

Fabrizio Ruelé

GUIDA ILLUSTRATA

ai principali cambiamenti nelle

REGOLE DEL GOLF

IN VIGORE DAL 1° GENNAIO 2019



Per maggiore approfondimento, si consiglia la consultazione delle Regole del Golf 2019



“The Spirit of the Game”

Agire con **INTEGRITÀ**, **ONESTÀ** e **RISPETTO** delle **REGOLE**

Mostrare **RISPETTO** e **CONSIDERAZIONE** verso gli altri

Prendersi **CURA DEL CAMPO**

“Gioca la palla come si trova,
gioca il campo come lo trovi
e se non puoi fare l’una o l’altra cosa,
fa’ ciò che è giusto.

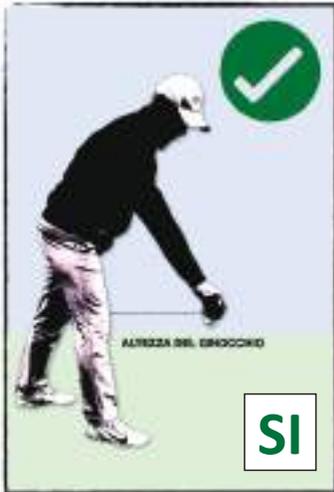
Ma per fare ciò che è giusto,
hai bisogno di conoscere
le Regole del Golf ”

I giocatori sono responsabili di applicare le Regole a sé stessi:
i giocatori sono tenuti a riconoscere quando hanno infranto una
Regola e ad essere onesti nell’applicare le proprie penalità;
se un giocatore sa che ha infranto una Regola che comporta una
penalità e intenzionalmente non applica tale penalità, il giocatore
è squalificato.

Regola 1.3

DROPPARE

Regola 14.3



- Si dropa lasciando cadere la palla **dall'altezza del ginocchio**; tale altezza è determinata dal ginocchio del giocatore quando si trova in posizione eretta; sarà possibile comunque dropare con una diversa posizione del corpo, purché lo si faccia proprio da tale altezza.
- La palla **non** deve toccare il **corpo o l'equipaggiamento prima di toccare terra**; se accade, il dropaggio non conta e si dropa nuovamente in modo corretto.

AREA IN CUI DROPPARE

Regola 14.3



SI La palla rimbalza dentro e si ferma dentro



NO La palla rimbalza dentro e si ferma fuori



NO La palla rimbalza fuori e si ferma dentro

- La palla deve **RIMBALZARE DENTRO** l'Area in cui droppare (determinata dal PUNTO DI RIFERIMENTO e ampia 1 o 2 bastoni, d'obbligo il **più lungo** della sacca escluso il putter) e **RIMANERE FERMA al suo interno** (anche di una Dropping Zone tracciata).
- **Se la palla si ferma fuori, si droppa di nuovo e poi si piazza** sul punto in cui ha toccato terra la prima volta nel secondo droppaggio valido; se non sta ferma al primo piazzamento, si riprova e poi si piazza nel punto più vicino senza avvicinarsi nel quale sta ferma, eventualmente anche fuori dall'Area.
- Se la palla droppata, dopo aver toccato il terreno dentro l'area, viene **FERMATA o DEVIATA accidentalmente** e si ferma all'interno dell'area, è comunque **IN GIOCO**. Se la palla si **muove**, togliendo ciò che l'ha fermata accidentalmente, si ripiazza senza penalità.
- Se la palla droppata, dopo aver toccato il terreno dentro l'area, viene **FERMATA o DEVIATA intenzionalmente**, da qualsiasi giocatore o dal suo caddie, la palla deve essere droppata di nuovo (il droppaggio non conta) e QUEL giocatore incorre nella **PENALITÀ GENERALE (2 colpi)**. Se non c'è una possibilità ragionevole che la palla si fermi nell'Area, no penalità per averla fermata o deviata intenzionalmente.

RICERCA DELLA PALLA

Regola 7.4

**DURATA DELLA RICERCA:
3 MINUTI**



Una palla è persa se non è trovata entro **tre minuti** dopo che il giocatore o il proprio caddie ne abbiano iniziato la ricerca (e non più 5 minuti come in precedenza).

Non c'è penalità se la palla del giocatore è mossa **accidentalmente** mentre si tenta di trovarla o di identificarla. Se accade, la palla **deve essere ripiazzata** sul suo punto originale (il quale se non è noto deve essere stimato)

NO PENALITÀ

per palla mossa accidentalmente durante la ricerca

La palla deve essere **ripiazzata, non droppata.**

Ugualmente la palla si ripiazza, sempre senza sostituirla, e **NON** si droppa, se **MOSSA da un'influenza esterna** (nuova definizione di "agente estraneo")

AREA DI PENALITÀ

Regola 17



Righe e/o paletti ROSSI e GIALLI identificano le AREE DI PENALITÀ: una nuova definizione di un'area del campo che può comprendere, oltre alle **masse d'acqua**, anche quelle zone, così marcate dal Comitato, dalle quali il gioco potrebbe essere impraticabile, come zone rocciose, desertiche o boschive.

PALETTI ROSSI con la sommità di **colore diverso**, per esempio **verde**, indicano una **"NO PLAY ZONE"**, zona interdetta al gioco (anche per lo stance e area dello swing), da cui si procede solo con penalità.



La giocatrice tira la palla in Area di Penalità: ultimo punto di entrata **segnato con X**
Opzioni per procedere il gioco **(con un colpo di penalità)**:

- 1) Colpo e Distanza
- 2) Droppa sulla linea "Punto di riferimento-Buca", avendo come area in cui droppare **un bastone a destra e sinistra**, senza avvicinarsi
- 3) Droppa entro due bastoni senza avvicinarsi rispetto al punto di riferimento.

In un'area di penalità marcata rossa, **NON** è più attuabile l'opzione di droppare **SUL LATO OPPOSTO** rispetto al punto di entrata, a meno di una Regola Locale che lo consenta espressamente.

PALLA DEVIATA O FERMATA

dal giocatore o dall'equipaggiamento / Regola 11.1



NO PENALITÀ

per una palla che colpisce
accidentalmente
il giocatore
che ha eseguito il colpo
o il suo equipaggiamento
dopo un colpo

PALLA COLPITA PIÙ VOLTE

Regola 10.1a

NO PENALITÀ

per "doppio tocco",
cioè per la palla colpita
accidentalmente
due o più volte
nell'esecuzione di un colpo



PUTTING GREEN

Regola 13.1

Un giocatore può RIPARARE I DANNI sul putting green senza penalità, come:

i segni dell'impatto della palla, i **danni di scarpe** (come ad esempio i segni dei chiodi), raschi o solchi causati dall'equipaggiamento o da un'asta della bandiera, i tamponi delle vecchie buche, le zolle d'erba, le giunture di zolle e danni di attrezzi della manutenzione, tracce di animale o

solchi da zoccoli di animale e oggetti infossati. (**NO**: fori di aerazione; scanalature "Verticut"; aree spoglie, malate o di crescita irregolare; usura naturale della buca)



Una palla **GIÀ MARCATA, ALZATA E RIPIAZZATA** sul putting green, se viene mossa da qualunque cosa compreso il **VENTO, DEVE ESSERE RIPIAZZATA, sul suo punto originale**, che se non è noto deve essere stimato

NO PENALITÀ

per aver **MOSSO** la palla **ACCIDENTALMENTE** sul putting green (per esempio con un putt di pratica troppo vicino alla palla)



Il giocatore **deve ripiappare** la palla o un marca-palla sul suo punto originale, il quale se non è noto deve essere stimato. (Si può marcare anche tenendo un bastone sul terreno proprio vicino alla palla, invece non è più utilizzabile un impedimento sciolto; è possibile anche marcare in qualsiasi momento una palla sul green quando un'altra palla è già in movimento)

ASTA DELLA BANDIERA

Regola 13.2



NO PENALITÀ

per aver colpito l'asta della bandiera o chi la custodisce, dopo un colpo sul putting green.

Il giocatore, decidendolo prima, può eseguire un colpo con l'asta della bandiera lasciata nella buca; il giocatore comunque **non deve cercare di trarre un vantaggio** muovendo intenzionalmente l'asta della bandiera in una posizione diversa dall'essere **centrata nella buca**

Un'asta non custodita lasciata intenzionalmente nella buca dal giocatore, **NON deve essere mossa o rimossa da un altro giocatore** che riceverà la **PENALITÀ GENERALE (2 colpi)** se la rimuove intenzionalmente prima (senza assenso del giocatore) o durante il colpo, per influenzare il movimento della palla

La palla è considerata imbutata se si ferma contro l'asta della bandiera lasciata nella buca e una qualsiasi parte di essa **si trova nella buca al di sotto della superficie** del putting green.



IMPEDIMENTI SCIOLTI

Regola 15.1

Qualsiasi oggetto **NATURALE** non vegetante, non attaccato o solidamente infossato come ad esempio: **pietre, erba smossa, foglie, rami e legnetti, animali morti e rifiuti di animale, vermi, insetti.**



NO PENALITÀ

per la **rimozione** di impedimenti sciolti
in **Bunker** e nelle **Aree di Penalità**.

Se la palla **viene MOSSA** nella rimozione di un impedimento sciolto, si incorre in un **colpo di penalità** e si **DEVE SEMPRE RIPIAZZARE** la palla.

Eccezione: **NO PENALITÀ** sul **putting green**.

PALLA INGIOCABILE IN BUNKER

Regola 19.3

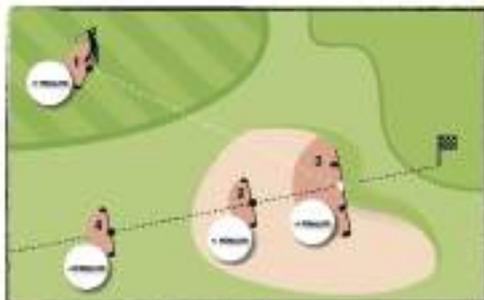


Una **parete o sponda di un bunker** (costituita di erba, terra, zolle impilate), non fa più parte del bunker; fa parte dell' Area Generale.

Le **PIETRE IN BUNKER** (che solo in bunker erano ostruzioni movibili) rimangono adesso impedimenti sciolti, quindi è possibile rimuoverli senza penalità, ma qualora la palla si muovesse nella loro rimozione, **occorre ripiazzarla con un colpo di penalità**.

Se il giocatore dichiara la palla ingiocabile in un bunker, può procedere con le seguenti opzioni:

- 1. Con 1 COLPO di Penalità:** Droppare la palla all'interno del bunker entro due bastoni dalla posizione della palla dichiarata ingiocabile;
- 2. Con 1 COLPO di Penalità:** Droppare sempre all'interno del bunker indietro sulla linea "palla ingiocabile-buca";
- 3. Con 1 COLPO di Penalità:** procedere per "colpo e distanza"
- 4. NUOVA OPZIONE - Con 2 COLPI di Penalità:** Droppare al di fuori del bunker indietro sulla linea "palla ingiocabile-buca", avendo come area in cui droppare un bastone a destra e sinistra, senza avvicinarsi.



Quando si **DROPPA SU UNA LINEA** è consigliabile scegliere un punto preciso e piantarci un **tee**, così da individuare il punto di riferimento da cui misurare il **bastone a destra e sinistra senza avvicinarsi così delimitando l'area in cui droppare**. Un'Area di queste dimensioni viene utilizzata anche per droppare nelle situazioni in cui c'è un **punto di riferimento e non una linea** (es. **colpo e distanza, palla infossata, palla su una ostruzione mobile**).

TOCCARE IL TERRENO IN BUNKER O IN AREA DI PENALITÀ

Regola 12.2 - Regola 17.1

Prima di eseguire un colpo con **una palla in un bunker**, un giocatore **NON DEVE**:

- toccare intenzionalmente la sabbia per provarne la condizione;
- toccare la sabbia con un bastone nell'area proprio davanti o proprio dietro la palla;
- toccare la sabbia nell'effettuare un movimento di pratica;
- toccare la sabbia nell'eseguire il backswing per un colpo.



Se il giocatore compie anche SOLO una di queste azioni non permesse oppure una delle azioni permesse ma con l'intenzione di migliorare le condizioni del colpo, riceve la **PENALITÀ GENERALE**



NO PENALITÀ

in bunker per: scavare con i piedi per prendere uno stance, livellare il bunker per avere cura del campo, posizionare bastoni o equipaggiamento, appoggiarsi a un bastone per riposare o per prevenire una caduta, colpire la sabbia per frustrazione o ira.

NO PENALITÀ

per: **GIOCARE LA PALLA COME SI TROVA** in AREA DI PENALITÀ, secondo le stesse Regole che si applicano a una palla nell' area generale.

Quindi, per esempio, è possibile **FARE PROVE** o **APPOGGIARE il BASTONE SUL TERRENO** o **NELL'ACQUA** per una palla che giace in Area di Penalità



CADDIE O PARTNER SULLA LINEA DI GIOCO

Regola 10.2



Quando un giocatore **inizia a prendere lo stance** per il colpo e fino a che il colpo non sia eseguito:

il **CADDIE del giocatore o il PARTNER in una gara a squadre**, per nessuna ragione **deve stare intenzionalmente** in un posto sopra o vicino a un'estensione della **LINEA DI GIOCO** dietro la palla;

se il giocatore prende uno stance in infrazione a questa Regola, **non può evitare la penalità con l'arretrare**.

Eccezione: sul putting green, non c'è penalità secondo questa Regola **se il giocatore arretra dallo stance**.



PENALITÀ GENERALE (2 colpi)
per appoggiare qualsiasi cosa (anche se rimossa prima del colpo), ad esempio **un bastone**, per aiutarsi nell'allineamento dello stance.

CODICE DI CONDOTTA

Regola 1.2

Il Comitato può stabilire dei propri standard di condotta del giocatore in un Codice di Condotta adottato come Regola Locale.

Si possono includere tra le **possibili infrazioni**:

- NON aver cura del campo (bunker, divot, pitchmark)
- Giocare o entrare in aree INTERDETTE;
- Utilizzare un linguaggio SCURRILE o MALEUCATO
- DANNEGGIARE dei bastoni o il campo
- Mancare di RISPETTO agli altri giocatori, arbitri, spettatori.
- NON rispettare un appropriato "DRESS CODE"
- NON rispettare la SEGNALETICA sull'uso dei Golf Cart



Il Codice può includere PENALITÀ per infrazione ai propri standard, come ad esempio una penalità di 1 colpo o la penalità generale (2 colpi)

Il Comitato può anche **SQUALIFICARE** un giocatore per grave scorrettezza per non essersi attenuto agli standard del Codice.



VELOCITÀ di GIOCO

Regola 5.6



Un giro di golf è pensato per essere giocato con un ritmo celere. Si incoraggiano i giocatori a permettere ai gruppi più veloci di passare.

Un giocatore dovrebbe **prepararsi in anticipo** per il colpo successivo ed essere **pronto a giocare** quando è il proprio turno.

Quando è il turno di gioco del giocatore: si raccomanda che il giocatore esegua il colpo in **non più di 40 secondi** dopo che egli sia (o dovrebbe essere) in grado di giocare senza interferenza o distrazione, e comunque il giocatore dovrebbe solitamente essere in grado di giocare **più velocemente di tal tempo** ed è incoraggiato a farlo.



Giocare Fuori Turno per aiutare la Velocità di Gioco

A seconda della forma di gioco, ci sono volte in cui i giocatori possono giocare fuori turno per aiutare la velocità di gioco:

- **in match play** i giocatori possono accordarsi sul fatto che uno di loro giochi fuori turno per risparmiare tempo (vedi Regola 6.4a);
- **in stroke play**, i giocatori possono praticare il “**READY GOLF**” in un modo **sicuro e responsabile** (vedi Eccezione alla Regola 6.4b).

Altri cambiamenti

È possibile **sostituire** la palla ogni volta che si **droppa**, anche se la palla originaria è disponibile. **Regola 14.3a**



Non c'è penalità per toccare la linea di gioco sul putting green o **per toccare il green indicando la linea di gioco**, purché non sia fatto con l'intenzione di migliorare le condizioni del colpo. **Regola 10.2**

L'interferenza con **un green sbagliato** esiste anche per l'area dello **STANCE** o dello swing e non solo per il lie. **Regola 13.1f**



Quando è operativa la “regola invernale” del “**si piazza**” (in fairway ad una certa distanza prefissata), non è più obbligatorio marcare la palla prima di alzarla, ma è consigliabile farlo, così si piazzerà nell'area giusta senza errore (La palla, che **può essere pulita o sostituita, può essere piazzata una volta sola ed è quindi in gioco**). **Modello Regola Locale E-3**

Il giocatore può alzare una palla per identificarla o vedere se danneggiata, dopo averla **obbligatoriamente marcata e senza pulirla, in autonomia**, anche senza la presenza di compagni di gioco, marcatore o arbitro.

Regola 7.3



Altri cambiamenti



Si può ovviare senza penalità alla **palla infossata** su tutta l'**Area Generale** (nuova definizione di "Percorso"). L'area dove ovviare (cioè dove dropare la palla che dovrà rimanere ferma al suo interno) avrà come punto di riferimento quello proprio dietro la palla infossata e **sarà ampia un bastone senza avvicinarsi. Regola 16.3**

È permesso ottenere informazioni sulla distanza o sulla direzione (**NO** variazioni di altura o scelta del bastone) (come ad esempio, da **un dispositivo per la misurazione della sola distanza** o da una bussola), a meno che una Regola Locale non ne limiti il loro uso. **Regola 4.3**



Iniziato il giro con 14 bastoni, il giocatore **NON PUÒ SOSTITUIRNE** uno, qualora dovesse **danneggiarsi, rompersi (in qualsiasi modo) o dovesse perderlo**. L'unica eccezione è se qualcun altro, per esempio passandoci sopra con un car, dovesse danneggiarlo o romperlo. Un bastone conforme danneggiato, anche per ira, **rimane conforme per il resto di quel giro. Regola 4.1**

Nuovo standard per la valutazione della palla mossa: una palla è da considerarsi mossa se è **noto o pressoché certo** che ciò sia avvenuto; in precedenza il criterio era ridotto a "più probabile che no", che conduceva ad un numero maggiore di penalità. **Regola 9.2**



Si può evitare la penalità, in alcuni casi, ripristinando le condizioni precedenti ad una azione migliorativa vietata; esempio: se il giocatore **rimuovesse il paletto del FL**, può evitare la penalità ripiazzando il **paletto, originale e integro**, nella stessa posizione precedente. **Regola 8.1c**

Altri cambiamenti



Se dopo un colpo la **palla si trova ancora all'interno dell'Area di Partenza**, si può alzarla o muoverla, sostituirla senza penalità e giocarla, sia dal tee che dal terreno. **Regola 6.2b**

Se il giocatore ne ha il tempo, **può tornare indietro a giocare una palla provvisoria anche se ha già iniziato la ricerca** (il tempo di ricerca non si interrompe); qualora comunque venisse trovata l'originaria entro i 3 minuti, essa è la palla in gioco. **INTERPRETAZIONE 18.3a/2**



Un colpo di penalità se si esegue un colpo con il **marca-palla lasciato in posizione**. **Regola 14.1**

Solo per amateur non di alto livello, **PUÒ** essere introdotta una **REGOLA LOCALE** che permetta al giocatore, la cui palla sia persa o Fuori Limite, di droppare in campo o in fairway, con **2 COLPI DI PENALITÀ**, una palla nei pressi del punto dove si dovrebbe trovare l'originaria.

Modello Regola Locale E-5



La Guida, senza apportarne cambiamenti,
può essere, stampata, divulgata e diffusa con ogni mezzo,
senza ulteriore autorizzazione dell'autore.

È possibile contattare l'autore alla mail
fruele@fastwebnet.it

Elaborazione grafica curata da Marco Lucchesi e Alessandro Piras.