

## LIPICA - REGOLE LOCALI

### A-1 Definizione dei limiti del campo

Il fuori limite è definito dalla linea ai lati del campo di gioco delimitata al livello del terreno dai paletti bianchi e/o dai corrispondenti recinti. Il fuori limite è definito anche dal muro di pietra alle buche 4, 5, 13 e 14.

### A-2 Definizione dei limiti del campo da un muro o la strada

Una palla è fuori limite quando giace oltre qualsiasi muro che definisce il limite del campo.

### A-4 Area di fuori limite all'interno del percorso

Durante il gioco alle buche 8 e 17, l'area sul lato sinistro oltre la linea definita da paletti bianchi, è fuori limite. Tali paletti sono oggetti che definiscono il limite durante il gioco alle buche 8 e 17, mentre durante il gioco nelle buche adiacenti devono essere considerati ostacoli inamovibili.

### B-3 Palla provvisoria in caso di palla che giace in area di penalità

Se un giocatore non sa se la sua palla è nell'area di penalità sulla buca 2 o 11, il giocatore può giocare una palla provvisoria secondo la regola 18.3 modificata, usando una delle seguenti opzioni per ovviare (Regola 17.1d):

- Ovviare per Colpo e Distanza, Ovviare Indietro sulla Linea oppure Ovviare Lateralmente
- Una volta che il giocatore ha giocato una palla provvisoria secondo questa Regola, per giocare la palla originale non si possono più utilizzare le opzioni previste dalla regola 17.1.

### E-1 Area di droppaggio alle buche 1 e 10

Se una palla si trova nell'area di penalità delle buche 1 o 10, avendone attraversato il limite delimitato dai paletti rosso-giallo-verdi, il giocatore può:

- Ovviare per Colpo e Distanza - Regola 17.1d (1), aggiungendo **un colpo di penalità**, oppure
- Droppare la palla originale o un'altra palla nella zona di droppaggio dietro il green, aggiungendo **un colpo di penalità**. La zona di droppaggio è un'Area Dove Ovviare ai sensi della regola 14.3.
- Il giocatore non può utilizzare le procedure previste dalle Regole 17.1d (2) o 17.1d (3).

### E-5 Modo di ovviare alternativo alla procedura di Colpo e Distanza in caso di palla persa o fuori limite.

Quando la palla di un giocatore non è stata trovata o è evidente che sia uscita in una area di fuori limite, il giocatore può ovviare secondo questa regola locale con **penalità di due colpi**, piuttosto che ovviare con la procedura del colpo e distanza. Questa regola locale non è utilizzabile sulla palla originale se è stata giocata una palla provvisoria.

### E-10 Protezione degli alberi giovani

Gli alberi giovani identificati da appositi paletti sono Zone Proibite al Gioco:

Se la palla di un giocatore, in un punto qualsiasi del percorso che non sia un'area di penalità, si trova nell'area che delimita gli alberi giovani, ovvero se un albero in tale area interferisce con lo stance del giocatore o impedendone lo swing, il giocatore **deve ovviare senza penalità** secondo la Regola 16.1f.

### F-1 Definizione delle condizioni del percorso anormali ovvero di quelle che ne fanno parte integrante

Tutte le strade del percorso ne sono parte integrante.

Il muro di pietra alle buche 4, 5, 13 e 14 è un oggetto che definisce il limite.

I fili elettrici e i supporti del recinto pastore elettrico alle buche 6, 8, 9 e 15, 17, 18 sono ostacoli inamovibili. Si può ovviare solo se la palla si trova nell'area generale (regola 16.1b).