

## Regole locali Golf Club Petersberg

### **1. Fuori limite**

Sono indicati con paletti bianchi. Dove questi mancano o sono stati rimossi il fuori limite è costituito da:

I limiti del campo stesso ed in più:

- **Buca 1, 18 a destra:** il campo pratica
- **Buca 7, 8, 9 a destra:** muro di sassi
- **Buca 10, 11, 14:** lo steccato

### **2. Parti integranti**

- Sostegni e fondazioni delle reti e degli steccati che indicano il fuori limite

### **3. Condizioni anormali del campo**

#### **(Reg. 16)**

Sono considerati terreno in riparazioni:

- Aree sul percorso segnate con paletti azzurri o linee bianche
- Formicai
- Gravi erosioni nei bunkers causati dall'acqua
- Fossi di drenaggio riempiti con ghiaia

Se è presente un'area di droppaggio (Dropping-Area) questa rappresenta un'ulteriore possibilità di droppare.

### **4. Stradine, ostruzioni**

Le stradine sono ostruzione, comprese le stradine parzialmente inerbate.

### **5. Area di droppaggio per Aree di Penalità:**

Laddove sia marcata una zona di droppaggio per un'area di penalità, questa è un'opzione aggiuntiva di droppare una palla con la penalità di un colpo. La zona di droppaggio è un'area dove ovviare secondo la Regola 14.3, il che significa che una palla deve essere droppata nell'area dove ovviare e si deve fermare al suo interno.

### **6. Piazzare la palla**

Se è permesso di piazzare la palla (Avviso alla partenza o nota sullo score) una palla che si trova in Fairway può, senza penalità, essere mossa o piazzata entro la distanza di 15 cm da dove si trovava originariamente, ma non più vicino alla buca. La palla deve essere marcata prima di essere alzata o mossa. Dopo che la palla è stata così mossa o piazzata, è in gioco. La palla può essere piazzata una sola volta.

Penalità minima per infrazione ad una regola locale: Penalità generale

### **SOSPENSIONE DEL GIOCO**

Interrompere il gioco immediatamente:

1 suono prolungato di sirena

Interrompere il gioco:

3 suoni consecutivi di sirena ripetuti

Riprendere il gioco:

2 suoni brevi di sirena ripetuti

### **PERICOLO A CAUSA DI FULMINI:**

Indipendentemente dalle condizioni di gara la responsabilità dell'interruzione del gioco per pericolo a causa di fulmini rimane del giocatore.

### **Rastrelli dei bunker**

I rastrelli dei bunker vanno messi DENTRO I BUNKER, in modo da non interferire al gioco dei gruppi che seguono.