



Guida Breve alle Regole del FootGolf

INTRODUZIONE

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 dovrebbero comportarsi in modo disciplinato, dimostrando sempre cortesia e sportività, indipendentemente da quanto competitivi possano essere. Questo è lo "Spirit of the game" del golf. Una filosofia di vita che comporta il rispetto di Lealtà, Onestà e autodisciplina

ETICHETTA

Nessun Disturbo o Distrazione

I giocatori dovrebbero sempre dimostrare rispetto per gli altri giocatori sul campo e non dovrebbero disturbare il loro gioco muovendosi, parlando, facendo rumori inutili o imprecando platealmente.

Registrazione dei Punteggi

il giocatore che agisce come marcatore dovrebbe controllare il punteggio con il giocatore interessato e segnarlo mentre si dirige verso l'area di partenza successiva.

Giocare Velocemente e Mantenere il Passo

I giocatori dovrebbero giocare con un buon passo. Il Comitato può emanare direttive per la velocità di gioco che tutti i giocatori dovrebbero osservare.

Abbiate cura del campo sistemando le eventuali zolle, livellando i bunker ed evitando danni inutili

NB Il Comitato può squalificare un giocatore che commette grave infrazione alle regole di Etichetta

DEFINIZIONI

Il Campo

Un campo da golf è in genere costituito da 9, 18 buche (o multipli di 9): questo perché una partita di golf si svolge in genere su 18 buche.

le aree di gioco che si possono trovare su un campo sono le seguenti:

Area di partenza

E' delimitata da due marcatori chiamati tees. Da qui comincia il gioco della buca. Il giocatore deve posizionare il pallone nell'area che si crea congiungendo con una linea immaginaria i due marcatori ed al massimo due passi indietro.



Paletti Bianchi (limiti del campo):

se la palla finisce al di là della linea immaginaria che congiunge i paletti, si dovrà rigiocare il tiro con la penalità di 1 colpo.

Paletti Gialli e Rossi (ostacoli acqua):

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

- giocare nuovamente un pallone dal punto dal quale avete mandato il pallone nell'ostacolo, o
 - piazzare con le mani, a qualunque distanza dietro l'ostacolo d'acqua, lungo una linea retta che congiunge la bandiera, il punto in cui il pallone originario ha attraversato per ultimo il margine dell'ostacolo d'acqua ed il punto in cui il pallone viene piazzata
- Se la vostra palla si trova in un ostacolo d'acqua laterale (paletti e/o linee rossi), in aggiunta alle opzioni relative alla palla che si trova in un ostacolo d'acqua (di cui sopra), con la penalità di un colpo, potete piazzare con le mani il pallone, entro la distanza di due passi e non più vicino alla buca, da il punto in cui il pallone ha attraversato per l'ultima volta il margine dell'ostacolo.

Paletti Blu (terreno in riparazione, Condizione anomala del terreno, TR)

indicano terreno in riparazione. Se la palla finisce all'interno (anche parzialmente) dei paletti blu, si potrà ovviare, senza penalità, entro 1 passo, non in direzione della buca.

Green del Golf

Se la palla finisce all'interno del green, si DOVRA' ovviare, senza penalità, lateralmente, entro 1 passo, non in direzione della buca.

Fairway e rough

Il fairway è un'area estesa costituita da erba rasata in modo da rendere facile il gioco della palla. Ai lati del fairway si sviluppa il rough, ovvero erba alta che rende più difficile il gioco della palla. Il fairway di una buca non è sempre dritto: può curvare a destra o a sinistra nel corso della buca: questo viene definito come dogleg. Spesso, lungo i lati della buca corrono dei paletti bianchi che stanno ad indicare il limite del campo (OUT): se la palla finisce oltre questi paletti, allora il colpo è annullato e bisogna, con la penalità di un colpo, tirare nuovamente dal punto precedente.

Ostacoli

Molte buche possiedono qualche ostacolo, per rendere il gioco più difficile ma anche avvincente. Esistono i bunkers, ostacoli di sabbia. Gli ostacoli d'acqua frontali, indicati da paletti gialli, e laterali, segnalati invece con paletti rossi, sono costituiti da fiumi, mari, laghi, ruscelli.

Ostruzioni mobili e inamovibili

Le ostruzioni sono oggetti che rendono impossibile eseguire un colpo o interferiscono con una corretta traiettoria della palla. Possono essere mobili se mosse senza un irragionevole sforzo, ed invece inamovibili se rimuoverle è impossibile o vietato (strade asfaltate o costruzioni artificiali). È lecito spostare la posizione della palla nel caso vi sia un'ostruzione (oppure spostare l'ostruzione stessa) senza subire alcuna penalità.

Condizioni anormali del terreno

Queste sono condizioni in genere temporanee che non permettono un gioco corretto sul percorso. Possono essere, ad esempio, l'acqua occasionale, cioè ristagni momentanei d'acqua per via di abbondanti precipitazioni (non sono quindi assolutamente ostacoli). Le condizioni anormali includono il terreno in riparazione (TR) cioè quelle aree del percorso che stanno subendo una manutenzione straordinaria o ordinaria e dalle quali quindi non è agevole giocare. Esse sono in genere indicate da paletti blu o linee



bianche continue o tratteggiate, e se la palla finisce all'interno di suddetto terreno, è consentito tirarla fuori senza alcuna penalità piazzando un pallone con le mani entro un passo, nel punto più vicino.

REGOLE DI BASE

Il Regolamento COMPLETO del torneo e' disponibile sul sito www.federfootgolf.it

Di seguito un estratto delle regole di base del gioco, la cui lettura e accettazione e' obbligatoria per poter accedere al campo.

Colpo di Partenza

Giocate il vostro "tee shot" con il pallone fra gli indicatori di partenza e non davanti ad essi. Potete andare indietro dalla linea frontale degli indicatori di partenza per la distanza di due passi

Se giocate il vostro "tee shot" da fuori di quest'area, incorrete in 1 colpo di penalità e dovete correggere l'errore rigiocando dall'interno dell'area consentita.

Giocare il Pallone

Giocate il pallone come si trova. Non migliorate la posizione del pallone, l'area dove intendete prendere lo stance o l'area dello colpo che intendete effettuare o la vostra linea di gioco, muovendo, piegando o rompendo qualsiasi cosa fissa o vegetante, eccetto che nel prendere correttamente lo stance o nell'eseguire il movimento. Non migliorate la posizione del pallone schiacciando alcuna cosa.

Dovete colpire il pallone nettamente. Non è consentito spingerlo, trascinarlo scucchiarlo o calciare con la suola della scarpa.

Se giocate un pallone sbagliato, incorrete in un colpo di penalità e dovete correggere l'errore giocando il pallone giusto

Sul putting green (o entro 5 passi dalla buca) potete marcare, alzare e pulire il pallone; ripiazzatelo sempre nel punto esatto

Quando vi accingete a giocare dal putting green, vi dovrete assicurare che l'asta della bandiera sia rimossa. L'asta della bandiera può essere rimossa anche quando il pallone giace al di fuori del putting green.

Pallone Fermo che Viene Mosso

In genere, quando il pallone è in gioco, se accidentalmente causate lo spostamento del vostro pallone, lo alzate quando non è permesso o si muove, aggiungete un colpo di penalità e ripiazzate il vostro pallone. Se il vostro pallone fermo viene mosso da qualcun altro o da un altro pallone, ripiazzatelo senza penalità per voi.



Pallone in Movimento Deviato o Fermato

Se un pallone colpito da voi è deviato o fermato da voi stessi o dal vostro equipaggiamento, aggiungete un colpo di penalità e il pallone si gioca come si trova. Se un pallone colpito da voi è deviato o fermato da un altro pallone fermo, non c'è penalità e il pallone si gioca come si trova, incorrete in un colpo di penalità se entrambe le palle erano entro 5 metri della bandiera prima del colpo.

Impedimenti Sciolti

Potete muovere un impedimento sciolto (cioè oggetti naturali sciolti come pietre, foglie staccate e rametti)

Ostruzioni Movibili

Le ostruzioni movibili (ad es. gli oggetti artificiali movibili come rastrelli, lattine, ecc.), posizionate in qualsiasi posto, possono essere rimosse senza penalità. Se ciò causa lo spostamento del vostro pallone, esso deve essere ripiazzato con le mani senza penalità.

Ostruzioni Inamovibili e Condizioni Anormali del Terreno

Una ostruzione inamovibile è un oggetto artificiale inamovibile come una costruzione od una strada pavimentata artificialmente (comunque controllate nelle Regole Locali lo status di strade e sentieri).

Una condizione anormale del terreno è sia acqua occasionale, Eccetto quando il pallone giace in un ostacolo d'acqua, è possibile ovviare senza penalità all'interferenza con le ostruzioni inamovibili e le condizioni anormali del terreno, quando la condizione interferisce fisicamente con la posizione del pallone, con il vostro stance o con il vostro swing. Potete alzare il pallone e piazzarlo con le mani entro la distanza di un passo dal punto più vicino dove ovviare Ostacoli d'Acqua

Bunker

Se il vostro pallone si trova in bunker dovete calciare senza rincorsa(da fermi), **penalità 1 colpo**

Pallone Perso o Fuori Limite

Controllate le Regole Locali per identificare i limiti del campo.

Se il vostro pallone è perso al di fuori di un ostacolo d'acqua o è fuori limite, dovete giocare un'altro pallone dal punto dal quale è stato giocato l'ultimo colpo, con la penalità di un colpo, cioè con la penalità di colpo e distanza. Siete autorizzati a cercare un pallone per 5 minuti, trascorsi i quali, se non è trovato o identificato, è perso.



Pallone Ingiocabile

Se il vostro pallone si trova in un ostacolo d'acqua, non è possibile applicare la Regola del pallone ingiocabile e, se volete oviare, dovete procedere secondo la Regola dell'ostacolo d'acqua. In qualsiasi altra parte del campo, se ritenete che la vostro pallone sia ingiocabile, potete, con la penalità di un colpo:

- giocare un pallone dal punto in cui è stato giocato l'ultimo colpo, o
- piazzare con le mani un pallone, a qualunque distanza dietro il punto dove giaceva il pallone, lungo una linea retta che congiunge la buca, il punto dove giaceva il pallone ed il punto dove viene piazzato il pallone, oppure
- piazzare con le mani un pallone entro la distanza di due passi dal punto dove giaceva il pallone ma non più vicino alla buca.

Palla Imbucata

La palla si considera imbucata se attraversa i margini della buca e si deposita sul fondo. Si considera ugualmente imbucata se attraversa i margini, tocca il fondo ed esce a seguito di un rimbalzo.

Se la palla si ferma tra l'asta della bandiera e la buca al giocatore è concesso spostare la stessa tanto basta per farla cadere sul fondo.