



REGOLE DEL FOOTGOLF

Manuale Completo

Versione 1.4 - Febbraio 2019

Derived by FIGF.ORG

INDICE DELLE REGOLE

PARTE 1	INTRODUZIONE	6
1-1	GENERALE	6
1-1-1	IL GIOCO DEL FOOTGOLF	6
1-2	MODALITA' DI GIOCO	6
1-2-1	STROKE PLAY	6
1-2-2	MATCH PLAY	6
1-2-3	PENALITA' GENERALE	7
1-3	COMITATO ORGANIZZATORE	7
1-3-1	CONDIZIONI E SOSPENSIONE DI UNA REGOLA	7
1-3-2	DIRETTORE DEL TORNEO E MARSHALLS	7
1-3-3	IL PERCORSO	7
1-3-4	CIRCOSTANZE ESTREME	8
1-3-5	ORARI DI PARTENZA E GRUPPI DI GIOCO	8
1-3-6	SCORECARD	8
1-3-7	PROCEDURA IN CASO DI PAREGGIO	8
1-3-8	CASI DI SQUALIFICA - CONSIDERAZIONI DEL COMITATO ORGANIZZATORE	8
1-3-9	PENALITA' E RICORSI	8
1-3-10	DECISIONI DEL COMITATO ORGANIZZATORE E DEI MARSHALLS	9
1-3-11	SOSPENSIONE E INTERRUZIONE DELLA GARA	9
1-3-12	CASI ECCEZIONALI	10
PARTE 2	CONDOTTA DEI GIOCATORI	10
2-1	GENERALE	10
2-1-1	RISPETTARE IL CODICE DI CONDOTTA	11
2-1-2	LO SPIRITO DEL GIOCO	11
2-1-3	SICUREZZA	11
2-1-4	ATTEGGIAMENTO VERSO GLI ALTRI PARTECIPANTI	11
2-1-5	I PUNTEGGI	11
2-1-6	RITMO DI GIOCO	11
2-1-7	PRIORITA' SUL PERCORSO	12
2-1-8	CURA DEI BUNKERS	12
2-1-9	DANNI AL TERRENO CAUSATI DALLE SCARPE O DAL PALLONE	12
2-1-10	PREVENZIONE DI DANNI INUTILI	12
2-1-11	ACCORDARSI SUL GIOCO SCORRETTO	12
2-2	DURANTE IL GIOCO	12
2-2-1	CONOSCENZA DELLE REGOLE	12
2-2-2	INFLUENZARE IL MOVIMENTO DEL PALLONE O MODIFICARNE LE CONDIZIONI	13
2-2-3	ORARI DI PARTENZA	13
2-2-4	PRONTEZZA NEL CALCIARE	13
2-2-5	RITARDO INGIUSTIFICATO - GIOCO LENTO	13
2-2-6	TEMPI PER COMPLETARE IL PERCORSO	13
2-2-7	TEMPI DI GIOCO	13
2-2-8	CONSIGLI	14
2-2-9	NEL GREEN DEL FOOTGOLF	14
2-2-10	BUCA NON TERMINATA	14
2-2-11	TIRI DI PRATICA	14
2-2-12	CAMBIARE/MODIFICARE IL PALLONE	15
2-2-13	ASPETTI CONTROVERSI	15

2-2-14	SCORECARDS DISCORDANTI	15
2-2-15	DEFEZIONI	15
2-2-16	VALIDARE LE POSIZIONI	16
2-2-17	CASI NON CONTEMPLATI	16
2-3	DRESSCODE: SCARPE E VESTIARIO	16
2-3-1	COS'E' CORRETTO INDOSSARE	16
2-3-2	CAMBIARE VESTITO O SCARPE	16
2-3-3	CALCIARE SENZA LA SCARPA	16
PARTE 3	DEFINIZIONI	16
3-1	GENERALE	16
3-1-1	BALL MARKER	16
3-1-2	CADDIE	17
3-1-3	CAUSA - AGENTE - FATTORE ESTERNO	17
3-1-4	COLPO DI PENALITA'	17
3-1-5	COMITATO ORGANIZZATORE	17
3-1-6	CONSIGLIO	17
3-1-7	EQUIPAGGIAMENTO	17
3-1-8	MARKER & PLAYER	17
3-1-9	MARSHALL	17
3-1-10	ONORE	18
3-1-11	VOCABOLI USATI	18
3-2	ZONE DI GIOCO	18
3-2-1	ACQUA OCCASIONALE	18
3-2-2	ASTA - BANDIERINA	18
3-2-3	BUCA	19
3-2-4	BUCA SBAGLIATA	19
3-2-5	BUNKER	19
3-2-6	CONDIZIONI ANORMALI DEL TERRENO	19
3-2-7	DROP ZONE	19
3-2-8	FAIRWAY	20
3-2-9	FUORI LIMITE	20
3-2-10	GREEN	20
3-2-11	GREEN SBAGLIATO	20
3-2-12	MATERIALE SCIOLTO	20
3-2-13	OSTACOLI D'ACQUA E PENALTY AREAS (FRONTALI - Paletti gialli / LATERALI - Paletti rossi)	21
3-2-14	OSTRUZIONI AMOVIBILI	21
3-2-15	OSTRUZIONI INAMOVIBILI	21
3-2-16	PALETTI (BIANCHI - ROSSI/GIALLI - BLU - ALTRI)	22
3-2-17	PERCORSO DI GIOCO	22
3-2-18	TEE AREA	22
3-2-19	TERRENO IN RIPARAZIONE	22
3-3	REGOLE RELATIVE AL PALLONE	23
3-3-1	PALLONE	23
3-3-2	PALLONE IN BUCA	23
3-3-3	PALLONE IN GIOCO	23
3-3-4	PALLONE MARCATO E RIPOSIZIONATO	23
3-3-5	PALLONE MOSSO	24
3-3-6	PALLONE PERSO	24
3-3-7	PALLONE PROVVISORIO	24
3-3-8	PALLONE SBAGLIATO	24
3-3-9	PALLONE SOSTITUTIVO	24

3-3-10	POSIZIONI DEL PALLONE	24
3-4	REGOLE RELATIVE AL TIRO	25
3-4-1	CALCIO - TIRO	25
3-4-2	CALCIO DALL'OSTACOLO	25
3-4-3	DROPPARE	25
3-4-4	INTERFERENZA	25
3-4-5	LINEA DI PUTT	25
3-4-6	LINEA DI TIRO	26
3-4-7	POSIZIONE ORIGINARIA	26
3-4-8	PUNTO EQUIDISTANTE	26
3-4-9	POSIZIONE AVVANTAGGIANTE	26
3-4-10	PUNTO GIOCABILE PIU' VICINO	26
3-4-11	STANCE E RINCORSA	27
PARTE 4	SITUAZIONI DI GIOCO	27
4-1	GENERALE	27
4-1-1	MIGLIORARE LA SITUAZIONE	27
4-1-2	COSTRUIRE LO STANCE	28
4-1-3	CERCARE IL PALLONE	28
4-1-4	ESEGUIRE IL CALCIO (PALLONE - MODALITA' - POSIZIONE)	28
4-1-5	MARCARE IL PALLONE	29
4-1-6	BALL MARKER PERSO O MOSSO	30
4-1-7	PRENDERE O SOLLEVARE IL PALLONE CON LE MANI	30
4-1-8	PULIRE IL PALLONE	31
4-1-9	PALLONE INGIOCABILE	31
4-1-10	PALLONE DANNEGGIATO O PERSO	31
4-1-11	ORDINE DI GIOCO	32
4-1-12	FUORI LIMITE	32
4-1-13	PALLONE FERMO MOSSO	33
4-1-14	PALLONE IN MOVIMENTO FERMATO O DEVIATO	34
4-2	TEE AREA	34
4-2-1	POSIZIONARE E CALCIARE IL PALLONE	34
4-2-2	UTILIZZO DEL TEE	35
4-2-3	TEE MARKERS	35
4-2-4	OSTRUZIONI SULLA LINEA DI TEE SHOT	35
4-2-5	GIOCARE DALLA TEE AREA SBAGLIATA	35
4-3	PENALTY AREAS	35
4-3-1	GENERALE	35
4-3-2	OSTACOLI D'ACQUA O PENALTY AREAS FRONTALI (PALETTI GIALLI)	36
4-3-3	OSTACOLI D'ACQUA O PENALTY AREAS LATERALI (PALETTI ROSSI)	36
4-4	BUNKER	37
4-4-1	PALLONE O GIOCATORE ALL'INTERNO DEL BUNKER	37
4-4-2	PALLONE FUORI DAL BUNKER	38
4-4-3	PIU' PALLONI NEL BUNKER	38
4-4-4	RESTRELLARE IL BUNKER	38
4-4-5	ACQUA OCCASIONALE ALL'INTERNO DEL BUNKER	38
4-5	GREEN - FAIRWAY - ROUGH	38
4-5-1	IMPEDIMENTI	38
4-5-2	INTERFERIRE CON LA LINEA DI TIRO - PUTT	39
4-5-3	REGOLA DEI 10 SECONDI	39

4-5-4	PALLONE SUL GREEN DEL GOLF O DENTRO TERRENO IN RIPARAZIONE	39
4-5-5	MARCARE ALL'INTERNO DEL GREEN	40
4-5-6	L'ASTA DELLA BANDIERINA	40

LEGENDA:

- TESTO CANCELLATO = REGOLA NON APPLICABILE
- TESTO DI COLORE ROSSO = INTEGRAZIONE ATTIVA DELLA REGOLA

MODIFICHE VERSIONE 1.4

- 2-2-10 BUCA NON TERMINATA - Massimo dei colpi anziché squalifica
- 3-2-16 PALETTI (BIANCHI - ROSSI/GIALLI - BLU - ALTRI) - Riposizionamento paletti nella posizione corretta
- 4-2-2 UTILIZZO DEL TEE - Tee autorizzato da FIGG o di dimensioni uguali

Parte 1 - INTRODUZIONE

1-1 - GENERALE

1-1-1 IL GIOCO DEL FOOTGOLF

Il gioco del Footgolf consiste nel calciare un pallone da un'area di partenza, solitamente chiamata "Tee area", fino a dentro una buca scavata nel terreno, con uno o più colpi in linea con le seguenti regole. Si gioca in percorsi da Footgolf, da 9 o 18 buche di diversa lunghezza e relativo numero di colpi previsti per concluderle (definiti PAR – minimo 3 e massimo 5).

Lungo il percorso il giocatore dovrà affrontare gli ostacoli previsti, bunker di sabbia o ostacoli d'acqua, prima di raggiungere il "green", la zona dove la buca è situata. L'autorità preposta per la determinazione di tutti i parametri di gioco, confini, ostacoli, aree di tee e posizione delle buche è denominata Comitato Organizzatore. Le buche devono essere giocate una dopo l'altra, in modo consecutivo, partendo dalle tee areas, altrimenti si verrà squalificati.

1-2 - MODALITA' DI GIOCO

1-2-1 STROKE PLAY

La modalità stroke play prevede che ciascun partecipante concluda la totalità delle buche previste segnando sul proprio scorecard il numero di colpi effettuato in ciascuna di esse, eventuali penalità incluse. In questa modalità, i partecipanti competono ciascuno contro tutti gli altri, il vincitore è colui che conclude il torneo (9, 18 o più buche previste in caso di tornei su più giorni) con il minor numero di colpi effettuati.

1-2-2 MATCH PLAY

Nella modalità match play una parte (giocatore singolo o coppia) affronta testa-testa un'altra, giocando su un numero determinato di buche. I punti vengono calcolati sul numero di buche vinte. A parte i casi in cui è espressamente regolato diversamente, vince la buca il giocatore che la conclude con il minor numero di colpi effettuati (penalità incluse).

1-2-2.1 MATCH PLAY TIPO GOLF

Di seguito i termini in uso per questa modalità di match play: buche di vantaggio ("holes up"), pareggio ("all square") buche da giocare ("to play"). Il giocatore che conduce il gioco con un numero di buche di vantaggio pari al numero di buche da giocare è detto "dormie".

a) Buche pareggiate: una buca si dichiara pareggiata se entrambi i giocatori la concludono con lo stesso numero di colpi effettuati (penalità incluse).

b) Vincitore del match play: il match play risulta vinto, e si può quindi concludere prima di aver giocato tutte le buche previste, se uno dei due giocatori sta conducendo il gioco con un numero di buche di vantaggio superiore alle buche rimaste da giocare. In caso di pareggio, il Comitato Organizzatore può aumentare il numero delle buche da giocare se necessario ai fini della dichiarazione di un vincitore tra i due contendenti.

1-2-2.2 MATCH PLAY TIPO CALCIO

Per ogni buca vinta si considera un "goal" o "punto" assegnato, un match play su 18 buche quindi si considererà concluso solo dopo aver giocato la totalità delle buche previste.

- a) Buche pareggiate: una buca si dichiara pareggiata se entrambi i giocatori la concludono con lo stesso numero di colpi effettuati (penalità incluse) e non vengono quindi assegnati alcun "goal" o "punti".
- b) Vincitore del match play: il match play si dichiara vinto dal giocatore che avrà segnato più "goal" o "punti" al termine della gara, che non può quindi concludersi prima di aver giocato tutte le buche previste. Il punteggio di fine match play sarà quello al termine delle buche giocate, esempio: il giocatore A vince 7 buche ed il giocatore B vince 4 buche sul totale delle 18 giocate, il risultato sarà di 7 - 4.

1-2-2.3 CONCEDERE IL MATCH - LA BUCA O IL CALCIO

Un giocatore può concedere la vittoria di una buca in qualsiasi momento prima di aver terminato la buca; stesso modo per la concessione del tiro prima che l'avversario colpisca il pallone. Di solito si usa il termine "data" per definire tale volontà di concedere il tiro o la buca. La concessione della buca o del tiro non può essere rifiutata o ritirata dai giocatori coinvolti.

1-2-3 PENALITA' GENERALE

Se non espressamente indicato diversamente, la penalità prevista per l'infrazione di una qualsiasi regola è di 1 colpo (e.g. infrazione in occasione del secondo tiro, il giocatore riprende il gioco da dove la palla si sarà fermata effettuando il quarto tiro). Il colpo di penalità è applicato ad ogni evidenza di infrazione e può essere inflitto anche in riferimento a buche precedenti già concluse.

1-3 - COMITATO ORGANIZZATORE

1-3-1 CONDIZIONI E SOSPENSIONE DI UNA REGOLA

Il Comitato Organizzatore ha l'obbligo di dichiarare i parametri sotto i quali la competizione verrà giocata, format ed eventuali regole locali incluse. Una regola locale è una regola aggiuntiva che il Comitato Organizzatore può introdurre se lo ritiene necessario per le caratteristiche o le condizioni del percorso da Footgolf sul quale si svolge la competizione.

Il Comitato Organizzatore non è autorizzato a sospendere una regola del presente documento a meno che le condizioni non lo ritengano necessario per il corretto svolgimento della gara. ~~Questo potrà avvenire solamente con il consenso del FIG Rules Committee, che dovrà essere informato adeguatamente.~~

1-3-2 DIRETTORE DEL TORNEO E MARSHALLS

Per qualsiasi tipo di competizione, i Comitati Organizzatori dovrebbero prevedere la presenza di responsabili designati quali Direttore del Torneo e Marshall(s) per il corretto svolgimento del torneo. Queste figure avranno il compito di controllare il posizionamento delle aree di tee e delle buche, nonché il corretto andamento del torneo evitando episodi di gioco lento o scorretto anche eventualmente sanzionando i giocatori responsabili.

1-3-3 IL PERCORSO

Il percorso da Footgolf dovrà essere progettato affinché tutti i giocatori siano potenzialmente in grado di effettuare lo stesso numero di colpi. Eventuali aree di tee dedicate ad alcune categorie di gioco potranno essere previste se ritenute necessarie (e.g. donne o bambini). Un giocatore non può competere in più categorie se sono previste tee areas dedicate, ad esempio un "senior" non può gareggiare tra i "men" partendo da tee avanzati.

1-3-4 CIRCOSTANZE ESTREME

In circostanze estreme il Comitato Organizzatore può riposizionare una buca in un posto diverso dall'originale (solo prima dell'inizio della competizione) o, nel caso in cui ritenesse una o più buche non giocabili (per maltempo, sopraggiunta oscurità o per altra ragione, anche a gara in corso), ha la facoltà di annullarle, **solo se nessun giocatore le ha giocate**.

In tal caso la classifica verrà calcolata assegnando a tutti i giocatori il punteggio di PAR per le buche annullate (~~indipendentemente dal fatto che la buca sia stata effettivamente giocata o meno~~). Infine, il Comitato Organizzatore ha la facoltà di sospendere o interrompere la gara in qualsiasi momento per avverse condizioni ambientali.

1-3-5 ORARI DI PARTENZA E GRUPPI DI GIOCO

Il Comitato Organizzatore ha l'obbligo di informare tutti i partecipanti dei loro orari di partenza e dei giocatori che comporranno ciascun gruppo di gioco. Se una competizione è basata su più giorni, il Comitato Organizzatore deve stabilire i tempi di inizio e fine di ciascuna sessione di gioco.

1-3-6 SCORECARD

Il Comitato Organizzatore ha l'obbligo di fornire a tutti i partecipanti lo scorecard, sul quale riportare il nome del giocatore ("marker/marker") e del giocatore da marcare ("player") o i nomi delle squadre in caso di gara a squadre.

1-3-7 PROCEDURA IN CASO DI PAREGGIO

Il Comitato Organizzatore ha l'obbligo di redigere, prima dell'inizio della competizione stroke play o match play, le procedure da adottare in caso di pareggio, **se non applicati i criteri stabiliti dal format LNF***.

In modalità "best approach alla cieca" il punto di calcio dovrà essere dichiarato prima dello spareggio. I partecipanti allo spareggio non possono guardare il tiro degli avversari. In modalità "penalty putts", il punto di calcio dovrà essere a 10 metri dalla buca ed ogni giocatore che spareggia ha 5 tiri, alternati, seguiti poi dalla modalità ad oltranza.

1-3-8 CASI DI SQUALIFICA - CONSIDERAZIONI DEL COMITATO ORGANIZZATORE

Infrangere una regola riguardante il corretto comportamento, il rispetto degli avversari e degli ambienti (regola "base") e comunque assumere atteggiamenti contrari allo spirito del Footgolf può portare alla squalifica del giocatore responsabile. La squalifica potrà essere sospesa solo in casi unici e straordinari. Il Comitato Organizzatore potrà modificarla qualora lo ritenga ragionevole dopo aver raccolto tutti i dati necessari ad una corretta ed esaustiva analisi del caso. Qualsiasi altra penalità inferta inferiore alla squalifica non potrà essere modificata o sospesa dal Comitato Organizzatore dopo il termine della gara.

1-3-9 PENALITA' E RICORSI

Dopo il termine della competizione, nessuna penalità potrà essere modificata, cancellata o aggiunta. I punteggi sono considerati finali e quindi non più modificabili una volta consegnati e firmati gli scorecards al Comitato Organizzatore.

Eccezioni: una penalità può essere inferta anche dopo il termine della competizione (prove attestanti dovranno essere sottoposte al Comitato Organizzatore entro 30 giorni dalla gara), se il giocatore ha contravvenuto ad una regola base di comportamento e fair-play oppure:

a) ha marcato nel proprio scorecard un punteggio inferiore a quello realmente ottenuto in una qualsiasi buca. La penalità prevista è la squalifica.

b) Il giocatore (player) non ha applicato una regola su se stesso a causa della scarsa conoscenza del regolamento. Le penalità previste sono +1 nello score della buca in cui l'infrazione è avvenuta o, nei casi previsti, la squalifica.

c) Il marker non ha applicato una regola sul proprio player a causa della scarsa conoscenza del regolamento. La penalità prevista è +1 nello score della buca in cui l'infrazione è avvenuta. Ciò si considera "consiglio sbagliato".

In caso di ricorso, il Comitato Organizzatore dovrà fornire una risposta nel più breve tempo possibile, per assicurare che – se necessario – il problema occorso sia risolto. I giocatori non possono convenire nel non rispettare una o più regole del presente documento, quindi nemmeno sul non applicare le penalità previste. Nel caso, la squalifica per i giocatori coinvolti potrà essere inferta senza limiti di tempo dalla conclusione della gara.

Nel caso in cui il Comitato Organizzatore non sia in grado di risolvere una controversia sollevata da un giocatore, entrambe le parti possono rivolgersi al FIG Rules Committee, che agirà come autorità competente ed insindacabile per risolvere la questione basando le proprie decisioni sui valori di correttezza, imparzialità ed onestà. Il tempo massimo per presentare un ricorso è di 30 giorni dal termine della gara.

1-3-10 DECISIONI DEL COMITATO ORGANIZZATORE E DEI MARSHALLS

Decisioni prese dal Comitato Organizzatore o dai Marshalls da esso autorizzati si intendono finali ed insindacabili dai giocatori partecipanti.

1-3-11 SOSPENSIONE E INTERRUZIONE DELLA GARA

I giocatori possono sospendere il proprio gioco solo se:

a) la sospensione è stata imposta dal Comitato Organizzatore con un avviso sonoro o qualsiasi altra modalità, in questo caso i giocatori dovranno raggiungere la club house in attesa di successive indicazioni.

b) uno dei partecipanti è colto da improvvisa indisposizione (e.g. infortunio) e può chiedere quindi aiuto al Direttore del Torneo o ai Marshall presenti. Il gioco dovrà continuare senza ritardo, il gruppo che segue (solo uno) può superare quello fermo, che potrà riprendere il gioco solamente dopo che la buca sia stata completata dal gruppo che li ha superati. Qualora il giocatore non sia ancora pronto a riprendere il gioco, gli verrà assegnato **punteggio massimo**** alla buca non completata e ad ogni successiva persa. Se non ci sono gruppi che seguono il tempo massimo di ritardo concesso è di 15 minuti.

c) un evidente situazione ambientale mette a rischio l'incolumità dei partecipanti, in questo caso si deve avvertire immediatamente il Direttore del Torneo o i Marshall presenti.

In caso di sospensione della gara da parte del Comitato Organizzatore, i giocatori possono scegliere di concludere la buca (se i parametri di sicurezza vengono comunque rispettati) o marcare i palloni nelle loro posizioni. In ogni caso, il gruppo poi dovrà raggiungere la club house il prima possibile. La decisione tra le due opzioni sopra riportate dovrà essere presa a maggioranza tra i giocatori del gruppo di gioco, in caso di parità (e.g. 2 vs 2 in un gruppo da 4) si dovrà applicare la soluzione che assicura la maggiore incolumità per i giocatori, che dovranno quindi marcare i palloni e raggiungere subito la club house.

In caso di interruzione della gara (a causa di maltempo, oscurità sopraggiunta o qualsiasi altra ragione presa in considerazione dal Comitato Organizzatore) saranno considerate valide:

a) le prime 15 buche qualora tutti i partecipanti le abbiano concluse.

b) le prime 12 buche qualora tutti i partecipanti le abbiano concluse.

c) le prime 9 buche qualora tutti i partecipanti le abbiano concluse.

In caso di partenze shotgun il maggior numero di buche completate da parte di tutti i partecipanti sarà quello valido e quindi considerato ai fini della classifica finale.

Comunque, nel caso in cui tutti i giocatori non abbiano completato almeno 9 buche la gara verrà annullata.

1-3-12 CASI ECCEZIONALI

Nel caso in cui alcuni partecipanti abbiano necessità particolari (e.g. disabilità o altro) il Comitato Organizzatore può adottare regole locali per andare incontro a tali esigenze.

Parte 2 - CONDOTTA DEI GIOCATORI

2-1 - GENERALE

2-1-1 RISPETTARE IL CODICE DI CONDOTTA

Questa sezione fornisce le istruzioni base di comportamento e condotta di gioco per la corretta pratica del Footgolf. Seguire queste istruzioni renderà il gioco più divertente e piacevole per tutti. La regola fondamentale è di rispettare avversari, organizzatori ed ambienti ospitanti sempre e comunque. Ignorare o infrangere una di queste regole di “buona condotta” può portare alla squalifica del giocatore responsabile. La FIGG – Federation for International Footgolf, la LNF e le Associazioni Nazionali ad essa affiliate adottano una politica di “tolleranza zero” verso comportamenti inappropriati e dannosi non solo durante i tornei, ma anche attraverso i social media. Le condotte ritenute inappropriate o lesive per FIGG, LNF o qualsiasi suo membro sono elencate, in modo esauriente ma non esaustivo, di seguito:

- a) Comportamento o linguaggio offensivo o minaccioso, anche tramite i social media
- b) Calciare il pallone con rabbia
- c) Atti di vandalismo o danneggiamento volontario di materiali, ambienti, piante o animali
- d) Ripetuta mancata osservazione dell'etichetta
- e) Fumare, incluse sigarette elettroniche, durante il gioco lungo il percorso
- f) Mancata pulizia delle impronte nel bunker dopo aver calcciato dal suo interno
- g) Ascoltare musica durante la gara (auricolari inclusi)
- h) ~~Indossare vestiario con logo di associazioni/federazioni non affiliate alla FIGG~~

Penalità: prima violazione, +1 colpo. Seconda violazione, squalifica.

Azioni in violazione con qualsiasi regola di comportamento o di gioco porteranno ad una sanzione diretta. A Direttore del Torneo, Comitato Organizzatore e Marshall è concesso il potere discrezionale di squalificare un giocatore in base alla gravità della violazione commessa.

Inoltre, le seguenti condotte sono del tutto inaccettabili:

- a) Possesso di sostanze illegali
- b) Possesso ed uso di alcool durante il gioco, dal primo calcio alla consegna degli scorecard
- c) Abuso di alcool nelle aree del golf club ospitante
- d) Rifiuto o mancata cooperazione nell'applicare le regole del Footgolf o di comportamento aggressivo o comunque inadeguato con staff e giocatori
- e) Barare

Penalità: prima violazione, squalifica.

ATTENZIONE: la FIGG, la LNF e le associazioni ad essa affiliate adottano una politica di tolleranza zero verso il possesso ed il consumo di droghe e sostanze illegali. Un giocatore trovato in possesso di tali sostanze, oltre alla squalifica diretta, potrebbe andare incontro a denuncia o altri procedimenti legali.

2-1-2 LO SPIRITO DEL GIOCO

Il Footgolf è giocato, nella maggior parte dei casi, senza la supervisione di arbitri (Marshalls). Il gioco si basa quindi sull'integrità morale e sportiva di ciascun partecipante, che è tenuto a rispettare ogni avversario e soprattutto le regole qui riportate. Ad ogni giocatore si richiede quindi educazione, fair-play e rispetto indipendentemente dal livello di competizione. Ogni giocatore è tenuto ad informare il proprio "marker" su eventuali penalità conseguite e da lui non rilevate, è tenuto inoltre a segnalare al proprio "player" la possibilità di incorrere in penalità prima che questo compia l'atto potenzialmente perseguibile. Questo è lo spirito del Footgolf.

2-1-3 SICUREZZA

Ogni giocatore è tenuto a non sostare vicino agli avversari mentre questi stanno eseguendo il calcio, è tenuto inoltre ad assicurarsi a sua volta di non avere nessuno intorno al momento del proprio calcio. Tutti i giocatori sono tenuti ad avvertire del potenziale pericolo di essere colpiti chiunque ritenga in linea di tiro o comunque raggiungibile dal proprio pallone. In ogni caso, è severamente vietato mettere a rischio la propria e di altri incolumità con azioni pericolose (ad esempio tuffarsi nei laghi, arrampicarsi sugli alberi, ...), pena la squalifica ed eventuali provvedimenti legali.

2-1-4 ATTEGGIAMENTO VERSO GLI ALTRI PARTECIPANTI

E' vietato disturbare o distrarre gli avversari muovendo oggetti, parlando a voce alta o producendo rumori inutili. Gli apparecchi elettronici quali tablet, smartphone, etc, dovranno essere impostati in modalità silenziosa oppure ad un volume minimo, che non distraiga gli altri giocatori. Sul tee di partenza, è consentito posizionare a terra il proprio pallone solamente all'inizio del proprio turno, durante il gioco ogni giocatore non può sostare vicino, davanti o dietro un avversario mentre questo sta eseguendo il tiro.

E' vietato abbandonare la tee area prima che tutti i componenti del gruppo di gioco abbiano effettuato il tiro, se non per marcare il proprio pallone su richiesta. E' vietato inoltre abbandonare il green prima che tutti i componenti del gruppo di gioco non abbiano imbucato.

Alla prima infrazione il giocatore verrà ammonito, dalla seconda riceverà un colpo di penalità ad ogni episodio.

2-1-5 I PUNTEGGI

Ogni giocatore - chiamato "marker" - deve tener conto del gioco e del numero di calci effettuati dal giocatore assegnatogli - chiamato "player" -, penalità incluse, sul proprio scorecard. Il "marker" è assegnato ad inizio gara dal Comitato Organizzatore ad ogni partecipante e non può essere cambiato durante la gara (eccetto in caso di defezione da parte di un giocatore). Il giocatore è l'unico responsabile del proprio scorecard, solo lui può segnare i punti su di esso e controllare che siano corretti.

Si consiglia di effettuare un controllo sul numero di colpi effettuati alla fine di ogni buca, poi a fine gara anche sul totale, prima di firmare e consegnare lo scorecard al Comitato Organizzatore. Ciò che conta ai fini della classifica finale sono i punteggi buca per buca, qualora il totale riportato sullo scorecard non fosse corretto ma i punteggi buca per buca si, il totale preso in considerazione sarà quello calcolato dal Comitato Organizzatore.

2-1-6 RITMO DI GIOCO

Ogni gruppo è tenuto ad un ritmo di gioco adeguato per l'intera durata della gara. Il Comitato Organizzatore stabilisce un tempo limite per concludere il percorso, è responsabilità del gruppo di gioco mantenere un ritmo di gioco in linea con i gruppi che precedono o seguono. Se un gruppo lento sta facendo

aspettare gruppi che seguono, quest'ultimi sono autorizzati a superare il gruppo lento, indipendentemente dal numero di giocatori all'interno dei gruppi coinvolti.

2-1-7 PRIORITA' SUL PERCORSO

Se non espressamente indicato diversamente dal Comitato Organizzatore, la priorità di gioco è determinata dal ritmo di gioco di ciascun gruppo. Un gruppo che sta giocando un round (il numero di buche considerate nel torneo) per intero ha diritto di precedenza su altri che ne stanno giocando solamente una parte. Il termine "gruppo" può anche intendere il singolo giocatore.

2-1-8 CURA DEI BUNKERS

Prima di abbandonare un bunker, i giocatori sono tenuti ad eliminare le irregolarità prodotte tramite gli appositi rastrelli. Per le proprie è obbligo, per quelle causate da altri no, ma rientra nello spirito del Footgolf.

Non rastrellare il bunker dopo il proprio calcio comporta un colpo di penalità per il giocatore responsabile.

2-1-9 DANNI AL TERRENO CAUSATI DALLE SCARPE O DAL PALLONE

Dopo ogni tiro, è richiesto di riparare eventuali danni causati dal giocatore al terreno. I giocatori sono tenuti ad aver cura di ogni ambiente di gioco, eliminando impronte, solchi e qualsiasi altro segno causato.

2-1-10 PREVENZIONE DI DANNI INUTILI

Si richiede ai giocatori di evitare danni inutili, ad esempio creare solchi nel terreno durante la pratica del calcio, la preparazione di esso o la sua esecuzione, nonché per gesti di stizza. Si richiede inoltre di non sostare inutilmente intorno alla buca, per preservare al meglio l'area, e di recuperare il pallone dal fondo di essa avendo cura dell'erba circostante, ad esempio non inginocchiandosi, per non creare irregolarità nel terreno. La bandiera, se rimossa, deve essere riposizionata nella propria sede originaria al termine della buca.

2-1-11 ACCORDARSI SUL GIOCO SCORRETTO

I giocatori non possono accordarsi sul gioco scorretto, non rispettando volontariamente una o più regole del presente documento e non considerando le penalità previste. Giocatori sorpresi ad accordarsi su gioco scorretto verranno immediatamente squalificati. Qualsiasi partecipante potrà essere penalizzato per condotta sleale durante o dopo la fine della gara, a discrezione del Comitato Organizzatore, qualsiasi indagine effettuata potrà comportare una conseguente azione disciplinare, dalla squalifica dal torneo alla possibile radiazione. L'azione disciplinare potrà comportare la perdita della quota di iscrizione, delle vincite del torneo o del montepremi.

2-2 - DURANTE IL GIOCO

2-2-1 CONOSCENZA DELLE REGOLE

Ogni giocatore deve essere a conoscenza delle regole, della loro corretta interpretazione, delle espressioni e dei vocaboli utilizzati. Al partecipante che durante la gara palesa una mancanza di conoscenza delle regole di gioco (e.g. applicazione errata di una regola/consiglio o mancato intervento in occasione di una infrazione) verrà applicata una penalità di 1 colpo.

2-2-2 INFLUENZARE IL MOVIMENTO DEL PALLONE O MODIFICARNE LE CONDIZIONI

E' vietato alterare o modificare il movimento di un pallone, nonché le sue condizioni fisiche, con l'obiettivo di influenzare l'andamento della gara.

Eccezione: L'equipaggiamento di qualsiasi giocatore deve essere spostato qualora il pallone in movimento sia in procinto di colpirlo (vedi regola 4-1-14).

Eccezione: Qualora il pallone venga calciato verso ostacoli d'acqua, fuori limite o zone in cui il giocatore ritenga il pallone difficilmente recuperabile, egli può chiedere ad un altro giocatore o qualsiasi altra persona di fermarlo prima che vi entri, riprendendo poi il gioco con le penalità previste, per evitare perdite di tempo. Un giocatore non può muovere equipaggiamenti ed oggetti per fermare il moto di un pallone, pena la squalifica.

2-2-3 ORARI DI PARTENZA

E' responsabilità di ogni giocatore l'essere a conoscenza del proprio orario di partenza e di briefing pre gara. Ai giocatori non pronti a giocare in tempo per il primo calcio del proprio gruppo sarà assegnato il **punteggio massimo**** previsto. Questa regola si applica non solo alla prima buca, ma per ogni buca successiva.

2-2-4 PRONTEZZA NEL CALCIARE

Ogni giocatore deve essere pronto per calciare quando è il proprio turno. Dopo aver concluso la buca, i giocatori devono abbandonare il green immediatamente. In caso di "gioco lento" i giocatori responsabili potranno andare incontro a sanzioni.

2-2-5 RITARDO INGIUSTIFICATO - GIOCO LENTO

I giocatori sono tenuti a giocare evitando ritardi ingiustificati, in linea con il ritmo di gioco dei gruppi successivi e precedenti e seguendo le direttive del Comitato Organizzatore. Durante i trasferimenti da una buca alla successiva, i giocatori sono tenuti a non perdere tempo inutilmente rallentando il gioco. I Marshalls, ma anche i compagni di gioco all'interno dello stesso gruppo, sono tenuti a richiamare i giocatori lenti. Sono previste sanzioni nel caso in cui uno o più giocatori ignorino questi richiami. Un gruppo si dichiara "lento" se la buca davanti a se è libera, è importante prendere come riferimento non soltanto il gruppo che segue, ma soprattutto quello che precede.

2-2-6 TEMPI PER COMPLETARE IL PERCORSO

Ad ogni gruppo è concesso lo stesso tempo per completare il percorso, tale finestra temporale è decisa dal Comitato Organizzatore ed include i trasferimenti da una buca alla successiva. Se un gruppo tarda, non dovrà perdere ulteriore terreno qualora venga sorpassato dal gruppo che segue. Un gruppo si dichiara "fuori tempo" se impiega più del dovuto per raggiungere un check-point fissato dal Comitato Organizzatore. Un gruppo "fuori tempo" riceverà un primo avvertimento dal Marshall e non dovrà ritrovarsi nuovamente fuori tempo al check point successivo. Se ciò avviene, il Marshall effettuerà un secondo avvertimento e potrà seguire il gruppo lungo il percorso per velocizzarne il gioco. In caso di ulteriori problemi, il Marshall potrà concedere ad ogni giocatore del gruppo un determinato periodo di tempo all'interno del proprio turno di gioco, in linea con la regola "2-2-7 Tempi di gioco".

2-2-7 TEMPI DI GIOCO

In caso di "gioco lento" o "gruppo fuori tempo" il Marshall potrà imporre il tempo di gioco ai giocatori responsabili. In questo tempo di gioco sono comprese tutte le azioni che un giocatore può effettuare, come

calcolare le distanze, marcare il pallone o decidere la propria strategia. Il tempo di gioco di un giocatore inizia appena la palla del giocatore del turno precedente si ferma o viene marcata.

Primo giocatore a calciare: 60 secondi da qualsiasi zona del percorso, a palla ferma.

Giocatori seguenti: 40 secondi da qualsiasi zona del percorso, a palla precedentemente calciata ferma.

Un giocatore incurante del proprio "gioco lento", non intenzionato a riportare il proprio gruppo "in tempo", incorrerà nei seguenti provvedimenti:

- a) Avvertimento iniziale per "gioco lento" al gruppo
- b) Avvertimento finale per "gioco lento" al gruppo o al giocatore responsabile
- c) Penalità di 1 colpo a ciascun giocatore responsabile
- d) Squalifica di ciascun giocatore responsabile

2-2-8 CONSIGLI

Durante la gara, un giocatore può dare, ricevere e chiedere consigli agli altri giocatori dello stesso gruppo, ma a loro solamente. Un giocatore può chiedere che gli sia indicata la linea di tiro, ma al momento del calcio nessuno può sostare su di essa, creando un riferimento visivo, nemmeno oltre la buca. Qualsiasi oggetto posto volontariamente come riferimento dal giocatore dovrà essere rimosso prima che il tiro venga effettuato. Per il giocatore che da o chiede consigli a persone al di fuori del proprio gruppo di gioco è prevista la penalità di 1 colpo.

Al partecipante che durante la gara palesa una mancanza di conoscenza delle regole di gioco (e.g. applicazione errata di una regola/consiglio o mancato intervento in occasione di una infrazione) verrà applicata una penalità di 1 colpo per "consiglio sbagliato".

2-2-9 NEL GREEN DEL FOOTGOLF

Nel green del Footgolf ai giocatori è vietato sostare lungo la linea di putt di un avversario, sia oltre la bandiera che dietro il giocatore, o fare ombra col corpo mentre questo sta eseguendo il tiro.

Penalità previste:

- a) Avvertimento iniziale al giocatore responsabile
- b) Penalità di 1 colpo al giocatore responsabile
- c) Squalifica del giocatore responsabile

Eccezione: al compagno di squadra, durante tornei a coppie/squadre, è consentito controllare la linea di tiro e putt.

2-2-10 BUCA NON TERMINATA

Se un giocatore, in qualsiasi modalità di gioco, non imbuca il pallone e non corregge un eventuale errore prima di calciare dal tee successivo o, nel caso dell'ultima buca, abbandona il green, riceverà per quella buca il **punteggio massimo**** previsto.

2-2-11 TIRI DI PRATICA

a) Prima o tra round di gioco: prima di una competizione e negli intervalli di tempo tra più round in caso di competizioni su più giorni, è vietato provare il campo, se non espressamente indicato con giorni ed orari consentiti dal Comitato Organizzatore. Qualsiasi colpo praticato da qualsiasi zona del percorso in gioco è considerato "colpo di pratica". Raggiungere le aree di tee calciando il pallone lungo il percorso (e.g. in competizioni shotgun) è considerato "colpo di pratica" ed è quindi vietato. I giocatori devono tenere il proprio pallone in mano quando percorrono il campo da gioco al di fuori della competizione.

b) Durante il round di gioco: ai giocatori è vietato eseguire "colpi di pratica" durante la competizione, il che vuol dire anche al termine di ciascuna buca. Ripetere un qualsiasi colpo è considerato "colpi di pratica", così come il calciare via il pallone dopo averlo recuperato dall'interno della buca.

Nota: Per qualsiasi evidenza di "colpo di pratica" è prevista la penalità di 1 colpo.

2-2-12 CAMBIARE - MODIFICARE PALLONE

Un giocatore non può cambiare (ad eccezione di pallone perso, provvisorio o sostitutivo) o modificare (e.g. la pressione) il proprio pallone mentre sta giocando una buca, è consentito invece al termine della stessa prima di iniziare la successiva.

2-2-13 ASPETTI CONTROVERSI

a) In modalità stroke play, nel caso in cui una situazione di gioco non sia risolvibile sulla base della conoscenza del regolamento da parte dei giocatori, si consiglia di contattare i Marshall o qualsiasi altro incaricato dal Comitato Organizzatore. Se ciò non fosse possibile, per non rallentare il gioco è consentito giocare il pallone in "entrambe le situazioni di gioco", quindi due palloni, applicando e non applicando la regola che si crede essere quella relativa alla controversia. Dopo aver fatto ciò, comunque, a fine gara i giocatori coinvolti dovranno informare il Comitato Organizzatore, che risolverà la controversia validando il giusto score per la buca in oggetto.

b) In caso di controversia durante una gara match play si consiglia di contattare i Marshall o qualsiasi altro incaricato dal Comitato Organizzatore prima di continuare il gioco. Se ciò non fosse possibile, i giocatori sono tenuti a continuare la gara senza ulteriore ritardo, sottoponendo poi la controversia a fine gara al Comitato Organizzatore.

Quest'ultimo prenderà in considerazione controversie sollevate a fine gara solo se il giocatore che la sottopone ha informato tutti i giocatori del proprio gruppo:

- durante il gioco, che ha intenzione di aprire una controversia a fine gara
- a fine gara, che ha sottoposto la controversia
- sui fatti riportati al Comitato Organizzatore
- che è in attesa di una risoluzione da parte di quest'ultimo

Nota: Una controversia non può essere sottoposta dopo che gli scorecard sono stati firmati.

2-2-14 SCORECARDS DISCORDANTI

Una volta firmati e consegnati gli scorecard, eventuali sanzioni potranno essere applicate in caso di discordanza tra essi in uno o più punteggi di buca:

a) Punteggio del "player" inferiore a quello effettivo = squalifica del "player".

b) Punteggio del "player" superiore a quello effettivo = punteggio valido.

Il giocatore è l'unico responsabile del proprio scorecard, solo lui può segnare i punti su di esso e controllare che siano corretti. Ciò che conta ai fini della classifica finale sono i punteggi buca per buca, qualora il totale riportato sullo scorecard non fosse corretto ma i punteggi buca per buca sì, il totale preso in considerazione sarà quello calcolato dal Comitato Organizzatore.

2-2-15 DEFEZIONI

Ciascun giocatore può sospendere o interrompere il proprio gioco in qualsiasi momento lo ritenga opportuno (e.g. infortunio, grave indisposizione, etc. etc.). I giocatori rimanenti dovranno riorganizzare i propri scorecard per far sì che rispettino i parametri di controllo "player" e "marker".

2-2-16 VALIDARE LE POSIZIONI

Il giocatore che riposiziona il proprio pallone al di fuori della procedura standard di marcare il pallone (e.g. pallone mosso da agente esterno), deve sempre chiedere l'approvazione da parte degli altri componenti del gruppo di gioco relativamente alla posizione scelta per il pallone.

2-2-17 CASI NON CONTEMPLATI

Per eventuali situazioni di gioco non contemplate dal presente regolamento, i giocatori dovranno agire secondo i criteri di imparzialità, obiettività e rispetto della sportività, consultando le autorità ed informando il prima possibile il Comitato Organizzatore, che prenderà una decisione in merito.

La discriminante da utilizzare è il fatto che il giocatore abbia o meno tratto vantaggio dall'azione contestata.

2-3 - DRESSCODE: SCARPE E VESTIARIO

2-3-1 COS'E' CORRETTO INDOSSARE

Le scarpe consentite per la pratica del Footgolf sono quelle esclusivamente disegnate per il calcetto (calcio a 5), outdoor o indoor. Scarpe da Golf, da calcio o qualsiasi altra scarpa con tacchetti è vietata. Non si possono inoltre indossare scarpe con la punta modificata o rinforzata. In occasione di tornei ufficiali, il corretto vestiario consiste in polo con colletto, bermuda tipo Golf e calzettoni tipo calcio indossati fino al ginocchio. L'abbigliamento termico è permesso, se in linea con le regole di etichetta riportate. In ogni caso, l'abbigliamento deve essere adeguato e rispettoso degli ambienti ospitanti, sono vietate quindi infradito e ciabatte negli ambienti dei golf club, nonché indumenti volgari o recanti frasi/immagini irrispettose. Altre limitazioni particolari, dipendenti da politiche più o meno restrittive di alcuni golf club, saranno comunicate di volta in volta dal Comitato Organizzatore. Giocatori con vestiario o scarpe vietate (indossate non solo durante il gioco ma anche negli ambienti del golf club ospitante) verranno immediatamente squalificati.

2-3-2 CAMBIARE VESTITI O SCARPE

Un giocatore può cambiare scarpe o vestiti solamente al termine di una buca, a meno che non siano evidentemente ed oggettivamente danneggiati. Il cambio di scarpe o vestiti deve essere effettuato senza perdite inutili di tempo, qualora il giocatore sia sprovvisto di scarpe di ricambio, dovrà continuare a giocare con quelle danneggiate.

2-3-3 CALCIARE SENZA LA SCARPA

E' vietato calciare il pallone senza la scarpa, la penalità prevista è di 1 colpo ed il pallone dovrà essere riposizionato nel punto originario.

Parte 3 - DEFINIZIONI

3-1 - GENERALE

3-1-1 BALL MARKER

È l'oggetto usato per definire la posizione del pallone prima di alzarlo dal terreno. Deve avere forma cilindrica, piatta, con un diametro non superiore a 60mm (e.g. una fiche o una moneta) ed altezza non superiore a 5mm. Al giocatore non è concesso iniziare o continuare il gioco con un ball marker irregolare.

3-1-2 CADDIE

Il caddie è una persona autorizzata che può seguire il giocatore durante la gara, fornendo consigli ed assistenza. La sua presenza deve essere dichiarata prima dell'inizio della gara al Comitato Organizzatore e non può essere un altro partecipante alla competizione (anche per il gioco a squadre). Il caddie non può sostare sulla linea di tiro di alcun giocatore, né fare da riferimento fisico durante il calcio. Anche per il caddie valgono tutte le regole di buona condotta in uso per i giocatori. Infine, non può in nessun caso occuparsi dello scorecard del giocatore. Infrangere qualsiasi regola da parte del caddie comporta la penalità per il giocatore accompagnato.

3-1-3 CAUSA - AGENTE - FATTORE ESTERNO

Qualsiasi oggetto, animale o individuo (inclusi marshalls e staff organizzatore) che non fa parte del gruppo di gioco si definisce "esterno". Un giocatore dello stesso gruppo di gioco non è un fattore esterno, al contrario un giocatore di un altro gruppo di gioco lo è. Il vento non è considerato agente esterno.

3-1-4 COLPO DI PENALITA'

Il "colpo di penalità" è inferto al giocatore responsabile di aver contravvenuto ad una regola. Se non diversamente indicato, la penalità generale nella modalità stroke play è di 1 colpo (e.g. infrazione con il primo tiro, il giocatore riprende il gioco effettuando il terzo dalla posizione in cui la palla si trova). Il colpo di penalità è applicato ad ogni evidenza di infrazione.

3-1-5 COMITATO ORGANIZZATORE

Il Comitato Organizzatore è l'ente responsabile della competizione, al quale fanno capo tutte le decisioni inerenti al corretto svolgimento della stessa.

3-1-6 CONSIGLIO

Per "consiglio" si intende qualsiasi suggerimento o avvertimento che possa influenzare le decisioni sul modo di giocare il pallone da parte di un partecipante. Informare su regole, distanze, posizioni di ostacoli e bandiera sul green e qualsiasi altro argomento di dominio pubblico sono considerati "consiglio". Vedi regola 2-2-8.

3-1-7 EQUIPAGGIAMENTO

Per "equipaggiamento" si intende qualsiasi cosa indossata o trasportata dal giocatore durante la gara (ad esempio zaini, pallone di riserva, tee, ombrello, etc.). Il caddie e qualsiasi mezzo di locomozione utilizzato dal giocatore o dal suo team sono inclusi in questa definizione.

3-1-8 MARKER & PLAYER

Il "marker" è il giocatore designato dal Comitato Organizzatore a controllare il gioco e marcare il risultato di un giocatore del proprio gruppo, detto "player". Ogni giocatore all'interno del gruppo funge da "marker" e "player" contemporaneamente.

3-1-9 MARSHALL

I Marshalls sono arbitri incaricati dal Comitato Organizzatore, che applicano contromisure e regole per assicurare il corretto svolgimento della gara. I Marshalls hanno il dovere di far rispettare ogni regola del presente documento, nonché investigare su eventuali infrazioni commesse di cui ha il sospetto, anche a

posteriori. Ai Marshall è consentito sostare in prossimità della buca e indicarne la posizione, marcare i palloni ed indicarne le posizioni.

3-1-10 ONORE

Al primo giocatore che deve calciare dalla tee area è concesso "l'onore".

3-1-11 VOCABOLI USATI

Le regole del Footgolf sono state scritte con terminologie precise e meticolose. Di seguito le interpretazioni corrette dei verbi che descrivono le azioni del giocatore:

- a) può/è consentito = opzionale
- b) dovrebbe = si raccomanda
- c) deve = obbligo (con penalità previste in caso di mancanza)
- d) rigiocare = ripetere il tiro dalla posizione originale del pallone
- e) riposizionare = riportare il pallone nella sua posizione originale

3-2 - ZONE DI GIOCO

3-2-1 ACQUA OCCASIONALE

Si definisce "acqua occasionale" un temporaneo accumulo d'acqua in una zona inattesa e non prevista (e.g. a centro fairway), ben visibile prima o dopo la preparazione del calcio da parte del giocatore. Neve e ghiaccio sciolto sono da considerarsi sia "acqua occasionale" che "materiale sciolto", a discrezione del giocatore. Rugiada e brina non rientrano in questa definizione. Acqua che risale dal terreno a causa della pressione del piede d'appoggio del giocatore è considerata "acqua occasionale". In ognuno di questi casi si può applicare la regola del punto giocabile più vicino, senza alcuna penalità. Acqua occasionale può esistere in qualsiasi zona del percorso di gioco tranne che all'interno di ostacoli d'acqua, ma il giocatore può droppare senza penalità da essa solo nei seguenti casi:

	GREEN	FAIRWAY	ROUGH	PENALTY AREA
Linea di tiro	SI	SI	NO	NO
Stance	SI	SI	SI	NO
Posizione del pallone	SI	SI	SI	NO*

*Eccezione: free drop concesso per acqua occasionale nel bunker.

Si riprende il gioco dal punto giocabile più vicino, senza avvicinarsi alla buca.

3-2-2 ASTA - BANDIERINA

L'asta è posizionata al centro della buca ed ha al suo apice una bandierina, ben visibile per indicarne la posizione.

L'asta deve essere di forma cilindrica e non imbottita, per non alterare il corretto movimento del pallone in caso di urto. L'asta può essere mantenuta in posizione verticale all'interno della buca da un giocatore o un caddie solo nel caso in cui non mantenga tale posizione liberamente, ma comunque in modo lento, non rigido, lasciando una leggera possibilità di movimento della stessa fino alla fine del tiro, in modo da non alterare la dinamica del pallone.

3-2-3 BUCA

La buca da Footgolf ha diametro 50-52 cm e profondità minima 28 cm. Qualsiasi buca con parametri diversi, se non espressamente dichiarato diversamente dal Comitato Organizzatore, è da ritenersi invalida.

3-2-4 BUCA SBAGLIATA

Si definisce "buca sbagliata" qualsiasi buca da Golf o Footgolf diversa da quella che si dovrebbe giocare al momento. Un giocatore può spostare il pallone se una buca sbagliata influenza la linea di tiro, lo stance o la posizione del pallone (punto giocabile più vicino) senza penalità.

3-2-5 BUNKER

Si considera bunker un'area sabbiosa totalmente circondata da erba o terreno. Zone aride, anche sabbiose, di terreno senza erba o terreno intorno non sono considerati bunker e per calciare da quelle zone si applicano le REGOLE GENERALI DI GIOCO. I margini dei bunker si estendono verticalmente verso il basso solamente. Un pallone si considera nel bunker quando anche solo una parte di esso poggia, quindi tocca con la sua base, sulla sua sabbia.

Con palla dentro il bunker si applicano le regole specifiche (vedi 3-4-2 Calcio dall'ostacolo) indipendentemente dalla posizione del giocatore (e.g. pallone nel bunker ma giocatore che può calciare da fuori di esso).

3-2-6 CONDIZIONI ANORMALI DEL TERRENO

È in condizioni anormali un'area del terreno in cui il suo stato sia diverso da quello previsto, standard, regolare, risultando quindi alterato e non conforme, come acqua occasionale, zolle rialzate, segni di copertoni, buche, escrementi o tracce di animali scavatori, grandi massi, legni, tubi o altro materiale inaspettato affiorante dal terreno, aree palesemente in riparazione dallo staff del golf club anche se non segnalate, etc. Condizioni anormali del terreno possono essere in qualsiasi zona del percorso di gioco tranne che all'interno di penalty areas e bunker, a meno che non siano autorizzati dal Comitato Organizzatore. Il giocatore può dropare senza penalità, **solo se l'area è stata preventivamente segnalata dal Comitato Organizzatore*****, nei seguenti casi:

	GREEN	FAIRWAY	ROUGH	PENALTY AREA
Linea di tiro	SI	SI	NO	NO
Stance	SI	SI	SI	NO
Posizione del pallone	SI	SI	SI	NO*

*Eccezione: free drop concesso per acqua occasionale nel bunker.

Si riprende il gioco dal punto giocabile più vicino, senza avvicinarsi alla buca.

3-2-7 DROP ZONE

Una "drop zone" è un'area designata dal Comitato Organizzatore dal quale i giocatori devono riprendere il gioco (ignorando quindi le regole del "punto equidistante" o del "punto giocabile più vicino") qualora il pallone sia fermo in una specifica zona ingiocabile, sia essa una zona di terreno in riparazione, un ostacolo d'acqua o qualsiasi altra area dichiarata ingiocabile dal Comitato Organizzatore.

3-2-8 FAIRWAY

Il "fairway" è un'area di gioco ben definita, con un taglio di erba molto basso, che connette centralmente la tee area ed il green. Un pallone si considera in fairway se giace su di esso, ovvero la sua base poggia sul fairway.

3-2-9 FUORI LIMITE

Per "fuori limite" si intende tutto lo spazio al di fuori dei limiti del percorso o qualsiasi area così definita da paletti bianchi e/o linee bianche sul terreno.

- Quando il fuori limite è definito da paletti, staccionate, muretti o reti, questi e la loro proiezione verticale sul terreno non fanno parte dell'area che delimitano.

- Se presenti sia paletti bianchi che linee sul terreno, anch'esse bianche, i paletti identificano la zona e le linee ne definiscono il bordo interno, non facendo parte dell'area fuori limite.

- Qualora siano presenti solo linee, esse definiscono sia il bordo che lo stato di "fuori limite", non facendone parte.

Un pallone o la sua proiezione verticale sul terreno che tocca la linea non è considerato fuori limite.

La linea di "fuori limite" si estende verticalmente verso il basso e verso l'alto. Si considera fuori limite un pallone se esso o la sua proiezione verticale sul terreno si trova totalmente oltre la linea sul terreno (tracciata o immaginaria tra i due paletti ai lati del pallone) o qualsiasi altro oggetto che lo definisce. Un pallone giocabile, quindi non fuori limite, può essere calciato da un giocatore che si trova all'interno di una area definita "fuori limite". Qualsiasi oggetto che definisce un "fuori limite" non è considerato ostruzione e non può essere rimosso in alcun caso.

Vedi regola 4-1-12.

3-2-10 GREEN

Un pallone è in green se una parte o proiezione verticale di esso lo tocca. Nel caso in cui i margini del green non siano definiti, si considera green l'area intorno alla buca con raggio di 3 metri ma comunque non in un ostacolo d'acqua. Con margini del green definiti, invece, questo non può avere raggio maggiore di 10 metri e la linea di definizione fa parte del green stesso. Un pallone o la sua proiezione verticale sul terreno che tocca la linea è considerato all'interno del green.

3-2-11 GREEN SBAGLIATO

Un green sbagliato è qualsiasi area definita green ma diversa da quella che si dovrebbe giocare al momento. Se non diversamente indicato dal Comitato Organizzatore, rientrano in questa definizione le aree di pratica per tiri di putt ed approccio.

3-2-12 MATERIALE SCIOLTO

Si definisce "materiale sciolto" residui naturali sul terreno, come:

- a) piccoli sassi, foglie, rametti, frutti;
- b) escrementi;
- c) vermi ed insetti;
- d) sabbia o terra sciolta, detriti (e.g. terra smossa da talpe),
possono essere rimossi solo nel caso in cui non risultino:
 - 1) attaccati al terreno o in crescita;
 - 2) saldamente incorporati al terreno o ad altro;
 - 3) aderenti al pallone.

	GREEN	FAIRWAY	ROUGH	PENALTY AREA
Linea di tiro	SI	SI	SI	NO
Stance	SI	SI	SI	NO
Posizione del pallone	SI	SI	SI	NO

Neve e ghiaccio naturale, non brina, sono considerati sia materiale sciolto che acqua occasionale.

3-2-13 OSTACOLI D'ACQUA E PENALTY AREAS (FRONTALI - Paletti gialli / LATERALI - Paletti rossi)

Un ostacolo d'acqua si definisce tale solo se identificato da paletti e/o linee gialle o rosse, rispettivamente per ostacoli d'acqua frontali e laterali. La penalty area può contenere o meno acqua al suo interno.

Nota: Se una penalty area non è delimitata da paletti o linee è compito del Comitato Organizzatore definirne la natura, i giocatori devono contattare il marshall o giocare entrambe le situazioni, in accordo con la regola 2-2-13.

Il terreno, l'acqua e qualsiasi ostruzione al suo interno fanno parte dell'ostacolo stesso.

- Quando l'ostacolo è definito da paletti, questi si trovano all'esterno di esso e la loro proiezione verticale sul terreno non fa parte dell'area che definiscono.
- Se presenti sia paletti rossi/gialli che linee sul terreno, dello stesso colore, i paletti identificano la zona e le linee ne definiscono il bordo interno, non facendo parte dell'area dell'ostacolo.
- Qualora siano presenti solo linee, esse definiscono sia il perimetro che lo stato di ostacolo, non facendone parte. Un pallone si considera all'interno dell'ostacolo se si trova interamente oltre le linee che lo definiscono (immaginaria tra i due paletti ai lati o sul terreno). I paletti gialli e rossi sono considerati ostruzioni amovibili. Vedi regole 4-3-2 e 4-3-3.

3-2-14 OSTRUZIONI AMOVIBILI

Si definiscono "ostruzioni" oggetti artificiali (creati dall'uomo) lungo il percorso. I tee markers del Footgolf ed i paletti bianchi non si definiscono ostruzioni e non si possono mai spostare, in nessun caso. Una ostruzione si definisce amovibile se può essere tolta senza sforzo, immediatamente e senza causare danni. Cartelli, rastrelli, paletti (rossi, gialli, blu, distanziometrici, altri tranne bianchi), aste con bandierina, bottigliette, lattine, rifiuti generici e qualsiasi altro oggetto artificiale che non fa parte del gioco si considera ostruzione amovibile e può essere rimossa prima di eseguire il tiro. Queste sono le situazioni in cui un giocatore può rimuovere ostruzioni amovibili:

	GREEN	FAIRWAY	ROUGH	PENALTY AREA
Linea di tiro	SI	SI	SI	SI
Stance	SI	SI	SI	SI
Posizione del pallone	SI	SI	SI	SI

I tee markers del Footgolf ed i paletti bianchi non si definiscono ostruzioni e non si possono mai spostare, la penalità prevista è ripetere il calcio dalla posizione iniziale con l'aggiunta di un colpo.

3-2-15 OSTRUZIONI INAMOVIBILI

Si definiscono "ostruzioni" oggetti artificiali (creati dall'uomo) lungo il percorso. I tee markers del Footgolf ed i paletti bianchi non si definiscono ostruzioni e non si possono mai spostare, in nessun caso. Qualsiasi ostruzione fissata al suolo o removibile solamente con un considerevole sforzo fisico, in modo non immediato e facile, è considerato inamovibile.

Fanno parte di questa definizione strade, grate di scolo, irrigatori, tombini e cavi di impianti idrici ed elettrici, qualsiasi altro oggetto artificiale appoggiato o fissato al terreno, inclusi gazebo e costruzioni. Di seguito le situazioni in cui il giocatore può droppare senza penalità, spostandosi al massimo per 2 metri senza avvicinarsi alla buca ma soltanto se l'ostruzione si trova entro 20 metri dalla palla:

	GREEN	FAIRWAY	ROUGH	PENALTY AREA
Linea di tiro	SI	SI	NO	NO
Stance	SI	SI	SI	NO
Posizione del pallone	SI	SI	SI	NO

3-2-16 PALETTI (BIANCHI - ROSSI/GIALLI - BLU - ALTRI)

I paletti sono installati lungo il percorso per definirne le diverse zone di gioco, possono essere rimossi se interferiscono con linea di tiro, stance o posizione del pallone da qualsiasi zona del percorso (esclusi i bianchi).

- bianchi: definiscono le zone di fuori limite, non possono essere rimossi in nessun caso.
- rossi/gialli: definiscono ostacoli d'acqua laterali/frontali, possono essere rimossi.
- blu: definiscono il terreno in riparazione, possono essere rimossi.
- altri: qualsiasi altro paletti (e.g. verde, distanziometrici, ...) possono essere rimossi.

Nota: Tutti i paletti devono essere riposizionati prima del tiro successivo (di qualsiasi giocatore), **utilizzando la stessa procedura del marcare il pallone**. Contravvenire a questa regola comporta 1 colpo di penalità per il giocatore che ha rimosso il paletto.

3-2-17 PERCORSO DI GIOCO

Il percorso di gioco include tutte le aree di gioco all'interno dei confini definiti dal Comitato Organizzatore. Un pallone all'esterno del percorso di gioco si definisce "fuori limite".

3-2-18 TEE AREA

La tee area è la zona di partenza dalla quale i giocatori calciano il primo tiro di ogni buca. E' di forma rettangolare, si estende lateralmente fino ai tee markers (distanza minima tra di loro, 3 metri), è definita frontalmente dalla linea immaginaria che li unisce e posteriormente fino 2 metri indietro da essa.

Il calcio deve essere effettuato dall'interno della tee area, un pallone si definisce all'esterno se esso o la sua proiezione verticale sul terreno si trova oltre le linee che lo definiscono. I tee markers non sono ostruzioni e non possono essere rimossi in alcun caso. Un pallone o la sua proiezione verticale sul terreno che tocca la linea è considerato all'interno della tee area.

3-2-19 TERRENO IN RIPARAZIONE

Solitamente il terreno in riparazione è delimitato da paletti blu dal Comitato Organizzatore o lo staff del golf club. Qualsiasi elemento al suo interno, naturale o artificiale, fa parte di esso. Si considera "terreno in riparazione" anche materiale, naturale o artificiale, accatastato che dovrà essere rimosso (e.g. cumuli di foglie, legna, tubi, altro). Piante appena installate sostenute da legni rientrano in questa definizione.

- Quando il perimetro è definito da paletti, anche questi fanno parte del terreno in riparazione, più precisamente dalla proiezione verticale sul terreno dei loro punti più esterni.
- Quando il perimetro è definito da paletti e linee sul terreno, le linee ne definiscono i bordi e fanno parte di esso, i paletti invece ne identificano soltanto lo stato di "terreno in riparazione".

- Quando il perimetro è definito soltanto da linee sul terreno, esse ne definiscono sia il bordo che lo stato, fanno inoltre parte di esso.

Un pallone o la sua proiezione verticale sul terreno che tocca la linea è considerato all'interno del terreno in riparazione. Il margine del terreno in riparazione si estende verticalmente verso il basso ma non verso l'alto. Un pallone si considera in terreno di riparazione se una parte o proiezione verticale di esso sul terreno lo tocca.

	GREEN	FAIRWAY	ROUGH	PENALTY AREA
Linea di tiro	SI	SI	NO	NO
Stance	SI	SI	SI	NO
Posizione del pallone	SI	SI	SI	NO*

*Eccezione: free drop concesso per terreno in riparazione nel bunker

Terreno in riparazione può esistere in qualsiasi zona del percorso di gioco tranne che all'interno di ostacoli d'acqua. Nota: Giocare, camminare e prendere la rincorsa su terreni in riparazione è vietato, il Comitato può prevedere la presenza di "drop zones" per il droppaggio qualora lo ritenga necessario.

Si riprende il gioco dal punto giocabile più vicino, senza avvicinarsi alla buca

3-3 - REGOLE RELATIVE AL PALLONE

3-3-1 PALLONE

Il pallone regolamentare nel Footgolf è lo stesso in uso nel calcio, misura 5. La circonferenza deve essere compresa tra 68 e 70 cm, il peso tra 410 e 450 grammi e deve essere gonfiato solamente ad aria. Qualsiasi pallone che non soddisfa uno o più di questi requisiti è da ritenersi non valido, giocare con un pallone non valido porta alla squalifica immediata del giocatore. Le caratteristiche fisiche del pallone non possono essere alterate durante il gioco di una buca, ma solo al termine di essa prima di iniziare la successiva (e.g. gonfiarlo e sgonfiarlo).

Nota: I giocatori devono accettare il fatto di poter vedere danneggiato o perso il proprio pallone durante il gioco.

3-3-2 PALLONE IN BUCA

Un pallone è "in buca" quando giace sul fondo di essa e si trova totalmente al di sotto del livello del terreno. Un pallone che rimbalza all'interno della buca e poi esce non è considerabile imbucato.

3-3-3 PALLONE IN GIOCO

Un pallone è in gioco dal primo calcio effettuato dalla tee area fino a quando non è in buca e, durante il gioco, se non perso, sostituito, fuori limite o marcato indipendentemente dal fatto che sia consentito o meno in quel frangente. Un pallone che ne sostituisce un altro (provvisorio o sostitutivo), diventa il "pallone in gioco". Una volta marcato, il pallone torna in gioco solo dal momento in cui viene calciato nuovamente.

3-3-4 PALLONE MARCATO E POI RIPOSIZIONATO

Un pallone si considera marcato se il ball marker del giocatore è stato collocato sul terreno per definirne la giusta posizione, indipendentemente dal fatto che poi il pallone possa muoversi a causa del vento, un agente esterno o qualsiasi altro motivo. Un pallone riposizionato che dopo si muove è da considerarsi

ancora marcato anche se il ball marker è stato rimosso, e può quindi tornare nella sua posizione originale senza penalità. Ogni volta che il giocatore prende in mano il pallone deve assicurarsi di avere prima posizionato il ball marker sul terreno (e.g. pallone mosso dopo aver tolto il ball marker, il giocatore deve prima riposizionare il ball marker sul terreno e poi prendere il pallone mossosi per riposizionarlo). La posizione individuata tramite la regola dello "stop" è da considerarsi valida, quindi marcata, anche se il giocatore non ha ancora raggiunto il punto esatto per apporre il ball marker.

3-3-5 PALLONE MOSSO

Si considera un pallone "mosso" se cambia il suo punto di contatto sul terreno, cambiando da sede originaria ad una diversa. Un ondeggiamento del pallone sulla stessa sede non rientra in questa definizione.

3-3-6 PALLONE PERSO

Un pallone si considera "perso" e quindi non più "in gioco" se:

- a) non viene ritrovato entro 3 minuti dall'inizio delle ricerche o
- b) il giocatore ha calciato per la seconda volta il pallone provvisorio, che diventa quindi "in gioco" o
- c) il giocatore ha calciato il pallone sostitutivo.

Un giocatore non può usare il pallone in gioco di un avversario come pallone provvisorio o sostitutivo.

3-3-7 PALLONE PROVVISORIO

Un pallone si definisce "provvisorio" se giocato quando un partecipante non è sicuro della posizione del suo pallone in gioco ed abbia timore che possa esser andato perso. Il giocatore deve esplicitamente dichiarare di voler calciare un pallone provvisorio prima di eseguirne la messa in gioco. Un pallone provvisorio diventa in gioco qualora il pallone originariamente in gioco sia fuori limite o definitivamente perso e/o il provvisorio stesso venga calciato per la seconda volta.

Al contrario, se il pallone originariamente in gioco viene ritrovato entro i tempi e si trova all'interno dei limiti, quello deve essere giocato indipendentemente da tutto. Un giocatore non può usare il pallone in gioco di un avversario come pallone provvisorio.

3-3-8 PALLONE SBAGLIATO

Un pallone è quello sbagliato se:

- a) non è quello in gioco del giocatore
- b) non è quello provvisorio del giocatore

Nota: il termine "in gioco" si riferisce al pallone sostitutivo anche nel caso in cui la sostituzione non sia permessa dal regolamento.

3-3-9 PALLONE SOSTITUTIVO

Un pallone è il sostitutivo quando giocato al posto di quello in gioco, qualora quest'ultimo sia perso, fuori limite, danneggiato o semplicemente sostituito. Un giocatore non può usare il pallone in gioco di un avversario come pallone sostitutivo.

3-3-10 POSIZIONI DEL PALLONE

Le posizioni del pallone sulle varie zone del percorso si definiscono come segue:

- Tee area: Il pallone o la sua proiezione verticale sul terreno deve almeno toccare la linea immaginaria del perimetro per essere dichiarato al suo interno.
- Fairway: solo il pallone la cui base poggia sul fairway è da considerarsi su di esso.

- Green o terreno in riparazione: Il pallone o la sua proiezione verticale sul terreno deve almeno toccare la linea, anche immaginaria, del perimetro per essere dichiarato al suo interno.
- Imbucato: se il pallone giace sul fondo della buca ed è interamente sotto il livello del terreno.
- Fuori limite: se il pallone o la sua proiezione verticale sul terreno tocca la linea, si considera non fuori limite.
- Ostacoli d'acqua: se il pallone o la sua proiezione verticale sul terreno tocca la linea, si considera fuori dall'ostacolo.

In riferimento ad ostruzioni (amovibili e non) e materiale sciolto, si considerano "che interferiscono con la posizione del pallone" se risultano in contatto con esso.

3-4 - REGOLE RELATIVE AL TIRO

3-4-1 CALCIO - TIRO

Un calcio/tiro è determinato dal movimento all'indietro e poi in avanti della gamba eseguito dal giocatore con l'intento di muovere il pallone colpendolo con il piede. E' consentito eseguire colpi di pratica accanto al pallone, eccezion fatta con pallone o giocatore all'interno del bunker o pallone all'interno di ostacoli d'acqua. Il pallone può essere colpito solamente dal piede, ogni tocco del pallone con qualsiasi altra parte del corpo si traduce in un colpo di penalità ed il pallone deve essere riposizionato nella sua sede originaria. Al giocatore non è consentito di aggrapparsi, sostenersi o sorreggersi ad alcunché, durante il tiro.

Nota: al giocatore è concesso sdraiarsi sul terreno per eseguire il calcio.

3-4-2 CALCIO DALL'OSTACOLO

All'interno di ostacoli d'acqua o bunker il giocatore è obbligato a calciare il pallone senza alcuna rincorsa o passo, da fermo, con il piede d'appoggio posizionato accanto al pallone e senza la possibilità di effettuare prove di calcio. Il piede d'appoggio deve rimanere fermo prima di effettuare il calcio, se viene alzato subito prima o dopo l'impatto col pallone, il colpo è da ritenersi non valido. Il piede d'appoggio può solamente alzarsi parzialmente in armonia con l'esecuzione del calcio. E' vietato migliorare l'area intorno al pallone.

Eccezione: qualora il pallone calciato torni verso il giocatore e rischi di toccarlo, è consentito muoversi per evitare l'impatto.

Nota: Qualora il calcio dall'ostacolo risulti non valido, il giocatore dovrà ripetere il tiro dalla posizione iniziale con un colpo di penalità.

3-4-3 DROPPARE

Con il termine "droppare" si definisce il gesto di posizionare il pallone sul terreno con le mani, dopo aver ricevuto le penalità previste dall'eventuale infrazione. Un "free drop" è un droppaggio senza penalità, da effettuarsi secondo la regola del "punto giocabile più vicino".

3-4-4 INTERFERENZA

Una interferenza esiste se un pallone fermo è in contatto con essa o essa stessa ostacola lo stance del giocatore o l'area minima occupata dal giocatore per effettuare il calcio (in direzione della buca). Con pallone su green o fairway, si considera interferenza anche se ostacola la linea di tiro.

3-4-5 LINEA DI PUTT

Si tratta della traiettoria che il giocatore intende far percorrere al pallone con il suo calcio per imbucarlo. La linea di putt si estende ragionevolmente ai lati in entrambe le direzioni e continua anche oltre la buca.

3-4-6 LINEA DI TIRO

Si intende per "linea di tiro" la linea dritta immaginaria che collega il pallone e la buca.

3-4-7 POSIZIONE ORIGINARIA

Il punto in cui il pallone si trovava prima di aver effettuato il tiro. Qualora il giocatore voglia riposizionare il pallone nella sua posizione originaria (e.g. dopo un fuori limite o con palla ingiocabile), si consiglia di marcare la posizione del pallone appena calciato prima di andarlo a recuperare. Il riposizionamento, così, risulterà più accurato. La posizione, comunque, dovrà essere convalidata dagli altri giocatori del gruppo.

3-4-8 PUNTO EQUIDISTANTE

Si immagini una linea tra il pallone e la bandiera. Il punto equidistante è quello sul terreno, subito al di fuori dell'impedimento (e.g. il green del golf quando è vietato giocare da dentro di esso), alla stessa distanza da dove il pallone si trova. Un giocatore può scegliere di eseguire il "free drop" nel punto equidistante a destra o sinistra oppure spostarsi all'indietro lungo la linea retta che unisce il pallone alla buca. Il pallone può attraversare il green del golf se calciato al di fuori di esso.

3-4-9 POSIZIONE AVVANTAGGIANTE

Si definisce posizione avvantaggiante qualsiasi area del percorso che possa offrire un vantaggio ad uno dei giocatori in gara. Un pallone o qualsiasi altro oggetto o entità mobile (compreso quindi spettatori, equipaggiamento, etc) non può sostare in una posizione avvantaggiante, creando appunto una situazione favorevole ad un giocatore. Ad esempio un pallone sul bordo di una Penalty area o di un bunker ad una distanza media dalla buca. Il termine si applica anche ai palloni in gioco ed alle zone intorno alle buche. E' responsabilità del giocatore che calcia controllare di non aver palloni di avversari in posizioni avvantaggianti, così come è responsabilità di ogni giocatore il controllare di non avere il proprio pallone in posizione avvantaggiante per altri.

3-4-10 PUNTO GIOCABILE PIU' VICINO

Il punto giocabile più vicino è l'unico punto sul quale poter posizionare il pallone, senza penalità ("free drop"), per eliminare una interferenza dovuta ad ostruzioni inamovibili, terreno in condizioni anormali, buche sbagliate, etc...

Nota: per il "free drop" dal green del Golf si applica la regola del punto equidistante. Il punto giocabile più vicino deve essere:

- a) non più vicino alla buca e
- b) libero dall'interferenza per la quale il giocatore ha eseguito il "free drop".

Procedura 1:

- Marcare la posizione originaria del pallone e successivamente alzarlo;
- Posizionare il pallone nel punto giocabile più vicino, più un metro opzionale;
- Validare la nuova posizione con i giocatori del proprio gruppo;
- Il pallone adesso è dichiarato in gioco ed il ball marker può essere rimosso.

Quando marcare la posizione originaria del pallone non è possibile (e.g. in acqua occasionale).

Procedura 2:

- Marcare la nuova posizione nel punto giocabile più vicino, più un metro opzionale;
- Validare la nuova posizione con i giocatori del proprio gruppo;
- Posizionare il pallone nel punto validato, il pallone adesso è dichiarato in gioco ed il ball marker può essere rimosso.

3-4-11 STANCE E RINCORSA

Si considera "stance" l'area minima necessaria per eseguire il calcio, include quindi lo spazio occupato dal corpo e l'area coperta dalla gamba durante l'esecuzione del calcio (vedi definizione 3-4-1Calcio/tiro) ed entrambi i piedi d'appoggio situati accanto al pallone, il tutto mirando direttamente la buca. Si considera "rincorsa" il o i passi del giocatore che sta approcciandosi al pallone con l'obiettivo di calciarlo. Lo stance e la rincorsa non possono migliorare la situazione del pallone o del tiro da eseguire.

Parte 4 – SITUAZIONI DI GIOCO

4-1 - GENERALE

In questa sezione sono riportate le REGOLE GENERALI DI GIOCO, valide in qualsiasi situazione indipendentemente dalla posizione del giocatore o del pallone lungo il percorso.

4-1-1 MIGLIORARE LA SITUAZIONE

Il pallone deve essere giocato così come si trova, eccezion fatta per i casi in cui è necessario il droppaggio con o senza le penalità previste. Il giocatore non può migliorare, direttamente o indirettamente:

- a) La posizione del pallone;
- b) Lo spazio occupato dal suo movimento del calcio, stance o rincorsa;
- c) La linea di tiro, che si estende ragionevolmente ai lati e oltre la bandiera;
- d) L'area in cui andrà eventualmente a dropare il pallone;

eseguendo qualsiasi delle seguenti azioni:

- e) Premendo il terreno con il piede, risistemando il manto erboso;
- f) Muovendo, storcendo o rompendo qualsiasi cosa sia in crescita, aderente o comunque solidamente attaccato (incluso ostruzioni inamovibili, piante e qualsiasi oggetto che definisce il fuori limite);
- g) Creando o eliminando irregolarità del terreno;
- h) Rimuovendo rugiada o brina;
- i) Proteggere se stesso o la linea di tiro dagli agenti atmosferici (e.g. utilizzo dell'ombrello), oppure proteggendo il pallone dall'eventuale movimento, ad esempio a causa del vento.

Al giocatore non viene inflitta alcuna penalità qualora le azioni sopra riportate siano effettuate quando:

- j) Il giocatore attua una leggera pressione col piede d'appoggio in preparazione del tiro;
- k) Il giocatore assume il proprio stance normalmente (al giocatore è consentito prendere posizione con il solo corpo all'intero di alberi, cespugli e simili), occupando la minore area possibile;
- l) Il giocatore esegue il tiro con il movimento della gamba indietro e poi avanti;
- m) Il giocatore rimuove irregolarità dalla superficie della tee area;
- n) Il giocatore riposiziona il pallone dopo un suo minimo movimento (es. una volta marcato).

Nota: La penalità prevista per l'infrazione di questa regola è di +1 colpo, il pallone deve essere riposizionato nel suo punto originario per ripetere poi il tiro.

4-1-2 COSTRUIRE LO STANCE

Il giocatore ha due passi intorno al pallone per costruire il proprio stance, ma non può modificare quest'area ad esempio aggrappandosi a piante, rami, cespugli o qualsiasi altra cosa. Al giocatore è consentito l'utilizzo del proprio corpo, ma non delle mani, per costruire lo stance. Non è consentito toccare niente durante l'esecuzione del tiro.

La penalità prevista è di 1 colpo ed il calcio dovrà essere ripetuto dalla posizione originaria del pallone.

Nota: Se il pallone si muove accidentalmente mentre il giocatore sta creando il proprio stance (e.g. a causa del piede d'appoggio in prossimità di esso) non è prevista alcuna penalità ed il pallone deve essere riposizionato dove si trovava in precedenza.

4-1-3 CERCARE IL PALLONE

Quando un giocatore è in cerca di un pallone perso, suo o di un componente del proprio gruppo, può toccare e spostare erba alta, rami, cespugli ed altro ma senza danneggiarli, staccarli o romperli. Queste azioni devono essere eseguite con la massima cura per l'ambiente facendo attenzione a non alterare la posizione del pallone, l'area di stance, di calcio e la linea di tiro. Nel caso in cui il pallone venga mosso durante le ricerche, non sono previste penalità ed il pallone deve essere riposizionato nella sua sede originaria.

4-1-4 ESEGUIRE IL CALCIO (PALLONE - MODALITA' - POSIZIONE)

4-1-4.1 CALCIARE IL PALLONE GIUSTO

La responsabilità di calciare il pallone giusto è del giocatore proprietario solamente. Ogni giocatore dovrebbe rendere facilmente riconoscibile il proprio pallone in gioco, con segni o scritte sulla sua superficie. Se un giocatore calcia un pallone che non è il suo, riceverà un colpo di penalità e dovrà ovviare all'errore il prima possibile, calciando il pallone giusto o procedendo con il gioco in accordo con il regolamento. Qualora l'errore non venga risolto, riceverà un totale di 2 colpi di penalità per la buca giocata con il pallone sbagliato. Se il pallone calciato appartiene ad un altro giocatore in gara, il proprietario dello stesso dovrà riposizionarlo nella sua sede originaria, senza penalità, validando tale posizione con gli altri giocatori del/dei gruppo/i coinvolti.

4-1-4.2 CALCIARE NEL MODO GIUSTO

Il Pallone deve essere calciato direttamente, con la scarpa, non può essere quindi spinto o trascinato, è vietato inoltre accompagnare il colpo tipo "scavetto" e colpire il pallone con la suola. La penalità prevista è di 1 colpo ed il pallone deve essere riposizionato nel suo punto originario. Se il pallone calciato colpisce poi una qualsiasi parte del corpo del giocatore (e.g. rimpallo), questo dovrà essere previsto nella conta totale dei colpi ed il pallone verrà giocato da dove si fermerà. Al contrario, il pallone che mosso dal vento o da un agente esterno colpisce il giocatore deve essere riposizionato sulla sede originaria senza penalità. In ogni caso, quando il pallone viene alzato dal terreno deve essere sempre prima posizionato il ball marker ad indicarne la posizione originaria.

4-1-4.3 CALCIARE DALLA POSIZIONE GIUSTA

Se un giocatore calcia il pallone da una posizione sbagliata (e.g. non riposizionando il pallone davanti al ball marker dopo averlo marcato o dopo un urto), riceverà un colpo di penalità ed il pallone dovrà essere giocato dalla posizione corretta, considerando nulli i calci eseguiti dopo quello da posizione errata. Qualora il giocatore finisse la buca senza aver corretto l'errore, ad esempio accorgendosi dell'infrazione dopo aver terminato la stessa, dovrà segnare 1 colpo in più al punteggio di quella buca.

4-1-4.4 CALCIARE UN PALLONE IN MOVIMENTO

Calciare un pallone in movimento è vietato, pena l'attribuzione di un colpo di penalità. Se un pallone fermo si muove mentre il giocatore è già in fase di tiro, non è prevista alcuna penalità.

Nota: Se un giocatore calcia intenzionalmente un pallone in movimento per avere un qualsiasi vantaggio verrà squalificato.

4-1-5 MARCARE IL PALLONE

La posizione del pallone deve essere marcata usando un oggetto piatto di forma cilindrica (diametro massimo 60mm ed altezza massima 5mm), che deve essere posizionato subito dietro il Pallone in direzione della buca. Successivamente, il pallone deve essere riposizionato nella stessa identica posizione, davanti al ball marker. Qualora un ball marker interferisca con il gioco di un avversario, esso può essere spostato a destra o sinistra usando un piede come guida per la distanza. Per rimettere poi il ball marker nella sua posizione originaria dovrà essere usato lo stesso piede.

Il giocatore deve marcare il pallone, sollevarlo da terra ed eventualmente pulirlo, sempre nel rispetto delle regole, nei seguenti casi:

- a) Quando è richiesto da un altro giocatore, in quanto interferisce con il proprio gioco.
- b) Quando il pallone si trova all'interno del green (in caso di margini del green non segnalati esso si estende a 3 metri di raggio dalla bandierina, se la palla in questa distanza non si trova in un ostacolo d'acqua). In caso di urto tra palloni, uno fermo nel green ed uno in avvicinamento ad esso, si applica un colpo di penalità ad entrambi i giocatori coinvolti. Nel caso in cui il proprietario del pallone fermo sul green stia seguendo la regola, abbia dichiarato di voler marcare e sia anticipato dall'altro che calcia prima che l'operazione di marcatura venga compiuta, la penalità di un colpo sarà assegnata solamente al secondo giocatore.
- c) Quando la rimozione di una ostruzione (in accordo con le regole) potrebbe causare il movimento del pallone.
- d) Quando il pallone si trova vicino alla buca o al green in una posizione palesemente avvantaggiante per gli altri giocatori (e.g. sul bordo di un ostacolo d'acqua, così da potenzialmente evitare agli altri palloni di entrarci). La definizione di "posizione avvantaggiante" deve essere a maggioranza all'interno del gruppo. In caso di urto tra pallone fermo in posizione avvantaggiante ed altro pallone in movimento, la penalità è a carico del secondo.
- e) Quando un giocatore ha il sospetto che il proprio pallone possa essersi danneggiato durante il gioco. Per poter procedere al controllo è necessaria l'approvazione dell'intero gruppo di gioco.
- f) Quando il pallone poggia su una zona che il giocatore intende investigare, ad esempio sopra un irrigatore o una grata di scolo, e la presenza del pallone stesso rende impossibile il controllo. Per poter procedere al controllo è necessaria l'approvazione dell'intero gruppo di gioco.
- g) In caso di forte vento o altre condizioni avverse, applicando la "Stop Rule". Il giocatore può chiamare lo STOP del proprio pallone una volta fermo, validando quella posizione anche senza aver ancora posizionato il ball marker, anche se il pallone poi dovesse muoversi.

Nota: la "Stop Rule" è una regola permanente, si applica quindi indipendentemente dalle condizioni atmosferiche.

Se un giocatore non dichiara lo 'STOP' ed il pallone da fermo si muove a causa del vento, dovrà riprendere il gioco dalla nuova posizione acquisita, indipendentemente da quanto tempo il pallone è stato fermo in precedenza. Procedura:

- Il giocatore deve alzare il braccio e pronunciare "STOP" nel momento in cui il pallone si ferma.

- Gli altri giocatori del gruppo devono approvare la posizione tramite un cenno (e.g. braccio alzato), in caso di controversia vale la maggioranza (ma comunque un marshall può decidere se presente).
- Il giocatore deve posizionare il più velocemente possibile il ball marker nella posizione validata
- Se la palla dovesse muoversi, dovrà essere riposizionata davanti al ball marker, nella posizione validata, ma non tolta dal terreno di gioco se non richiesto (punto a).

Si consiglia di rimuovere il ball marker prima di calciare il pallone, tranne sul green dove ritrovare l'esatta posizione del pallone dopo che questo si è mosso è molto più importante.

Nota: Un pallone si considera 'in gioco' dopo averlo marcato solo dal momento in cui è nuovamente calciato. Se un pallone quindi si muove dopo l'eventuale rimozione del ball marker deve essere riposizionato senza penalità.

Nota: Quando un pallone deve essere rimesso in gioco ma non sta fermo nella posizione in cui dovrebbe risiedere, davanti al ball marker, può essere posto nel punto equidistante alla buca più vicino senza penalità.

Nota: È consentito far marcare il pallone ad un avversario del proprio gruppo, ad esempio per velocizzare il gioco qualora il proprietario del pallone sia molto lontano da esso, ma il riposizionamento poi dovrà essere effettuato dallo stesso giocatore. Nel caso in cui il pallone venga riposizionato da un altro giocatore rispetto a colui che l'ha marcato, la penalità di 1 colpo si applica ad entrambi i giocatori coinvolti.

Nota: I caddie possono marcare il pallone, ma dovranno essere poi loro stessi a riposizionarlo.

Ad un giocatore che marca un pallone senza il permesso, chiede di marcare o marca il pallone di un giocatore al di fuori del suo gruppo viene inflitta la penalità di un colpo.

4-1-6 BALL MARKER PERSO O MOSSO

4-1-6.1 BALL MARKER PERSO

Se un giocatore marca il pallone e non riesce a trovare il ball marker entro 3 minuti, deve calciare dalla posizione che la maggioranza del gruppo ritiene la più vicina a dove il ball marker potrebbe essere, con 1 colpo di penalità.

Eccezione: non è prevista penalità per ball marker perso dopo aver abbandonato la buca per sospensione della gara.

4-1-6.2 BALL MARKER MOSSO

a) dal proprietario: se un giocatore muove il proprio ball marker per avvantaggiarsi o migliorare la posizione del tiro successivo, non quindi accidentalmente, ad esempio durante la sua ricerca, è direttamente squalificato.

b) da un altro giocatore: se un giocatore muove il ball marker di un qualsiasi altro giocatore, per svantaggiare o peggiorare la posizione del tiro successivo, non quindi accidentalmente, ad esempio durante la sua ricerca, è direttamente squalificato.

c) da un agente esterno: in questo caso il pallone dovrà essere riposizionato, senza penalità, nella posizione che la maggioranza del gruppo ritiene la più vicina a dove il ball marker fosse prima di esser mosso.

4-1-7 PRENDERE O SOLLEVARE IL PALLONE CON LE MANI

Il pallone in gioco non può essere mai preso con le mani e/o sollevato da terra, a meno che non sia per compiere un'azione consentita dal regolamento. Nei casi autorizzati, il giocatore deve sempre rendere noto agli altri componenti del gruppo di stare per sollevare il pallone, esprimendo il motivo per cui lo sta facendo e soprattutto piazzando il ball marker dietro la palla. Una volta ottenuta l'approvazione, il pallone può essere sollevato. Il pallone deve essere sempre riposizionato da chi lo ha marcato.

4-1-8 PULIRE IL PALLONE

Un giocatore può pulire il proprio pallone solo se marcato, in accordo con il regolamento, o al termine di una buca. E' vietato marcare e/o sollevare il pallone solo per pulirlo (ad eccezione di pallone sul green).

4-1-9 PALLONE INGIOCABILE

Il giocatore può dichiarare il proprio pallone ingiocabile in qualsiasi zona del percorso. Ad ogni modo, si considera un pallone "obbligatoriamente ingiocabile" se elevato da terra (e.g. su di un cespuglio, un albero, etc) o galleggiante, comunque non in diretto contatto con il terreno. L'erba alta non identifica un pallone elevato da terra. Procedura di droppaggio per pallone ingiocabile:

In caso di pallone non a contatto col terreno il giocatore può attendere 30 secondi perché esso possa tornare giocabile, senza nessuna interferenza diretta o indiretta. Passato questo intervallo, se il pallone è all'interno del percorso (se è all'esterno si applica la regola del fuori limite) è costretto a droppare, con un colpo di penalità, secondo la regola del pallone ingiocabile:

- a) Droppare il pallone entro due metri da esso (senza avvicinarsi alla buca), oppure
- b) Droppare il pallone indietro quanto vuole rispetto alla buca, oppure
- c) Ripetere il calcio dalla posizione originaria, in accordo sulla posizione con il resto del gruppo.

4-1-10 PALLONE DANNEGGIATO O PERSO

4-1-10.1 PALLONE DANNEGGIATO

Un pallone può essere dichiarato danneggiato se visibilmente distorto, lacerato, deformato, non se sporco, graffiato o usurato in superficie. Con pallone dichiaratamente danneggiato, il giocatore può sostituirlo anche non al termine della buca, marcando il pallone danneggiato e posizionando al suo posto quello sostitutivo, valido, in accordo con le regole e senza penalità.

Per poter procedere al controllo è necessaria l'approvazione dell'intero gruppo di gioco. Non seguire una o più di queste procedure o farlo senza una buona ragione per cui poter pensare che il proprio pallone possa essersi danneggiato comporta l'attribuzione di un colpo di penalità. Giocare con un pallone danneggiato è consentito.

4-1-10.2 PALLONE PERSO

Se un pallone dovesse risultare anche solo potenzialmente perso, il giocatore può calciare un pallone provvisorio dalla stessa posizione, per guadagnare tempo. Un pallone provvisorio diventa in gioco qualora il pallone originariamente in gioco sia fuori limite o definitivamente perso o il provvisorio stesso venga calciato per la seconda volta.

Al contrario, se il pallone originariamente in gioco viene ritrovato entro i tempi e si trova all'interno dei limiti, quello deve essere giocato indipendentemente da tutto. Un giocatore non può usare il pallone in gioco di un avversario come pallone provvisorio.

4-1-10.3 PROCEDERE IN CASO DI PALLONE DANNEGGIATO O PERSO

Il gioco deve procedere senza ritardi, il gruppo dietro (uno solamente) può superare il gruppo fermo, che potrà riprendere il gioco solamente quando la buca sarà libera. Qualora il giocatore non sia ancora pronto a riprendere il gioco, si dovrà assegnare il **punteggio massimo**** per ogni buca non giocata. Episodi di pallone perso o danneggiato due volte consecutivamente sono da considerarsi indipendenti tra loro.

4-1-11 ORDINE DI GIOCO

4-1-11.1 ALL'INIZIO DELLA BUCA

L'ordine di partenza nella prima buca è determinate dalla lista ufficiale dei gruppo di gioco. In assenza di liste, si procederà per sorteggio. Nelle buche successive, il primo a calciare dalla tee area sarà il giocatore con lo score più basso alla buca precedente, e così via gli altri. In caso di stesso score alla buca precedente, si prende in considerazione la buca ancora prima, e così via. Non rispettare l'ordine di partenza non comporta penalità, a meno che non sia fatto per avvantaggiare/svantaggiare uno o più giocatori del gruppo. In questo caso, si applica un colpo di penalità ai due giocatori responsabili, quello che ha calciato al di fuori del proprio turno e quello che avrebbe dovuto calciare in quanto il proprio turno.

Eccezione: in competizioni a squadre l'ordine di gioco può essere invertito tra giocatori della stessa squadra.

4-1-11.2 ALL'INTERNO DELLA BUCA

All'interno della buca, si calcia per primo il pallone più lontano dalla bandierina, a seguire via via gli altri. Se due o più palloni sono alla stessa distanza o non sia possibile determinare quale sia più lontano, calcia per primo il giocatore che ha effettuato per primo il tee shot. Ai giocatori è vietato oltrepassare il pallone più lontano dalla bandierina, eccezion fatta nel caso in cui, in accordo con le regole:

- a) sia richiesto di marcare un pallone, in questo caso il giocatore dovrà posizionarsi lateralmente, distante dalla linea di tiro degli avversari, dopo aver provveduto a marcare il pallone.
- b) il pallone invada l'area di gioco di un'altra buca, disturbando il gioco di un altro gruppo.
- c) ci sia un dubbio sulla posizione della palla, potenzialmente all'esterno del percorso di gioco. In questo caso, il giocatore per prima cosa dovrà posizionare il ball marker nel punto dove il pallone risiedeva prima del calcio e, successivamente, andare a controllare la nuova posizione del pallone insieme al proprio giocatore "marker". Se il pallone si trova fuori limite verrà applicata la relativa regola, altrimenti il gioco potrà continuare normalmente.

Qualsiasi giocatore che contravviene a questa regola sarà responsabile di atteggiamento scorretto verso gli avversari, perseverare dopo i dovuti richiami porterà alle sanzioni previste. Non rispettare l'ordine di gioco non comporta penalità, a meno che non sia fatto per avvantaggiare/svantaggiare uno o più giocatori del gruppo ma ad esempio per velocizzare il gioco (e.g. chiudere la buca se il pallone si trova a pochi metri da essa). In caso di dolo, si applica un colpo di penalità ai due giocatori responsabili, quello che ha calciato al di fuori del proprio turno e quello che avrebbe dovuto calciare in quanto il proprio turno.

Eccezione: in competizioni a squadre l'ordine di gioco può essere invertito tra giocatori della stessa squadra.

4-1-11.3 DUE PALLONI GIOCATI CONTEMPORANEAMENTE (GIOCARE FUORI DAL PROPRIO TURNO)

Non sono previste penalità se i palloni non entrano in collisione.

Nel caso di urto tra i palloni, la penalità di +1 colpo verrà applicata al giocatore che ha calciato il pallone al di fuori del proprio turno, che dovrà riposizionare il pallone nel punto originario. Il giocatore che ha invece giocato all'interno del proprio turno può ripetere il calcio senza penalità (la posizione deve essere validata dagli altri componenti del gruppo) oppure riprendere il gioco dalla posizione in cui il pallone si ferma, dopo l'urto.

4-1-12 FUORI LIMITE

Se un pallone si trova fuori limite, il giocatore dovrà ripetere il tiro dalla posizione più vicina possibile a quella originaria, chiedendo l'approvazione degli altri giocatori del gruppo sulla posizione, aggiungendo un

colpo di penalità. Qualora ci sia un dubbio sulla posizione della palla, potenzialmente fuori limite, il giocatore per prima cosa dovrà posizionare il ball marker nel punto dove il pallone risiedeva prima del calcio e, successivamente, andare a controllare la nuova posizione del pallone insieme al proprio giocatore "marker". Se il pallone si trova fuori limite verrà applicata la regola sopra riportata, altrimenti il gioco potrà continuare normalmente. Non rispettare questa regola porta alla squalifica immediata del giocatore responsabile.

4-1-13 PALLONE FERMO MOSSO

4-1-13.1 DA UN AGENTE ESTERNO

Qualsiasi oggetto, animale o individuo che non fa parte del gruppo di gioco si definisce "esterno" (Marshalls e staff organizzatore inclusi). Un giocatore dello stesso gruppo di gioco non è un fattore esterno, al contrario un giocatore di un altro gruppo di gioco lo è. Il vento non è considerato agente esterno. Se un pallone fermo viene mosso da un agente esterno, esso deve essere riposizionato dal giocatore, senza penalità, chiedendo l'approvazione degli altri del gruppo sulla posizione.

4-1-13.2 DAL GIOCATORE, IL SUO PARTNER, CADDIE O COMPAGNO DI SQUADRA

Se uno dei sopra riportati muove un pallone fermo intenzionalmente, causandone il cambio di sede egli, la coppia o la squadra riceve/ricevono un colpo di penalità. Non sono previste penalità nel caso in cui il pallone sia stato mosso:

- a) durante la sua ricerca perché potenzialmente perso;
- b) mentre lo si sta marcando;
- c) durante il posizionamento/riposizionamento;
- d) mentre si rimuove del materiale sciolto;
- e) mentre si rimuove una ostruzione amovibile;
- f) mentre si prende lo stance se in accordo con le regole.

Comunque, un pallone mosso deve essere sempre riposizionato dal proprietario, con validazione della posizione da parte degli altri giocatori del gruppo.

4-1-13.3 DA UN GIOCATORE AVVERSARIO

Se un giocatore avversario muove un pallone fermo intenzionalmente, causandone il cambio di sede egli, la coppia o la squadra riceve/ricevono un colpo di penalità. Non sono previste penalità nel caso in cui il pallone sia stato mosso durante la sua ricerca perché potenzialmente perso o mentre lo si sta marcando. Comunque, un pallone mosso deve essere sempre riposizionato dal proprietario, con validazione della posizione da parte degli altri giocatori del gruppo.

4-1-13.4 DA UN ALTRO PALLONE

Quando un pallone fermo viene mosso da un altro pallone, esso deve essere sempre riposizionato dal proprietario, con validazione della posizione da parte degli altri giocatori del gruppo.

4-1-13.5 A CAUSA DEL VENTO

Se un giocatore non dichiara lo 'STOP' ed il pallone da fermo si muove a causa del vento, dovrà riprendere il gioco dalla nuova posizione acquisita, indipendentemente da quanto tempo il pallone sia stato fermo in precedenza.

Nota: Non riposizionare il pallone, calciandolo quindi da una posizione errata, porta ad un colpo di penalità.

4-1-14 PALLONE IN MOVIMENTO FERMATO O DEVIATO

4-1-14.1 DA UN AGENTE ESTERNO

Qualsiasi oggetto, animale o individuo che non fa parte del gruppo di gioco si definisce "agente esterno". Un giocatore dello stesso gruppo di gioco non è un fattore esterno, al contrario un giocatore di un altro gruppo di gioco lo è. Il vento non è considerato agente esterno. Se un pallone in movimento viene fermato o deviato da un agente esterno dovrà essere giocato dal punto in cui si sarà fermato.

4-1-14.2 DAL GIOCATORE, IL SUO PARTNER, CADDIE O COMPAGNO DI SQUADRA

Se uno dei sopra riportati ferma o devia accidentalmente il proprio pallone, ma anche se fermato o deviato dal loro equipaggiamento o golf car, lui/essi ricevono un colpo di penalità. Il calcio dovrà poi essere ripetuto dalla sua sede originaria.

4-1-14.3 DA UN GIOCATORE AVVERSARIO

I giocatori non devono sostare davanti ad un pallone avversario rispetto alla buca, in caso di urto tra un pallone avversario ed un giocatore, il suo equipaggiamento o golf car, egli riceve un colpo di penalità (a meno che il pallone non gli sia stato calciato contro intenzionalmente). Il calcio può essere ripetuto dalla posizione originaria, senza penalità e validando la posizione con gli altri del gruppo, oppure dalla posizione in cui si è fermato.

4-1-14.4 DA UN ALTRO PALLONE

Se un pallone in movimento (A) ne colpisce uno fermo (B), il primo dovrà essere giocato da dove si sarà fermato senza penalità, eccezion fatta se il pallone fermo si trovasse sul green o in una posizione palesemente avvantaggiante, in tal caso il giocatore A riceverà un colpo di penalità. Il pallone che è stato colpito dovrà essere riposizionato dal giocatore proprietario, senza penalità (eccezion fatta se il pallone fermo si trovasse sul green, in tal caso anche il giocatore B riceverà un colpo di penalità), chiedendo l'approvazione degli altri del gruppo sulla posizione. Se un giocatore calcia al di fuori del proprio turno, contemporaneamente ad un altro durante il suo turno ed i due palloni si scontrano, il primo dovrà ripetere il tiro dalla posizione originaria aggiungendo un colpo di penalità. Al secondo invece, è concessa la scelta di ripetere il calcio dalla posizione originaria, senza penalità, oppure continuare il gioco normalmente da dove il pallone si è fermato.

4-2 – TEE AREA

4-2-1 POSIZIONARE E CALCIARE IL PALLONE

Il pallone deve essere calciato dall'interno della tee area, posizionato sul terreno o sopra appositi tee anch'essi posizionati sul terreno. Calciare il pallone dal di fuori della tee area comporta la ripetizione del calcio e l'attribuzione di un colpo di penalità. Non correggere l'errore porta alla squalifica del giocatore responsabile. Ai giocatori non è consentito modificare il terreno per migliorare la posizione del pallone all'interno della tee area, ad esempio scavando buche con la punta del piede o schiacciando erba o terreno. Il pallone può lasciare la tee area da qualsiasi lato di essa, non è obbligatorio che passi tra i due tee markers.

4-2-2 UTILIZZO DEL TEE

Il tee può essere usato solamente all'interno delle tee aree e solamente se espressamente consentito dal Comitato Organizzatore, il suo utilizzo è opzionale e non obbligatorio. Utilizzare il tee al di fuori della tee area porta alla squalifica del giocatore responsabile. Si possono utilizzare solamente tee approvati dalla FIGG – Federation for International Footgolf **o di uguali dimensioni (diametro superiore di 4.0 cm, diametro alla base di 7.0 cm ed altezza di 2.0 cm circa)**. Se un pallone, per qualsiasi ragione, cade dal tee o viene rimosso da esso dal giocatore prima di eseguire il calcio, può essere riposizionato su di esso senza penalità. Comunque, se il calcio viene portato a termine mentre la palla si muove, cadendo o meno dal tee, è considerato valido ed il pallone dovrà essere giocato da dove si fermerà.

4-2-3 TEE MARKERS

I tee markers del Footgolf non sono considerate ostruzioni e non possono essere rimosse o spostate per nessuna ragione. Infrangere questa regola si tramuta in un colpo di penalità per il giocatore coinvolto. Se il tee marker di una buca diversa da quella in gioco interferisce con la linea di tiro (con pallone in fairway o green), stance o posizione del pallone (anche con pallone in rough) il giocatore può riprendere il gioco dal punto giocabile più vicino senza penalità.

4-2-4 OSTRUZIONI SULLA LINEA DI TEE SHOT

Un giocatore può rimuovere qualsiasi ostruzione amovibile si presenti sulla propria linea di tiro al momento del tee shot (e.g. tee markers del Golf).

4-2-5 GIOCARE DALLA TEE AREA SBAGLIATA

Se un giocatore calcia da una tee area sbagliata (e.g. uomo che parte dal tee femminile) o dal tee di una qualsiasi altra buca deve correggere il proprio errore, calciando quindi dal tee corretto aggiungendo un colpo di penalità allo score della buca giusta, indipendentemente dal numero di calci effettuati. Non correggere l'errore, ovvero concludere la buca partendo da una tee area sbagliata, porta alla squalifica del giocatore.

4-3 - PENALTY AREAS

4-3-1 GENERALE

Con palla all'interno di ostacoli d'acqua, al giocatore non è consentito il "free drop", in nessun caso, da ostruzioni inamovibili o materiale sciolto all'interno di esso o sulla loro linea di tiro all'esterno (inclusi terreno in riparazione, acqua occasionale, condizioni anormali del terreno e simili). Può però rimuovere ostruzioni amovibili ovunque siano. In ogni caso, deve utilizzare il "calcio dall'ostacolo" (vedi 3-4-2 Calcio dall'ostacolo).

Un pallone incastrato su di un albero, pianta o arbusto, galleggiante o comunque non in diretto contatto con il terreno è da considerarsi "oggettivamente ingiocabile", a prescindere che sia all'interno o meno di penalty areas. In questo caso si applica la regola 4-1-9.

4-3-2 OSTACOLI D'ACQUA O PENALTY AREAS FRONTALI (PALETTI GIALLI)

Se un pallone è fermo all'interno di un ostacolo d'acqua frontale (paletti e/o linee gialle), non elevato o galleggiante, il giocatore può calciare il pallone solamente utilizzando il "calcio dall'ostacolo" (vedi 3-4-2 Calcio dall'ostacolo), procedendo quindi nei seguenti modi (vedi figure 1 e 2):

a) giocare il pallone dal punto B così come si trova seguendo le REGOLE GENERALI DI GIOCO, senza possibilità di spostare nemmeno materiale sciolto che interferisce con posizione del pallone, stance o linea di tiro (anche al di fuori dell'ostacolo). Non è concesso "free drop" da ostruzioni inamovibili, terreno in riparazione, acqua occasionale e similari.

Oppure, aggiungendo un colpo di penalità:

b) ripetere il tiro dalla posizione più vicina possibile a quella originaria (punto A), o

c) calciare il pallone dal punto C in cui il pallone è entrato nell'ostacolo per l'ultima volta (vedi figura 1), indietro quanto vuole in direzione della buca. Se il pallone oltrepassa l'ostacolo e vi entra dal lato più vicino al green (vedi figura 2), può essere droppato lungo la linea che ne definisce il perimetro da quel lato e fino a due ulteriori metri a sinistra o destra senza avvicinarsi alla buca.

Infrangere questa regola comporta 1 colpo di penalità ed il pallone deve essere rigiocato dalla posizione corretta.

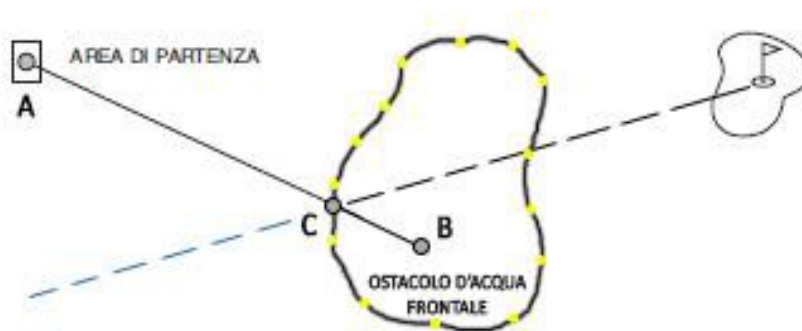


Figura 1

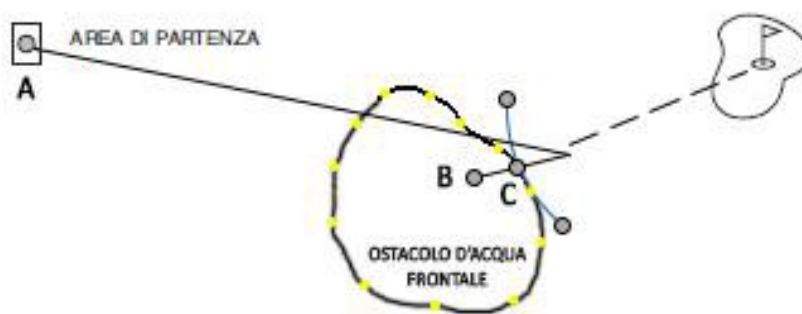


Figura 2

4-3-3 OSTACOLI D'ACQUA O PENALTY AREAS LATERALI (PALETTI ROSSI)

Quando un pallone calciato dal punto A (vedi figura 3) è fermo all'interno di un ostacolo d'acqua laterale (paletti e/o linee rosse), non elevato o galleggiante, le opzioni per il giocatore sono:

a) giocare il pallone dal punto B così come si trova seguendo le REGOLE GENERALI DI GIOCO, senza possibilità di spostare nemmeno materiale sciolto che interferisce con posizione del pallone, stance o linea di tiro (anche al di fuori dell'ostacolo).

Oppure, aggiungendo un colpo di penalità:

b) ripetere il tiro dalla posizione più vicina possibile a quella originaria (punto A), o

c) posizionare il pallone nel punto D o indietro quanto vuole in direzione della buca, o

- d) calciare il pallone dal punto in cui il pallone è entrato nell'ostacolo per l'ultima volta - punto C e fino a due ulteriori metri a sinistra o destra senza avvicinarsi alla buca), o
- e) calciare il pallone dal lato opposto dell'ostacolo, equidistante dalla bandierina a quello in cui il pallone è entrato nell'ostacolo per l'ultima volta - punto E e fino a due ulteriori metri a sinistra o destra senza avvicinarsi alla buca.

Infrangere questa regola comporta 1 colpo di penalità ed il pallone deve essere rigiocato dalla posizione corretta.

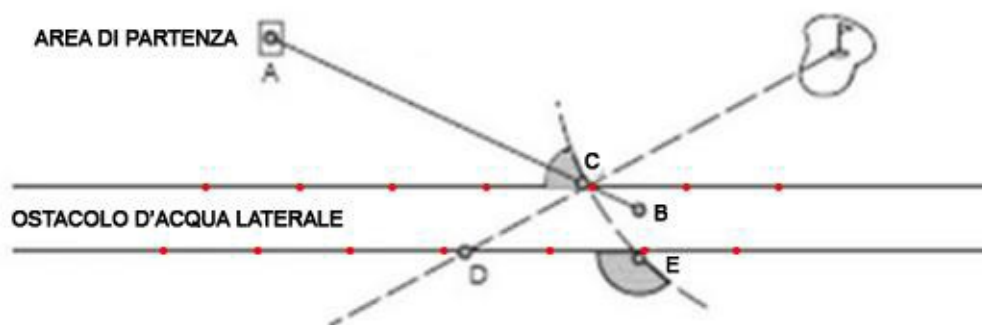


Figura 3

4-4 - BUNKER

4-4-1 PALLONE O GIOCATORE ALL'INTERNO DEL BUNKER

Il giocatore che calcia da dentro il bunker, indipendentemente dalla posizione del pallone, deve utilizzare il "calcio dall'ostacolo" (vedi 3-4-2 Calcio dall'ostacolo), seguendo le REGOLE GENERALI DI GIOCO. Con il pallone dentro al bunker, al giocatore non è consentito il "free drop", in nessun caso, da ostruzioni inamovibili all'interno del bunker o sulla loro linea di tiro all'esterno di esso (inclusi terreno in riparazione, acqua occasionale, condizioni anormali del terreno e simili), senza possibilità di spostare materiale sciolto che interferisce con la posizione del pallone, stance o linea di tiro (anche al di fuori dell'ostacolo).

Eccezione: al giocatore è consentito il "free drop" per acqua occasionale o terreno in riparazione, ma solo per interferenza con la posizione del pallone.

Può però rimuovere ostruzioni amovibili ovunque esse siano. Quindi:

- a) non può migliorare la posizione del pallone muovendo la sabbia;
- b) solo il piede d'appoggio costituisce lo stance;
- c) non può eliminare eventuali orme o irregolarità prima di effettuare il calcio e, nel caso in cui gli venga chiesto di marcare il pallone che si trova all'interno del bunker, potrà eliminare soltanto le orme lasciate per raggiungere il pallone stesso al fine di marcarlo.

Infrangere questa regola comporta 1 colpo di penalità ed il pallone deve essere rigiocato dalla posizione corretta.

4-4-2 PALLONE FUORI DAL BUNKER

Con pallone fuori dal bunker, il giocatore può eliminare eventuali orme o irregolarità prima di effettuare il calcio solo se al suo interno non sono presenti palloni. Con più di un pallone all'interno di un bunker, esso non può essere modificato salvo in accordo con la regola specifica (vedi 4-4-3 Più palloni nel bunker).

Eccezione: salvo nel caso in cui gli venga chiesto di marcare il pallone che si trova all'interno del bunker (4-4-1c). Nota: Un giocatore non può utilizzare il free drop per acqua occasionale sulla linea di tiro se quest'ultima si trova all'interno del bunker.

4-4-3 PIU' PALLONI NEL BUNKER

Se più palloni sono all'interno di un bunker, essi possono essere marcati e solo le irregolarità create dal giocatore (direttamente o indirettamente) possono essere eliminate. Se un pallone calciato dall'interno di un bunker non riesce ad uscirne, le irregolarità create dal giocatore (direttamente o indirettamente) possono essere eliminate solamente se il turno successivo è di un altro giocatore. Non è possibile quindi, per un giocatore, rimuovere le irregolarità create da se stesso per il suo tiro successivo.

4-4-4 RASTRELLARE I BUNKER

Una volta abbandonato il bunker, solo se non sono più presenti palloni al suo interno, il giocatore deve livellare la sabbia al suo interno, rimuovendo ogni segno, orma, traccia o irregolarità creata, prima del tiro successivo di qualsiasi giocatore. Infrangere questa regola comporta 1 colpo di penalità.

Eccezione: Al giocatore è consentito di finire la buca prima di rastrellare il bunker, ad esempio se il pallone si trova a pochi centimetri dalla buca stessa, per velocizzare il gioco.

4-4-5 ACQUA OCCASIONALE ALL'INTERNO DEL BUNKER

Con pallone dentro al bunker ed all'interno anche di acqua occasionale, il giocatore può droppare il pallone nel punto giocabile più vicino, ma sempre rimanendo all'interno dell'ostacolo, senza penalità. Nel caso in cui il bunker sia totalmente ricoperto da acqua occasionale, il giocatore può droppare il pallone all'esterno dell'ostacolo mantenendo la linea tra il pallone e la bandiera senza limite di distanza all'indietro, ma sempre utilizzando il "calcio dall'ostacolo" (vedi 3-4-2 Calcio dall'ostacolo), senza penalità.

4-5 - GREEN - FAIRWAY - ROUGH

4-5-1 IMPEDIMENTI

4-5-1.1 PALLONE SUL GREEN O SUL FAIRWAY

Qualsiasi impedimento (terreno in condizioni anormali, acqua occasionale, ostruzioni, materiale sciolto, etc) può essere risolto senza penalità se interferisce con la posizione del pallone, lo stance, la linea di putt (sul green) o la linea di tiro (sul fairway), sempre in accordo con il regolamento e le REGOLE GENERALI DI GIOCO.

4-5-1.2 PALLONE SUL ROUGH

Ostruzioni amovibili (lattine, bottigliette, etc) possono essere tolte se interferiscono con la posizione del pallone, lo stance o la linea di tiro, il "free drop" verso ostruzioni inamovibili invece è consentito solo per interferenze su posizione del pallone o stance. Impedimenti sciolti (foglie, rametti, etc.) possono essere rimossi se interferiscono con stance, linea di tiro e posizione del pallone. Infine, il "free drop" da terreno in condizioni anormali, acqua occasionale, terreno in riparazione e similari è consentito solo per interferenze con posizione del pallone e stance, non con la linea di tiro. I giocatori devono sempre calciare seguendo le REGOLE GENERALI DI GIOCO.

4-5-2 INTERFERIRE CON LA LINEA DI TIRO/PUTT

Le linee di tiro o putt non devono mai essere calpestate, a meno che non sia per rimuovere ostruzioni amovibili o materiale sciolto, ma comunque con grande attenzione senza modificarne le caratteristiche (e.g. pressando il terreno creando/eliminando irregolarità). E' vietato inoltre modificare la situazione dell'area o del terreno della linea di tiro/putt, eccezione fatta per il giocatore:

- a) che marca, alza e riposiziona il pallone;
- b) che spinge contro il terreno il ball marker;
- c) che rimuove gli impedimenti, in accordo con le regole.

Infrangere questa regola comporta 1 colpo di penalità.

4-5-3 REGOLA DEI 10 SECONDI

Con pallone appena fermatosi sul green, il giocatore ha diritto di attendere fino a 10 secondi prima di marcarlo o effettuare il tiro seguente, nel caso in cui il pallone possa muoversi. Se il pallone dovesse entrare in buca entro i 10 secondi, si potrà considerare 'in buca' senza alcun colpo da aggiungere. Qualora il pallone cadesse in buca dopo i 10 secondi, esso dovrà essere riposizionato nel punto in cui era fermo, senza penalità, e riprendere il gioco. La regola dello STOP annulla la regola dei 10 secondi, chiamando lo STOP quindi si considera la palla ferma in quel punto anche se poi dovesse entrare in buca.

4-5-4 PALLONE SUL GREEN DEL GOLF O DENTRO TERRENO IN RIPARAZIONE

E' vietato giocare il pallone dall'interno dei green del golf (a meno che non sia espressamente consentito dal Comitato Organizzatore) e dei terreni in riparazione. Con pallone fermo in queste aree, il giocatore dovrà recuperarlo avendo estrema cura nel non danneggiare alcunché per riprendere poi il gioco dall'esterno di esse utilizzando la regola del punto equidistante, nel caso di pallone sul green del golf (vedi figura 4), o il punto giocabile più vicino, nel caso di pallone in terreno in riparazione. Inoltre, è assolutamente vietato prendere la rincorsa sia sul green del golf (ammessi solo i passi per calciare un pallone subito al di fuori di esso) che all'interno di terreno in riparazione (vietati anche i passi).

La penalità per l'infrazione di questa regola è la squalifica del giocatore responsabile. Un pallone calciato dal di fuori di queste aree può attraversarle.

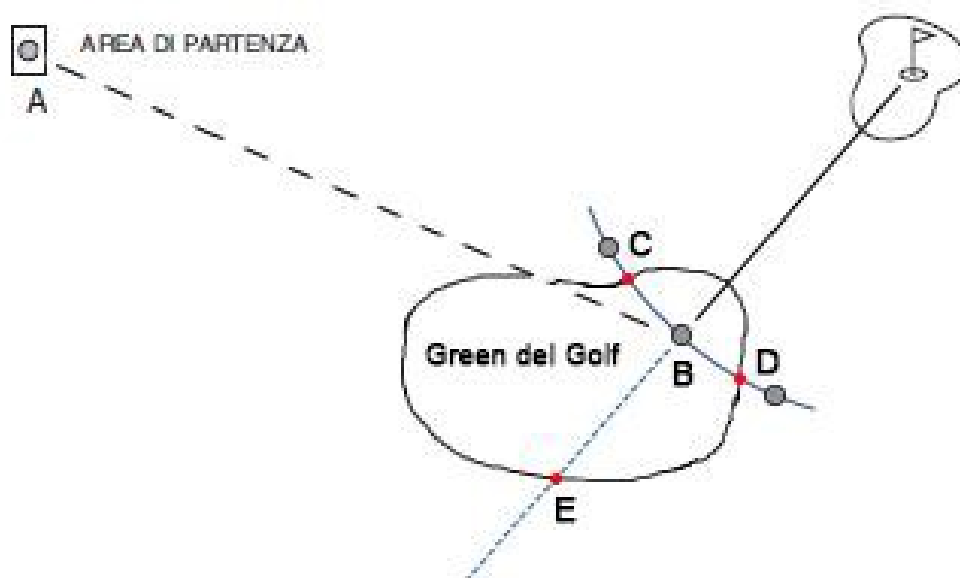


Figura 4

4-5-5 MARCARE ALL'INTERNO DEL GREEN

In caso di forte vento o condizioni avverse, ai giocatori si consiglia di non rimuovere il ball marker prima di eseguire il tiro, così da poter ritrovare immediatamente la sua esatta posizione qualora dovesse muoversi. Con pallone sul green, i giocatori possono marcarlo e pulirlo se necessario.

4-5-6 L'ASTA DELLA BANDIERINA

Prima di eseguire un qualsiasi tiro, il giocatore può rimuovere o chiedere che sia rimossa l'asta della bandierina dalla buca. Se l'asta non viene rimossa prima del tiro, non può più essere tolta finché il pallone è in movimento. L'asta può essere mantenuta in posizione verticale all'interno della buca da un giocatore o un caddie qualora non mantenga tale posizione liberamente (e.g. fango nella sede dell'asta che ne impedisce il corretto inserimento), ma solo e soltanto in questo caso. Un giocatore non può mantenere l'asta della bandierina per il suo stesso calcio .

Se il pallone rimane incastrato tra il bordo della buca e l'asta, questa dovrà essere sfilata, in modo lento, verticalmente. Un pallone che entra poi interamente in buca è considerato tale senza ulteriori colpi da aggiungere, al contrario un pallone che non entra dovrà essere riposizionato sul bordo della buca per riprendere il gioco, senza penalità.

Mantenere l'asta quando non necessario comporta la penalità di un colpo per il giocatore che ha calciato e quello che ha mantenuto l'asta (nel caso in cui questo non sia un giocatore, e.g. il caddie del giocatore che sta calciando, solo il giocatore che ha eseguito il tiro verrà penalizzato).

NOTE:

- * **IN CASO DI PAREGGIO TRA DUE GIOCATORI, I CRITERI DEL FORMAT LNF PREVEDONO:**
 - SOMMA DI BIRDIE - EAGLE - ARBATROS (TUTTO VALE 1)
 - MAGGIOR NUMERO DI PAR
 - LAST 9
 - LAST 6
 - LAST 3
 - MIGLIOR BUCA 18 FINO ALLA MIGLIOR BUCA 1

- ** **PUNTEGGIO MASSIMO PER BUCA:**
 - PAR 3 MASSIMO 7 COLPI
 - PAR 4 MASSIMO 8 COLPI
 - PAR 5 MASSIMO 9 COLPI

- *** **LE CONDIZIONI ANOMALE DEL TERRENO (REGOLA 3-2-6) DEVONO ESSERE SEGNALATE AI GIOCATORI PRIMA DELL'INIZIO DEL TORNEO. NON RIENTRANO TRA LE SEGNALAZIONI DA COMUNICARE L'ACQUA OCCASIONALE (SI APPLICA LA REGOLA 3-2-1 "ACQUA OCCASIONALE") ED IL TERRENO IN RIPARAZIONE (SI APPLICA LA REGOLA 3-2-19 "TERRENO IN RIPARAZIONE").**

APPENDICE

Materiale Sciolto

(piccoli sassi, foglie, rametti, frutti, sabbia, escrementi, insetti, ... - purchè non adesi al pallone)

	GREEN	FAIRWAY	ROUGH	PENALTY AREA E BUNKER
LINEA DI TIRO	✓ RIMUOVI IMPEDIMENTO	✓ RIMUOVI IMPEDIMENTO	✓ RIMUOVI IMPEDIMENTO	✗
STANCE	✓ RIMUOVI IMPEDIMENTO	✓ RIMUOVI IMPEDIMENTO	✓ RIMUOVI IMPEDIMENTO	✗
POSIZIONE DEL PALLONE	✓ RIMUOVI IMPEDIMENTO	✓ RIMUOVI IMPEDIMENTO	✓ RIMUOVI IMPEDIMENTO	✗

Condizioni Anormali del Terreno*** (Solo se segnalate dal Comitato organizzatore)

(acqua occasionale, terreno in riparazione, zolle rialzate, grandi massi, legni o tubi affioranti, ...)

	GREEN	FAIRWAY	ROUGH	PENALTY AREA E BUNKER
LINEA DI TIRO	✓ PUNTO PIU' VICINO	✓ PUNTO PIU' VICINO	✗	✗
STANCE	✓ PUNTO PIU' VICINO	✓ PUNTO PIU' VICINO	✓ PUNTO PIU' VICINO	✗
POSIZIONE DEL PALLONE	✓ PUNTO PIU' VICINO	✓ PUNTO PIU' VICINO	✓ PUNTO PIU' VICINO	✓ SOLO NEL BUNKER

Ostruzioni Amovibili

(cartelli, rastrelli, paletti - no bianchi, aste, bottigliette, lattine, rifiuti generici, aste con bandierina, ...)

	GREEN	FAIRWAY	ROUGH	PENALTY AREA E BUNKER
LINEA DI TIRO	✓ RIMUOVI IMPEDIMENTO	✓ RIMUOVI IMPEDIMENTO	✓ RIMUOVI IMPEDIMENTO	✓ RIMUOVI IMPEDIMENTO
STANCE	✓ RIMUOVI IMPEDIMENTO	✓ RIMUOVI IMPEDIMENTO	✓ RIMUOVI IMPEDIMENTO	✓ RIMUOVI IMPEDIMENTO
POSIZIONE DEL PALLONE	✓ RIMUOVI IMPEDIMENTO	✓ RIMUOVI IMPEDIMENTO	✓ RIMUOVI IMPEDIMENTO	✓ RIMUOVI IMPEDIMENTO

Ostruzioni Imamovibili

(strade, grate di scolo, irrigatori, tombini e cavi di impianti idrici ed elettrici, costruzioni artificiali, ...)

	GREEN	FAIRWAY	ROUGH	PENALTY AREA E BUNKER
LINEA DI TIRO	✓ MAX 2mt SE A MENO DI 20mt	✓ MAX 2mt SE A MENO DI 20mt	✗	✗
STANCE	✓ PUNTO PIU' VICINO	✓ PUNTO PIU' VICINO	✓ PUNTO PIU' VICINO	✗
POSIZIONE DEL PALLONE	✓ PUNTO PIU' VICINO	✓ PUNTO PIU' VICINO	✓ PUNTO PIU' VICINO	✗