green del Golf, da dove è severamente vietato giocare il pallone. In tal caso, è obbligatorio dropare il pallone, senza penalità, posizionandolo ad un passo fuori dal punto più vicino di uscita dal putting green, non in direzione della buca.

12. BUNKERS (OSTACOLO DI SABBIA)

Se il pallone finisce in un bunker si deve giocare il pallone come si trova effettuando il colpo da fermi, cioè senza prendere la rincorsa, solo dopo aver posizionato in modo univoco e netto il piede di appoggio prima di calciare. La violazione di questa regola comporta 1 colpo di penalità.

Appena effettuato il colpo, il giocatore è tenuto a ripristinare il bunker nella sua condizione originaria con il rastrello che si trova nelle vicinanze.

È concessa, tuttavia, l'opzione aggiuntiva di spostare (dropare) la palla fuori dal bunker, non in direzione della buca, con 1 colpo di penalità.

13. MARCARE IL PALLONE

Il pallone deve essere marcato e rimosso momentaneamente dal terreno di gioco esclusivamente quando ciò venga richiesto da un altro giocatore perché intralcia il suo gioco.

È possibile marcare il pallone solo quando tutti i palloni e i giocatori sono fermi.

Per marcare il pallone è necessario usare una moneta o qualcosa di simile (una fiche), posizionandola immediatamente dietro al pallone (rispetto a dove si trova la buca) prima di alzarlo. Al proprio turno di gioco, il pallone dovrà essere posto nuovamente nella posizione originaria prima di rimuovere il segnale utilizzato per marcarlo.

La violazione di questa regola comporta 1 colpo di penalità.

14. MARCARE IL PALLONE IN PROSSIMITÀ DELLA BUCA

Quando un pallone si trova entro il raggio di 5 metri dalla buca è obbligatorio marcarlo. Ove ciò non avvenga e un altro pallone lo colpisca, è comminato un colpo di penalità ad entrambi i giocatori.

15. PALLONE INGIOCABILE

Il giocatore è il solo che può decretare il proprio pallone ingiocabile in qualsiasi punto del percorso.

In tal caso, con 1 colpo di penalità, egli dovrà scegliere se:

- a) giocare il pallone nel punto dal quale esso è stato giocato l'ultima volta;
- b) riposizionare il pallone con le mani, a qualunque distanza dal punto dove era terminato il pallone, ma in direzione opposta alla buca e lungo una linea retta che congiunga la buca con il punto dove era terminato ed il punto ove viene riposizionato;

- c) riposizionare il pallone con le mani entro la distanza di due passi, dal punto in cui era terminato, ma non in direzione della buca (se con due passi dal pallone non si esce dall'area "ingiocabile", il giocatore dovrà attuare l'opzione "a)" o "b)").

16. GIOCARE UN PALLONE ALTRUI O DA UNA POSIZIONE ERRATA

Giocare un pallone di un altro giocatore comporta 1 colpo di penalità. Il pallone colpito erroneamente deve essere ripiazzato nella posizione originale.

Giocare il proprio pallone da una posizione errata comporta 1 colpo di penalità e di ricalciarlo dalla posizione corretta.

17. PALLONE INSERVIBILE AL GIOCO (ES. BUCATO) O SOSTITUITO

Il giocatore deve concludere la buca con il pallone con cui l'ha iniziata.

Se un giocatore ha ragione di credere che il proprio pallone sia diventato inservibile al gioco durante l'effettuazione della buca che si sta giocando, egli può marcare e alzare il pallone senza penalità per accertarne l'effettiva inservibilità, previa dichiarazione pubblica col proprio gruppo di gioco. Ove l'inservibilità sia confermata, gli sarà consentito sostituire il pallone anche senza aver concluso la buca.

L'unico altro caso in cui è ammessa la sostituzione del pallone durante l'effettuazione di una buca è quello in cui esso scoppi in seguito ad un calcio: il giocatore potrà effettuare di nuovo il calcio, senza penalità.

Tra una buca e un'altra al giocatore è invece consentito sostituire il pallone a sua completa discrezione (es. con uno di un'altra marca, più o meno gonfio, etc.).

18. PALLONE FERMO CHE VIENE MOSSO O TOCCATO

Quando il pallone è in gioco, se accidentalmente un giocatore causa lo spostamento del proprio pallone facendogli perdere la propria posizione, o alzandolo quando non è permesso, o toccandolo col piede (ad esempio, mentre prende posizione prima di calciare), incorre in 1 colpo di penalità e il pallone deve essere riposizionato.

Se un pallone fermo viene mosso da una terza persona o da un altro pallone, viene riposizionato senza penalità.

19. PALLONE IN MOVIMENTO DEVIATO O FERMATO

Se un pallone viene deviato o fermato dallo stesso giocatore che lo ha calciato (ad esempio, dopo che è rimbalzato contro un albero), o dal suo partner di gioco (in caso di gara a coppie) o dal proprio equipaggiamento (es. zaino), si applica 1 colpo di penalità e il pallone si gioca come si trova.

Se un pallone calciato da un giocatore è deviato a seguito di urto con un altro pallone fermo che si trovi fuori dal raggio di 5 metri dalla buca, non vi è penalità: il pallone calciato si gioca come si trova e quello colpito si riposiziona nel punto in cui si trovava.

Nel caso in cui, invece, sia il pallone calciato che quello urtato si trovino entro i 5 metri dalla buca, si applica la regola di cui al punto 14 (penalità per entrambi i giocatori per non aver marcato o fatto marcare il pallone).

20. PALLONE MOSSO DAL VENTO

Se un pallone viene mosso dal vento, anche dopo che questo si era fermato, il gioco deve essere ripreso da dove il pallone effettivamente si fermerà, con le regole e le caratteristiche del punto in cui si ferma: ad esempio, se il pallone a causa del vento finisce in ostacolo d'acqua, si procederà con la regola dell'ostacolo d'acqua; se finisce in buca, invece, si segnerà la buca come conclusa.

In caso di forte vento, il Comitato organizzatore potrà istituire una regola locale che permetta di marcare sempre il pallone dopo che esso sia rimasto fermo per un tempo prestabilito (ad esempio, alcuni secondi).

21. PALLONE IN MOVIMENTO DEVIATO O FERMATO DA UN AGENTE ESTRANEO VIVENTE O IN MOVIMENTO

Per "agente estraneo" (in modalità "stroke play") si intende qualsiasi agente che non riguardi un giocatore, il suo pallone o il suo equipaggiamento.

Se il pallone in movimento di un giocatore è accidentalmente deviato o fermato da qualsiasi agente estraneo, non è data alcuna penalità e il pallone deve essere giocato come si trova.

22. PALLONE PERSO

In caso di pallone perso o irraggiungibile i giocatori avranno 5 minuti di tempo per cercarlo o recuperarlo: ove non riescano, dovranno permettere ai giocatori nel gruppo che li segue di superarli, senza riprendere il gioco fino a quando il gruppo che li ha sorpassati non sarà fuori tiro.

Un pallone perso può essere sostituito e rigiocato secondo la regola della zona del campo dove è andato perduto (es. ostacolo d'acqua, fuori limite, etc.).

23. PALLONE CHE AIUTA O INTERFERISCE CON IL GIOCO

Eccetto il caso di pallone in movimento, se un giocatore ritiene che un pallone possa aiutare qualsiasi altro giocatore, egli può segnalarne la circostanza pubblicamente al proprio gruppo e chiedere di marcare ed alzare il pallone se è il suo, oppure far marcare e alzare qualsiasi altro pallone.

Il giocatore cui venga richiesto di marcare e alzare il proprio pallone può scegliere di giocare per primo invece di alzarlo.

Se il Comitato verifica che i concorrenti si siano accordati per non alzare un pallone che avrebbe potuto favorire qualsiasi concorrente, essi sono squalificati.

Eccetto il caso di pallone in movimento, se un giocatore ritiene che un altro pallone possa interferire con il proprio gioco, ha diritto di farlo marcare ed alzare. Un giocatore al quale venga richiesto di alzare il proprio pallone può scegliere di giocare per primo invece di alzarlo.

Eccetto che nel raggio di 5 metri dalla buca, al giocatore non è consentito marcare ed alzare il proprio pallone di sua iniziativa solo perché ritiene che potrebbe interferire con il gioco di un altro giocatore: potrà eseguire tale operazione solo se gli sia stato chiesto da un altro giocatore, pena l'applicazione di 1 colpo di penalità (si veda anche la regola di cui al punto 13).

24. MOMENTANEA RIMOZIONE DELL'ASTA DELLA BANDIERA

Quando si accinge ad eseguire il putt (il colpo che tende a mandare la palla in buca) il giocatore deve scegliere se chiedere la rimozione dell'asta della bandiera, ovvero lasciarla nel suo alloggiamento.

Non è ammesso esercitare influenza sulla palla, per cui è vietato tenere l'asta con le mani all'interno della buca mentre il pallone si avvicina: la violazione di questa regola comporta la squalifica sia per il giocatore che per chi tiene la bandiera.

Una bandiera rimossa non deve intralciare la gara e va riposizionata nel suo alloggiamento una volta terminata la buca. Il giocatore che eventualmente la colpisse, subisce un colpo di penalità.

25. PALLA IN BUCA

Il pallone viene considerato imbucato quando giace sul fondo della buca o quando ha toccato il fondo della buca, anche se poi rimbalza fuori.

26. SCORECARD

Il punteggio ufficiale di ogni giocatore è quello riportato sullo score-card tenuto e redatto dal proprio marcatore/*scorer*.

Per evitare contestazioni, è buona norma effettuare frequenti verifiche incrociate tra i giocatori/*players* e i propri marcatori/*scorers*.

Il Comitato organizzatore della gara è depositario della correttezza delle somme dei punteggi.

Uno scorecard consegnato privo di una o entrambe le firme è da considerarsi nullo e il punteggio non sarà omologato.

Nel caso, invece, in cui il punteggio risulti mancante o incomprensibile nello spazio corrispondente ad una o più buche, per ognuna di tali irregolarità verrà conteggiato il punteggio di 9 colpi (ossia quelli massimi assegnabili per ogni singola buca).

Una volta consegnato lo scorecard in segreteria non è più possibile apporre correzioni: eventuali contestazioni dovranno pervenire al Comitato Organizzativo entro 24 ore dalla pubblicazione dei risultati/classifiche.

27. ARBITRO - MARSHALL

L'"arbitro" o il "Marshall" è la persona incaricata dal Comitato di accompagnare i giocatori per decidere su questioni di fatto prendere atto dell'applicazione delle regole. Egli deve intervenire per qualsiasi infrazione che gli venga riferita o che lui stesso noti.

Non compete all'arbitro la custodia dell'asta della bandiera, indicare la posizione della buca standovi vicino, oppure provvedere a marcare ed alzare il pallone.

28. REGOLE LOCALI E COMITATO ORGANIZZATIVO

Prima della partenza di ogni gara, eventuali Regole Locali specifiche del campo potranno essere comunicate e spiegate dal Comitato organizzatore, che indicherà anche le persone componenti lo staff cui i giocatori potranno fare riferimento per qualsiasi dubbio prima, durante e dopo la gara.

a cura dell'Area Tecnica della FIGG