

R&A USGA®

Edizione del Giocatore delle Regole del Golf

In Vigore da Gennaio 2019



ROLEX

PROUD SUPPORTER OF
THE GAME OF GOLF



L'App Ufficiale
delle Regole del Golf

Disponibile in lingua inglese
GRATUITAMENTE
su iPhone, iPad e Android



per ulteriori informazioni visita

Randa.org/apps



Edizione del Giocatore delle Regole del Golf

In Vigore da Gennaio 2019

Il R&A, sito in St. Andrews, Scozia e l'USGA sito in Far Hills, New Jersey, regolamentano congiuntamente il gioco in tutto il mondo, incluso lo scrivere e l'interpretare le Regole del Golf.

Benché collaborino per emanare quest'unico insieme di Regole, il R&A e l'USGA agiscono in giurisdizioni operative separate. L'USGA è responsabile dell'amministrare le Regole negli Stati Uniti, nei suoi territori e nel Messico. Il R&A, operando con il consenso delle proprie autorità competenti affiliate, ricopre le stesse responsabilità per tutte le altre parti del mondo.

Il R&A e l'USGA si riservano il diritto di modificare entrambe le Regole e le loro interpretazioni in qualsiasi momento.

www.RandA.org

www.USGA.org

© 2018 R&A Rules Limited and The United States Golf Association.

Tutti i Diritti Riservati

© 2018 Traduzione in Italiano a cura della Federazione Italiana Golf.

Introduzione

L'“Edizione del Giocatore delle Regole del Golf” è la pubblicazione da diffondere ai golfisti in tutto il mondo. Non è una guida rapida, ma piuttosto una versione concentrata delle Regole del Golf che è scritta con un'attenzione speciale su di voi, i golfisti.

Qui di seguito alcuni elementi chiave dell'Edizione del Giocatore:

- E' un libro delle Regole pratico. Somiglia al libro integrale delle Regole del Golf, avente in linea generale la stessa organizzazione. Sebbene il suo testo sia concentrato, vi dà la stessa risposta che si trova nelle Regole integrali.
- Si concentra sulle Regole che sono le più importanti per voi come giocatori. Questo include le Regole che descrivono le caratteristiche essenziali del golf - per esempio, giocare secondo le Regole e nello spirito del gioco, le diverse parti del campo, l'equipaggiamento che potete utilizzare - e le Regole più comunemente utilizzate.
- Sebbene non ricopra alcune delle situazioni che accadono meno frequentemente, esso vi indica che ci sono ulteriori informazioni sull'argomento nelle Regole del Golf integrali con l'icona di riferimento seguente:



Questa icona sta a significare che dovrete fare riferimento alle Regole del Golf integrali (in formato cartaceo o tramite applicazione o sito web delle Regole del Golf del R&A – RandA.org), oppure consultare il Comitato per una spiegazione di tale situazione.

- E' scritto in uno stile che si riferisce a “voi”, i golfisti. Questo stile focalizzato sul giocatore è un altro passo chiave nel rendere le Regole di più facile utilizzo.
- diagrammi e grafici sono inclusi per aiutare a spiegare visivamente le Regole.

L'Edizione del Giocatore si prefigge di presentare le Regole in un modo facile da comprendere ed è concentrato su ciò che voi, i golfisti, avete bisogno di sapere per giocare secondo le Regole.

Contenuti

Prefazione	8
Come Utilizzare l'Edizione del Giocatore delle Regole del Golf	15
I. I Principi Basilarì del Gioco (Regole 1-4)	17
Regola 1 – Il Gioco, la Condotta del Giocatore e le Regole	18
1.1 Il Gioco del Golf	18
1.2 Standard di Condotta del Giocatore	18
1.3 Giocare Secondo le Regole	19
Regola 2 – Il Campo	20
2.1 Limiti del Campo e Fuori Limite	20
2.2 Aree Definite del Campo	20
2.3 Oggetti o Condizioni che Possono Interferire con il Vostro Gioco	21
2.4 Zone Proibite al Gioco	21
Regola 3 – La Gara	22
3.1 I Fondamenti Principali di Ogni Gara	22
3.2 Match Play	23
3.3 Stroke Play	25
Regola 4 – L'Equipaggiamento del Giocatore	28
4.1 I Bastoni	28
4.2 Le Palle	30
4.3 Uso dell'Equipaggiamento	31
II. Giocare il Giro e una Buca (Regole 5-6)	33
Regola 5 – Giocare il Giro	34
5.1 Significato di Giro	34
5.2 Praticare sul Campo Prima del Giro o Tra i Giri	34
5.3 Iniziare e Terminare il Giro	35
5.4 Giocare in Gruppi	36
5.5 Praticare Durante il Giro o Mentre il Gioco è Interrotto	36
5.6 Ritardo Irragionevole; Rapida Velocità di Gioco	36
5.7 Interruzione del Gioco; Ripresa del Gioco	37

Regola 6 – Giocare una Buca	39
6.1 Iniziare il Gioco di una Buca	39
6.2 Giocare la Palla dall'Area di Partenza	40
6.3 Palla Utilizzata nel Gioco della Buca	41
6.4 Ordine di Gioco nel Gioco della Buca	42
6.5 Completare il Gioco di una Buca	44
III. Giocare la Palla (Regole 7- 11)	45
Regola 7 – Ricerca della Palla: Trovare e Identificare la Palla	46
7.1 Come Cercare Correttamente la Palla	46
7.2 Come Identificare la Vostra Palla	47
7.3 Alzare la Vostra Palla per Identificarla	47
7.4 Palla Mossa Accidentalmente nel Tentativo di Trovarla o Identificarla	48
Regola 8 – Campo Giocato Come si Trova	49
8.1 Le Vostre Azioni che Migliorano le Condizioni che Influenzano il Vostro Colpo	49
8.2 Azioni Intenzionali per Modificare Altre Condizioni Fisiche al Fine di Influenzare la Vostra Palla Ferma o il Colpo	51
8.3 Azioni Intenzionali per Modificare le Condizioni Fisiche al Fine di Influenzare la Palla Ferma o il Colpo di un Altro Giocatore	51
Regola 9 – Palla Giocata Come si Trova; Palla Ferma Alzata o Mossa	52
9.1 Palla Giocata Come si Trova	52
9.2 Valutare Se la Vostra Palla si Sia Mossa e Cosa ne Abbia Causato il Movimento	53
9.3 Palla Mossa da Forze Naturali	53
9.4 Palla Alzata o Mossa da Voi	54
9.5 Palla Alzata o Mossa dal Vostro Avversario in Match Play	54
9.6 Palla Alzata o Mossa da un'Influenza Esterna	55
9.7 Marca-Palla Alzato o Mosso	55
Regola 10 – Preparare ed Eseguire un Colpo; Consiglio e Aiuto; I Caddie	56
10.1 Eseguire un Colpo	56
10.2 Consiglio e Altro Aiuto	58
10.3 I Caddie	60

Regola 11 – Palla In Movimento Colpisce Accidentalmente una Persona, un Animale o un Oggetto; Azioni Intenzionali per Influenzare la Palla in Movimento **62**

- | | | |
|------|---|----|
| 11.1 | La Vostra Palla in Movimento Colpisce Accidentalmente una Persona o un’Influenza Esterna | 62 |
| 11.2 | Palla in Movimento Deviate o Fermata Intenzionalmente da una Persona | 63 |
| 11.3 | Muovere Intenzionalmente Oggetti o Alterare le Condizioni per Influenzare la Palla in Movimento | 63 |

IV. Regole Specifiche per i Bunker e i Putting Green (Regole 12-13) 64

Regola 12 – I Bunker 65

- | | | |
|------|--|----|
| 12.1 | Quando la Vostra Palla è in Bunker | 65 |
| 12.2 | Giocare la Vostra Palla nel Bunker | 66 |
| 12.3 | Regole Specifiche per Ovviare per la Palla in Bunker | 67 |

Rule 13 – I Putting Green 68

- | | | |
|------|---|----|
| 13.1 | Azioni Permesse o Richieste sui Putting Green | 68 |
| 13.2 | L’Asta della Bandiera | 72 |
| 13.3 | Palla in Bilico sul Bordo della Buca | 74 |

V. Alzare e Rimettere una Palla in Gioco (Regola 14) 75

Regola 14 – Procedure per la Palla: Marcare, Alzare e Pulire; Ripiappare sul Punto; Droppare nell’Area Dove Ovviare; Giocare da un Posto Sbagliato 76

- | | | |
|------|--|----|
| 14.1 | Marcare, Alzare e Pulire la Palla | 76 |
| 14.2 | Ripiappare la Palla sul Punto | 77 |
| 14.3 | Droppare la Palla nell’Area dove Ovviare | 79 |
| 14.4 | Quando la Vostra Palla Ritorna in Gioco Dopo che la Vostra Palla Originale Era Fuori Gioco | 83 |
| 14.5 | Correggere l’Errore Fatto nel Sostituire, Ripiappare, Droppare o Piazzare la Vostra Palla | 83 |
| 14.6 | Eseguire il Colpo Successivo da Dove è Stato Fatto il Colpo Precedente | 84 |
| 14.7 | Giocare da un Posto Sbagliato | 85 |

VI. Ovviare Senza Penalità (Regole 15-16) 87**Regola 15 – Ovviare da Impedimenti Sciolti e Ostruzioni Movibili (Inclusi Palla o Marca-Palla che Aiutano o Interferiscono con il Gioco) 88**

- | | |
|--|----|
| 15.1 Impedimenti Sciolti | 88 |
| 15.2 Ostruzioni Movibili | 89 |
| 15.3 Palla o Marca-Palla che Aiutano o Interferiscono con il Gioco | 91 |

Regola 16 – Ovviare dalle Condizioni Anormali del Campo (Incluse le Ostruzioni Inamovibili), da una Condizione di Animale Pericoloso, dalla Palla Infossata 93

- | | |
|--|-----|
| 16.1 Condizioni Anormali del Campo (Incluse le Ostruzioni Inamovibili) | 93 |
| 16.2 Condizione di Animale Pericoloso | 99 |
| 16.3 Palla Infossata | 100 |
| 16.4 Alzare la Vostra Palla per Vedere Se si Trova in una Condizione Dove è PerMESSo Ovviare | 102 |

VII. Ovviare con Penalità (Regole 17-19) 103**Regola 17 – Aree di Penalità 104**

- | | |
|--|-----|
| 17.1 Opzioni per la Vostra Palla nell'Area di Penalità | 104 |
| 17.2 Opzioni Dopo Aver Giocato la Vostra Palla dall'Area di Penalità | 107 |
| 17.3 Non Si Ovvia Secondo Altre Regole per la Vostra Palla nell'Area di Penalità | 110 |

Regola 18 – Ovviare per Colpo e Distanza, Palla Persa o Fuori Limite, Palla Provvisoria 111

- | | |
|---|-----|
| 18.1 Ovviare per Colpo e Distanza PerMESSo in Ogni Momento | 111 |
| 18.2 Palla Persa o Fuori Limite; Si Deve Ovviare per Colpo e Distanza | 111 |
| 18.3 Palla Provvisoria | 113 |

Regola 19 – Palla Ingiocabile 116

- | | |
|--|-----|
| 19.1 Potete Decidere di Ovviare per Palla Ingiocabile in Qualsiasi Posto Eccetto nell'Area di Penalità | 116 |
| 19.2 Opzioni per Ovviare per Palla Ingiocabile nell'Area Generale o sul Putting Green | 116 |
| 19.3 Opzioni per Ovviare per Palla Ingiocabile in Bunker | 119 |

VIII. Procedure per i Giocatori e il Comitato Quando Sorgono Questioni nell'Applicare le Regole (Regola 20)	120
Regola 20 – Risolvere Questioni sulle Regole Durante il Giro; Ruling da Parte dell'Arbitro e del Comitato	121
20.1 Risolvere Questioni sulle Regole Durante il Giro	121
20.2 Ruling su Questioni secondo le Regole	123
20.3 Situazioni non Contemplate dalle Regole	123
IX. Altre Forme di Gioco (Regole 21-24)	124
Regola 21 – Altre Forme di Stroke Play e Match Play Individuale	125
21.1 Stableford	125
21.2 Risultato Massimo	128
21.3 Contro Par/Contro Bogey	128
21.4 Three-Ball Match Play	129
21.5 Altre Forme di Gioco del Golf	129
Regola 22 – Foursome (Anche Nota Come “Colpo Alternato”)	129
Regola 23 – Four Ball	130
23.1 Descrizione della Four Ball	130
23.2 Registrazione del Punteggio nella Four Ball	130
23.3 Quando il Giro Inizia e Finisce; Quando la Buca è Terminata	132
23.4 Uno o Entrambi i Partner Possono Rappresentare la Vostra Parte	132
23.5 Le Vostre Azioni che Influenzano il Gioco del Partner	132
23.6 Ordine di Gioco della Vostra Parte	133
23.7 I Partner Possono Condividere i Bastoni	133
23.8 Quando la Penalità Si Applica a Un Solo Partner o Si Applica ad Entrambi i Partner	133
Regola 24 – Gare a Squadre	134
X. Definizioni	135
Indice	149
Altre Pubblicazioni	160

Prefazione

L'Edizione del Giocatore delle Regole del Golf è la prima del suo genere. E' una versione abbreviata delle Regole del Golf integrali, finalizzata ad aiutare con le Regole voi, i golfisti, durante il vostro gioco. Speriamo che la portiate con voi sul campo, inoltre raccomandiamo anche che la leggiate per ottenere una comprensione generale delle Regole stesse.

Essa include le Regole che sono più importanti per voi e presenta diagrammi e grafici per una facile applicazione sul campo. Qualora necessitate di ulteriori informazioni aggiuntive riguardo a situazioni meno comuni, sarete indirizzati alle Regole integrali.

Gli aggiornamenti contenuti nelle Regole del 2019 sono il risultato dell'iniziativa di Modernizzazione delle Regole condotta dalle rappresentative passate e presenti dei Comitati delle Regole del Golf del R&A e dell'USGA, unitamente alle rappresentative di tutti i livelli del gioco e riflette i riscontri da parte di migliaia di golfisti nel mondo. Questo lavoro è stato fondamentale e di vasta portata pur mantenendo i principi e il carattere essenziali del golf, tenendo conto delle esigenze di tutti i golfisti e rendendo le Regole più facili da comprendere e da applicare per tutti i golfisti. Le Regole riviste sono più coerenti, semplici ed eque.

Le Regole del Golf devono essere complete e devono fornire risposte ai problemi che si presentano in un gioco che viene praticato in tutto il mondo su molti diversi tipi di campi da parte di giocatori di tutte le abilità. Arbitri, Comitati e altri che desiderano maggiori dettagli possono accedere alle Regole del Golf integrali in formato cartaceo o digitale. Abbiamo anche realizzato una nuova Guida Ufficiale che contiene le interpretazioni sulle Regole e le Procedure per i Comitati con le raccomandazioni su come organizzare il gioco generale e le gare.

Crediamo che i golfisti troveranno le Regole modernizzate più eque, meno complicate, più accoglienti e più allineate alle problematiche del gioco, come la velocità di gioco e la gestione ambientale. Esprimiamo la nostra gratitudine non solo per l'enorme lavoro svolto dai nostri rispettivi comitati e staff, ma anche verso chiunque abbia contribuito a questa storica revisione.

David Bonsall

Presidente

Comitato delle Regole del Golf
R&A Rules Limited

Mark Reinemann

Presidente

Comitato delle Regole del Golf
United States Golf Association



SENZA TEMPO.

Le Regole del Golf esistono da oltre 270 anni. Aggiornarle costantemente è un principio centrale del gioco. La nuova edizione è particolarmente importante e lodevole poiché aspira a rendere questo sport più inclusivo ed accessibile a tutti.



ROLEX



LA PASSIONE.

I giocatori di golf, indipendentemente dal loro livello, sono molto appassionati di questo sport. I significativi cambiamenti apportati quest'anno alle Regole del Golf rispecchiano e certificano questa passione condivisa in ogni angolo del mondo.

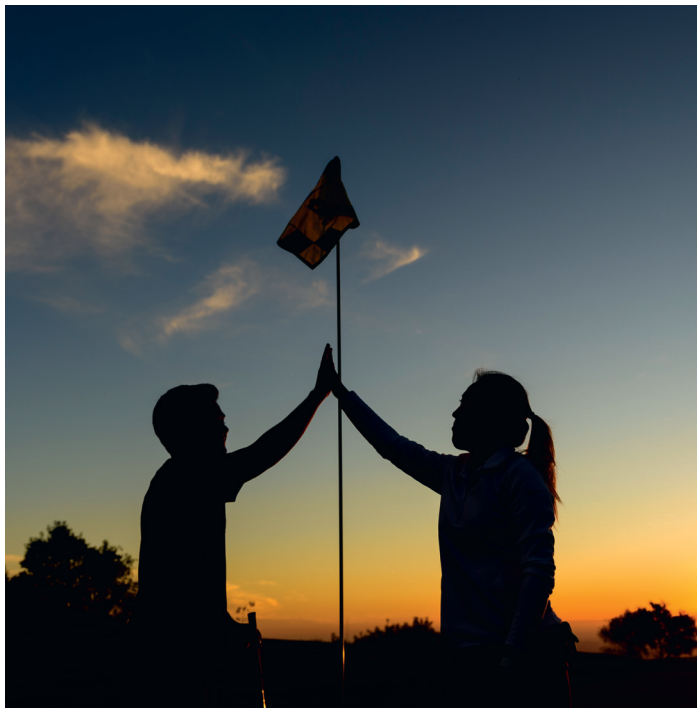


LA PRECISIONE.

Il golf è uno sport che richiede una mentalità particolare. È un gioco in cui viene premiata la precisione. Le Regole del Golf rispecchiano questa mentalità. Sono un insieme di precise norme che ogni giocatore accetta di rispettare, un vero e proprio codice d'onore e d'integrità. Sono pensate per essere facilmente accessibili in modo che ogni giocatore possa essere arbitro di se stesso.



ROLEX



IL LEGAME.

La revisione delle Regole del Golf è una risposta alle esigenze espresse da chi pratica e vive questo sport. La loro applicabilità universale rappresenta e rafforza il legame speciale che unisce l'intera comunità del golf.



IL FUTURO.

Le grandi tradizioni del golf continueranno ad esistere. E le Regole del Golf continueranno ad evolvere. Mantenerle al passo coi tempi è essenziale per il futuro di questo sport.



ROLEX



PER SEMPRE GOLF.

Amato universalmente per la sua eleganza e la sua bellezza, il golf è un gioco d'onore. Rolex è orgogliosa di sostenere, al fianco del R&A e della USGA, le nuove Regole del Golf e tutto ciò che esse rappresentano per il futuro di questo sport e di chi lo ama e lo pratica.

R&A **USGA**



ROLEX

Come Utilizzare l'Edizione del Giocatore delle Regole del Golf

L'Edizione del Giocatore delle Regole del Golf è destinata a voi, i golfisti. Molte delle informazioni tratte dalle Regole del Golf integrali che sono rivolte a coloro che dirigono le gare di golf sono state escluse dall'Edizione del Giocatore. Ciò significa che l'Edizione del Giocatore possiede meno della metà dei contenuti delle Regole integrali e inoltre questo vuol dire che è possibile leggere l'intera Edizione del Giocatore in breve tempo.

L'Edizione del Giocatore serve anche come una risorsa utile sul campo che potrebbe aiutarvi a risolvere la grande maggioranza delle situazioni che coinvolgono le Regole che potreste con probabilità incontrare sul campo o imbattervi di frequente.

Quando state cercando di rispondere a una domanda o state trattando una questione che riguarda le Regole in campo, la pagina dei Contenuti (nella parte anteriore del libro) può essere uno strumento utile per permettervi di trovare la Regola pertinente alla vostra situazione.

L'Indice (nella parte posteriore del libro) potrà anche aiutarvi ad identificare velocemente la Regola attinente al vostro caso. Per esempio:

- Se muovete accidentalmente la vostra palla sul putting green, identificate le parole chiave nella domanda, come ad esempio “palla mossa” o “putting green”.
- Le Regole pertinenti (Regola 9.4 e Regola 13.1d) si possono trovare sotto le intestazioni “Palla Mossa” e “Putting Green” nell'Indice.
- Una lettura di queste Regole confermerà la risposta giusta.

In aggiunta all'uso dei Contenuti e dell'Indice nell'Edizione del Giocatore delle Regole del Golf, i seguenti punti vi aiuteranno nell'utilizzare questo libro delle Regole in modo efficiente e accurato:

Conoscere le Definizioni

Ci sono più di settanta termini definiti (per esempio, condizione anormale del campo, area generale, ecc.) che costituiscono le fondamenta sulle quali sono state scritte le Regole del gioco. Una buona conoscenza dei termini definiti (che sono in corsivo in tutto il libro e contenuti in una sezione verso la parte posteriore del libro stesso) è molto importante ai fini di una corretta applicazione delle Regole.

Capire i Fatti della Situazione

Per rispondere a qualsiasi domanda sulle Regole, dovete considerare i fatti della situazione nel dettaglio.

Dovreste identificare:

- La forma di gioco (state giocando match play o stroke play; è un singolo, una foursome o una four ball, ecc.).
- Chi è coinvolto (la questione coinvolge voi, il vostro partner o caddie, il vostro avversario o il suo caddie oppure un'influenza esterna).
- In quale parte del campo è avvenuto l'incidente (è stato in un bunker, in un'area di penalità o sul putting green, ecc.).
- Cosa è realmente accaduto.

Fare Riferimento al Libro

Come sopra esposto, il riferimento all'Edizione del Giocatore delle Regole del Golf dovrebbe fornire la risposta alla maggior parte delle domande che possono sorgere sul campo. Tuttavia, se siete in dubbio, riferite la vostra questione al Comitato una volta ritornati in Clubhouse.

I

I Principi Basilari del Gioco

REGOLE 1-4



REGOLA 1

Il Gioco, la Condotta del Giocatore e le Regole

Scopo della Regola: la Regola 1 introduce questi principi fondamentali del gioco:

- Giocate il campo come lo trovate e giocate la palla come si trova.
- Giocate secondo le Regole e nello spirito del gioco.
- Siete responsabili dell'applicazione delle vostre penalità se infrangete una Regola, in modo che non possiate trarre alcun potenziale vantaggio sul vostro avversario in match play o sugli altri giocatori in stroke play.

1.1 Il Gioco del Golf

Il golf viene giocato colpendo la vostra palla con un bastone e ogni buca inizia dall'*area di partenza* e termina quando la vostra palla è imbucata sul *putting green*.

Di norma dovrete giocare il *campo* come lo trovate e giocare la vostra palla come si trova.

1.2 Standard di Condotta del Giocatore

Tutti i giocatori sono tenuti a giocare nello spirito del gioco con:

- L'agire con integrità - per esempio, seguendo le Regole, applicando tutte le penalità, e comportandosi onestamente in tutti gli aspetti del gioco.
- Il mostrare considerazione verso gli altri - per esempio, giocando con un ritmo rapido, prendendosi cura della sicurezza altrui, e non distraendo il gioco di un altro giocatore.
- Il prendersi buona cura del *campo* - per esempio, ripiazzando le zolle, livellando i *bunker*, riparando i segni dell'impatto della palla e non provocando danni inutili al *campo*.

Dovreste verificare se il *Comitato* abbia adottato un Codice di Condotta, in quanto potreste ricevere una penalità qualora non lo seguiate.

1.3 Giocare Secondo le Regole

Dovete riconoscere quando avete infranto una Regola ed essere onesti nell'applicarvi le penalità.

Potete chiedere supporto sulle Regole a un *arbitro* o al *Comitato*, **ma** se tale supporto non è disponibile in un ragionevole lasso di tempo, dovete continuare a giocare e presentare la questione successivamente.

Ci sono momenti in cui dovete fare delle stime, come ad esempio il punto dove ripiazzare la vostra palla, il punto dove la vostra palla ha per l'ultima volta attraversato il bordo di un'*area di penalità* o quando ovviate secondo le Regole. Dovete considerare tutte le informazioni disponibili ed esprimere un giudizio ragionevole nelle circostanze.

Si applica una penalità quando un'infrazione di una Regola è la conseguenza delle vostre azioni, delle azioni del vostro caddie o delle azioni di un'altra persona che agisce con la vostra autorizzazione o cognizione.

Le penalità sono intese a neutralizzare qualsiasi potenziale vantaggio. Ci sono tre livelli principali di penalità:

- Un Colpo di Penalità: si applica in entrambi *match play* e *stroke play*.
- La Penalità Generale: perdita della buca in *match play* e una penalità di due colpi in *stroke play*.
- Squalifica: si applica in entrambi *match play* e *stroke play*.



Vedi le Regole
nel Dettaglio

Per ulteriori informazioni riguardo alle penalità, incluso come vengono applicate le penalità quando avvengono molteplici infrazioni.

REGOLA 2

Il Campo

Scopo della Regola: la Regola 2 introduce le cose basilari che dovrete conoscere del campo:

- Ci sono cinque aree definite del campo, e
- Ci sono diversi tipi di oggetti definiti e condizioni che possono interferire con il vostro gioco.

E' importante conoscere l'area del campo nella quale giace la vostra palla e lo status di qualsiasi oggetto e condizione che interferisce, in quanto queste spesso influenzano le vostre opzioni per giocare la vostra palla o per ovviare.

2.1 Limiti del Campo e Fuori Limite

Il golf è giocato su un *campo*. Le aree che non sono sul *campo* sono *fuori limite*.

2.2 Le Aree Definite del Campo

Ci sono cinque *aree del campo*. L'*area generale*, che comprende l'intero *campo*, **ad eccezione** di queste quattro aree specifiche.

- L'*area di partenza* della buca che state giocando (Regola 6.2),
- Tutte le *aree di penalità* (Regola 17),
- Tutti i *bunker* (Regola 12) e
- Il *putting green* della buca che state giocando (Regola 13).

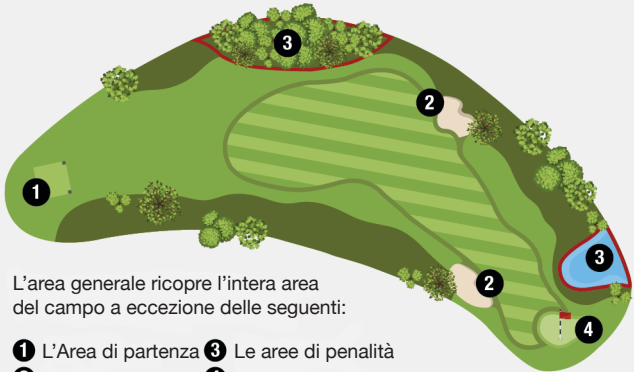
E' importante conoscere l'*area del campo* nella quale giace la vostra palla in quanto questa influenza le Regole che si applicano nel giocare vostra palla o nell'ovviare.



Vedi le Regole
nel Dettaglio

Per le informazioni su come considerare una palla che giace su due parti del campo.

DIAGRAMMA 2.2: LE AREE DEFINITE DEL CAMPO



L'area generale ricopre l'intera area del campo a eccezione delle seguenti:

- 1 L'Area di partenza
- 2 I bunker
- 3 Le aree di penalità
- 4 Il putting green

2.3 Oggetti o Condizioni che Possono Interferire con il Vostro Gioco

Si può ovviare senza penalità da:

- *Impedimenti sciolti* (Regola 15.1),
- *Ostruzioni movibili* (Regola 15.2), e
- *Condizioni anormali del campo* che sono le buche di animale, il terreno in riparazione, le ostruzioni inamovibili e l'acqua temporanea (Regola 16.1).

Tuttavia, non potete ovviare senza penalità dagli *oggetti che definiscono il limite* o dagli *oggetti integranti* che interferiscono con il vostro gioco.

2.4 Zone Proibite al Gioco

Una *zona proibita* al gioco è una parte del *campo* dalla quale non vi è permesso giocare la vostra palla. Dovrete anche ovviare se una *zona proibita al gioco* interferisce con il vostro *stance* o con l'area del movimento che intendete effettuare nel gioco di una palla al di fuori della *zona proibita al gioco*.

REGOLA
3**La Gara**

Scopo della Regola: la Regola 3 tratta i tre fondamentali principali di tutte le gare di golf:

- Giocare il *match play* o lo *stroke play*,
- Giocare su base individuale o con un partner come componente di una parte, e
- Realizzare punteggi lordi (non si applicano i colpi di handicap) o punteggi netti (si applicano i colpi di handicap).

3.1 I Fondamenti Principali di Ogni Gara

Forme di Gioco. Il *match play* e lo *stroke play* sono forme di gioco molto diverse:

- Nel *match play*, voi e il vostro avversario garegiate l'uno contro l'altro basandovi su buche vinte, perse o pareggiate.
- Nella forma consueta di *stroke play*, tutti i giocatori gareggiano con gli altri basandosi sul punteggio totale di ciascun giocatore (la Regola 21 tratta le altre forme di *stroke play* che utilizzano un metodo diverso di registrazione del punteggio).

Giocate sia come singoli che garegiano da soli sia con un *partner* gareggiando insieme come una *parte*. Sebbene le Regole da 1 a 20 convergono sul gioco individuale, esse si applicano anche laddove siano coinvolti *partner* e squadre.

Punteggi Lordi o Netti. In una gara *scratch*, il vostro “punteggio lordo” per una buca o per il *giro* equivale al vostro numero totale dei colpi. In una gara ad handicap, il vostro “punteggio netto” per una buca o per il *giro* equivale al vostro punteggio lordo rettificato dai vostri colpi di handicap.

3.2 Match Play

Scopo della Regola: il match play ha Regole specifiche (in particolare sulle concessioni e sul dare informazioni riguardo al numero dei colpi eseguiti), in quanto voi e il vostro avversario:

- Garegiate unicamente l'uno contro l'altro a ogni buca,
- Potete vedere l'uno il gioco dell'altro, e
- Potete tutelare i vostri interessi.

3.2a Risultato della Buca e dell'Incontro

In *match play* il risultato della buca o dell'incontro viene deciso come segue:

- Vincete una buca quando terminate la buca con un numero di colpi inferiore a quello del vostro *avversario*, il vostro avversario concede la buca o il vostro avversario riceve la penalità generale (perdita della buca).
- Paregiate una buca (nota anche come “pari”) quando voi e il vostro *avversario* terminate la buca con lo stesso numero di colpi.
- Vincete un incontro quando siete in vantaggio sul vostro *avversario* di un numero di buche superiore a quelle che rimangono da giocare, il vostro *avversario* concede l'incontro oppure il vostro *avversario* è squalificato.
- Se il vostro incontro risulta pareggiato dopo la buca finale e avete bisogno di stabilire un vincitore, l'incontro sarà protratto di una buca alla volta finché non ci sarà un vincitore.

3.2b Concessioni

Potete concedere al vostro *avversario* il colpo successivo, una buca o l'incontro, ma una concessione è fatta solo quando chiaramente comunicata.

Una concessione è definitiva – non potete ritirarla una volta fatta e il vostro *avversario* non può rifiutarla.



Vedi le Regole
nel Dettaglio

Per ulteriori informazioni relative alle concessioni, incluso come esse vengono formulate.

3.2c Applicare gli Handicap in un Incontro ad Handicap

Voi e il vostro *avversario* dovreste comunicarvi l'un l'altro i vostri handicap prima dell'incontro. Se dichiarate un handicap errato e non correggete l'errore prima che il vostro avversario esegua un *colpo*:

- Se l'handicap dichiarato è troppo alto e questo influenza il numero dei colpi che ricevete o date, sarete **squalificati**.
- Se l'handicap dichiarato è troppo basso, non c'è penalità e dovete giocare con l'handicap più basso.

I colpi di handicap sono assegnati per buca e il punteggio netto più basso vince la buca. Se un incontro pareggiato viene protratto, i colpi di handicap saranno assegnati per buca nello stesso modo in cui sono assegnati nel *giro*.



Per ulteriori informazioni relative all'applicazione degli handicap in un incontro.

3.2d Le Vostre Responsabilità in Match Play

Avete la responsabilità di:

- Comunicare al vostro *avversario* l'esatto numero dei colpi eseguiti quando vi viene richiesto,
- Rendere noto al vostro *avversario* appena sia ragionevolmente possibile di aver ricevuto una penalità e
- Conoscere il punteggio dell'incontro.

In un incontro dovreste tutelare i vostri diritti e interessi secondo le Regole:

- Se siete a conoscenza o credete che il vostro *avversario* abbia infranto una Regola che prevede una penalità, potete agire sull'infrazione o scegliere di ignorarla.
- **Tuttavia**, se voi e il vostro *avversario* vi accordate di proposito per ignorare un'infrazione o una penalità della cui applicazione siete entrambi a conoscenza, sarete entrambi **squalificati**.
- Se voi e il vostro *avversario* siete in disaccordo sul fatto che uno di voi abbia infranto una Regola, potete tutelare i vostri diritti chiedendo un ruling.



Vedi le Regole
nel Dettaglio

Per ulteriori informazioni relative alle responsabilità e a quando si applica una penalità per aver comunicato un numero errato di colpi o per non aver reso noto all'avversario di una penalità.

3.3 Stroke Play

Scopo della Regola: Lo stroke play ha Regole specifiche (in particolare per gli score e per imbucare), in quanto:

- Garegiate contro tutti gli altri giocatori nella gara, e
- Tutti i giocatori devono essere trattati in modo equo secondo le Regole.

Dopo il giro, voi e il vostro marcatore dovete certificare che il vostro punteggio per ciascuna buca sia corretto e poi dovete consegnare lo score al Comitato.

3.3a Il Vincitore in Stroke Play

Il giocatore che completa tutti i *giri* con il minor numero totale dei colpi è il vincitore.

3.3b Registrare il Punteggio in Stroke Play

Responsabilità del Marcatore. Al termine di ogni buca durante il *giro*, il vostro *marcatore* dovrebbe confermare il numero dei colpi che avete realizzato in tale buca e registrare tale punteggio lordo sul vostro *score*.

Quando il *giro* è terminato, il vostro *marcatore* deve certificare i punteggi delle buche sul vostro *score*.

Se avete avuto più di un *marcatore*, ciascun *marcatore* deve certificare i punteggi per quelle buche dove era il vostro *marcatore*.

La Vostra Responsabilità. Quando il *giro* è terminato:

- Dovreste controllare accuratamente i punteggi delle buche registrati dal vostro *marcatore* e sollevare qualsiasi questione con il *Comitato*,
- Dovete assicurarvi che il vostro *marcatore* certifichi i punteggi delle buche sullo *score*,

- Non dovete cambiare il punteggio di una buca registrato dal vostro *marcatore*, **eccetto** con il consenso del *marcatore* o con l'approvazione del *Comitato*, e
- Dovete certificare i punteggi delle buche sullo *score* e consegnare rapidamente quest'ultimo al *Comitato*, dopodiché non dovete modificare il vostro *score*.

Se infrangete uno di questi requisiti, sarete **squalificati**.


DIAGRAMMA 3.3B: RESPONSABILITÀ DELLO SCORE IN STROKE PLAY HANDICAP


Nome: **John Smith** Handicap: **5** Data: **09/07/19**

BUCA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Out
PAR	5	4	4	4	4	5	3	4	4	37
SCORE	5	5	5	4	3	5	4	3	4	38




BUCA	10	11	12	13	14	15	16	17	18	In	Totale
PAR	3	4	5	3	4	5	3	4	4	35	72
SCORE	3	4	4	4	5	5	4	3	4	36	74

Netto: **69**

Firma del marcatore: 

Firma del giocatore: 

Responsabilità

-  Comitato
-  Giocatore
-  Giocatore e marcatore

Punteggio Errato a una Buca. Se consegnate uno *score* con un punteggio errato a qualsiasi buca:

- Se il vostro punteggio consegnato per una buca risulta più alto del vostro punteggio effettivo, il vostro punteggio più alto consegnato per la buca rimane valido.
- Se il vostro punteggio consegnato per una buca risulta più basso del vostro punteggio effettivo oppure nessun punteggio è consegnato per una buca, sarete **squalificati**.

Registrare il Punteggio in una Gara ad Handicap. Siete responsabili di assicurarvi che il vostro handicap sia indicato sul vostro *score*. Se consegnate uno *score* privo dell'handicap giusto:

- Se l'handicap sul vostro *score* è troppo alto e questo influenza il numero dei colpi che ricevete oppure non è indicato alcun handicap, sarete **squalificati** dalla gara ad handicap.
- Se l'handicap sul vostro *score* è troppo basso, non c'è penalità e il vostro risultato netto rimane valido utilizzando l'handicap più basso.



Vedi le Regole
nel Dettaglio

Per ulteriori informazioni relative all'Eccezione per non includere una penalità sconosciuta sul vostro *score*.

3.3c Palla Non Imbucata

Dovete *imbucare* ad ogni buca in un *giro*. Se non lo fate, dovete correggere tale errore prima di eseguire un *colpo* per iniziare un'altra buca o, nel caso dell'ultima buca del *giro*, prima di consegnare il vostro *score*.

Se non correggete l'errore in tal tempo, sarete **squalificati**.

REGOLA
4

L'Equipaggiamento del Giocatore

Scopo della Regola: la Regola 4 riguarda l'equipaggiamento che potete utilizzare durante il vostro giro. Basata sul principio che il golf è un gioco di sfida nel quale il successo dovrebbe dipendere dal vostro giudizio, dalla vostra abilità e dalle vostre capacità, voi:

- Dovete utilizzare bastoni e palle conformi,
- Siete limitati a non più di 14 bastoni e di norma non dovete sostituire bastoni danneggiati o persi, e
- Siete limitati nell'utilizzo di altro equipaggiamento che dà aiuto artificiale al vostro gioco.

4.1 I Bastoni

4.1a I Bastoni Consentiti nell'Eeguire un Colpo

Dovete utilizzare un bastone che sia conforme ai requisiti delle *Regole dell'Equipaggiamento*.

Se il vostro bastone conforme è danneggiato durante il vostro *giro* o mentre il gioco è interrotto, potete continuare a eseguire *colpi* con il bastone danneggiato per il resto del *giro* oppure riparare il vostro bastone riportandolo il più possibile alle sue condizioni precedenti al danno occorso.



Vedi le Regole
nel Dettaglio

Per ulteriori informazioni relative alle limitazioni nel riparare un danno e al cambiare intenzionalmente le caratteristiche di rendimento di un bastone.

Penalità per Eseguire il Colpo in Infrazione alla Regola 4.1a: Squalifica.

4.1b Limite di 14 Bastoni; Condividere, Aggiungere o Sostituire i Bastoni Durante il Giro

Non dovete iniziare un *giro* con più di 14 bastoni, o avere più di 14 bastoni durante il *giro*.

Se iniziate un *giro* con meno di 14 bastoni, potete aggiungere bastoni durante il *giro* fino al limite dei 14 bastoni.

Quando divenite consapevoli che siete in infrazione a questa Regola con l'averne più di 14 bastoni, dovete immediatamente mettere il bastone o i bastoni eccedenti fuori gioco, seguendo la procedura nella Regola 4.1c.



Per ulteriori informazioni relative al condividere, aggiungere o sostituire i bastoni, inclusa l'eccezione limitata quando non ne avete causato il danneggiamento.

Penalità per Infrazione alla Regola 4.1b: la penalità si applica basandosi su quando siete divenuti consapevoli dell'infrazione:

- Durante il gioco della buca: la penalità si applica alla fine della buca che state giocando. In *match play*, dovete completare la buca, applicare il risultato di tale buca al punteggio dell'incontro e poi applicare la penalità per rettificare il punteggio dell'incontro.
- Tra il gioco di due buche: la penalità si applica a partire dalla fine della buca appena terminata, non dalla buca successiva.

Penalità in Match Play - Punteggio dell'Incontro Rivisto Deducendo una Buca, con un Massimo di Due Buche:

- Questa è una penalità di rettifica dell'incontro - non è la stessa cosa della penalità di perdita della buca.
- Alla fine della buca che state giocando o avete appena terminato, il punteggio dell'incontro viene rivisto deducendo **una buca** per ogni buca in cui è avvenuta un'infrazione, con **una deduzione massima di due buche** nel *giro*.
- Per esempio, se avete iniziato con 15 bastoni e divenite consapevoli dell'infrazione mentre state giocando la terza buca e poi vincete quella buca per andare tre up nell'incontro, si applicherà la rettifica massima di due buche e sareste ora uno up nell'incontro.

Penalità in Stroke Play - Due colpi di Penalità - Massimo Quattro Colpi: Riceverete la **penalità generale (due colpi di penalità)** per ogni buca in cui è avvenuta un'infrazione, con un **massimo di quattro colpi di penalità** nel giro (aggiungendo due colpi di penalità in ciascuna delle prime due buche in cui è avvenuta un'infrazione).

4.1c Procedura Per Mettere i Bastoni Fuori Gioco

Quando divenite consapevoli durante un *giro* che avete più di 14 bastoni o avete eseguito un *colpo* con il bastone di un altro giocatore, dovete immediatamente intraprendere un'azione che indichi chiaramente ogni bastone che avete messo fuori gioco (come ad esempio avvisando un altro giocatore o capovolgendo il bastone nella vostra sacca).

Penalità per Non Intraprendere un'Azione Immediata per Indicare Ciascun Bastone che Avete Messo Fuori Gioco: Squalifica.



Vedi le Regole nel Dettaglio

Per le informazioni relative al mettere un bastone fuori gioco appena prima di iniziare il vostro giro.

4.2 Le Palle

4.2a Palle Consentite Nel Gioco del Giro

Dovete utilizzare una palla che sia conforme ai requisiti delle *Regole dell'Equipaggiamento*. Potete ricevere una palla conforme da giocare da chiunque, incluso un altro giocatore sul *campo*.

Non dovete eseguire un *colpo* con una palla le cui caratteristiche di rendimento sono state modificate intenzionalmente.

Penalità per Eseguire un Colpo in Infrazione alla Regola 4.2a: Squalifica.

4.2b Palla Si Rompe in Pezzi Durante il Gioco della Buca



Vedi le Regole nel Dettaglio

Per le informazioni relative a cosa fare quando una palla si rompe in pezzi mentre state giocando una buca.

4.2c Palla Si Taglia o Si Incrina Durante il Gioco della Buca

Se credete ragionevolmente che la vostra palla si sia tagliata o incrinata durante il gioco di una buca, potete alzarla per verificare. Per prima cosa, dovete *marcare* il punto della palla e poi alzarla senza pulirla (**eccetto** sul *putting green*).

Se alzate la vostra palla senza avere questa convinzione ragionevole, non *marcate* il punto della palla prima di alzarla o la pulite quando non è permesso, riceverete **un colpo di penalità**.

Potete solo *sostituire* un'altra palla (*ripiazzandola* sul suo punto originale) se si vede chiaramente che la vostra palla originale è tagliata o incrinata e questo danno è occorso durante la buca che state giocando - **tuttavia**, non se essa è soltanto graffiata o scrostata o la sua vernice è solo danneggiata o scolorita.

Penalità per Giocare una Palla Sostituita Incorrettamente o per Giocare la Palla da un Posto Sbagliato in Infrazione alla Regola 4.2c: Penalità Generale.

4.3 Uso dell'Equipaggiamento

La Regola 4.3 si applica a tutti i tipi di *equipaggiamento* che potreste utilizzare durante il vostro *giro*.

Questa Regola riguarda solo come utilizzate l'*equipaggiamento*. Essa non limita l'*equipaggiamento* che potete avere con voi durante un *giro*.

4.3a Usi di Equipaggiamento Permessi e Proibiti

Potete utilizzare l'*equipaggiamento* per aiutare il vostro gioco durante un *giro*, **eccetto** che non dovete creare un potenziale vantaggio con:

- L'utilizzare l'*equipaggiamento* (tranne un bastone o una palla) che elimina o riduce artificialmente la necessità di un'abilità o di un giudizio che è essenziale per la sfida del gioco, o
- L'utilizzare l'*equipaggiamento* (inclusi un bastone o una palla) in un modo anormale nell'eseguire il vostro *colpo*. "Modo anormale" significa un modo che è sostanzialmente differente dal suo uso previsto e di norma non è riconosciuto come parte della pratica del gioco.



Vedi le Regole
nel Dettaglio

Per gli esempi comuni di usi dell'equipaggiamento che sono permessi e non permessi durante il vostro giro, come ad esempio l'utilizzo dell'equipaggiamento per misurare la distanza o le condizioni del vento, l'uso di un dispositivo che fornisce raccomandazioni su bastoni o l'utilizzo di un sussidio per l'allenamento.

4.3b Equipaggiamento Utilizzato per Ragioni Mediche



Vedi le Regole
nel Dettaglio

Per le informazioni relative alla richiesta di utilizzo di equipaggiamento per ragioni mediche e i fattori che il Comitato dovrebbe considerare.

Penalità per Infrazione alla Regola 4.3:

- **Penalità per la prima infrazione: *Penalità Generale*.**
- **Penalità per la seconda infrazione: *Squalifica*.** Ci sono situazioni limitate in cui una seconda infrazione è considerata un'azione collegata alla prima infrazione e pertanto si applica solo la penalità generale.

II

Giocare il Giro e una Buca

REGOLE 5-6



REGOLA
5

Giocare il Giro

Scopo della Regola: la Regola 5 riguarda come giocare un giro – come ad esempio dove e quando potete praticare sul campo prima o durante il vostro giro, quando il vostro giro inizia e termina e cosa succede quando il gioco deve interrompersi o riprendere. Siete tenuti a:

- Iniziare ogni giro in orario e
- Giocare senza interruzione e a una velocità rapida in ogni buca fino a che il vostro giro sia completato.

Quando è il vostro turno di gioco, si raccomanda che eseguiate il colpo in non più di 40 secondi e, di solito, più velocemente di tal tempo.

5.1 Significato di Giro

Un “giro” è costituito da 18 buche o meno giocate nell’ordine stabilito dal *Comitato*.



Vedi le Regole
nel Dettaglio

Per ulteriori informazioni relative al significato di un giro e come si applicano le Regole quando il gioco è interrotto o quando un giro termina in parità.

5.2 Praticare sul Campo Prima del Giro o Tra i Giri

“Praticare sul campo” significa giocare una palla da qualsiasi posto o provare la superficie del *putting green* di qualsiasi buca facendovi rotolare una palla o sfregandone la superficie.

5.2a Match Play

Potete praticare sul campo prima di un *giro* o tra i giri di una gara *match play*.

5.2b Stroke Play

Nel giorno di una gara *stroke-play*:

- Non dovete praticare sul *campo* prima di un *giro*, **eccetto** che potete praticare il putt o l'approccio sopra o vicino alla vostra prima *area di partenza* e praticare in qualsiasi area di pratica.
- Potete praticare sul *campo* dopo aver terminato il gioco del vostro ultimo *giro* per tale giorno.

Penalità per Infrazione alla Regola 5.2:

- **Penalità per la prima infrazione: Penalità Generale** (applicata alla vostra prima buca).
- **Penalità per la seconda infrazione: Squalifica.**

5.3 Iniziare e Terminare il Giro

5.3a Quando Iniziare il Giro

Dovete iniziare al vostro orario di partenza (e non prima o dopo).

Penalità per Infrazione alla Regola 5.3a: Squalifica, eccetto in questi tre casi:

- **Eccezione 1 – Arrivate al Punto di Partenza, Pronti a Giocare, Non più di Cinque Minuti in Ritardo:** la **penalità generale** sarà applicata alla vostra prima buca.
- **Eccezione 2 – Iniziate Non Più di Cinque Minuti in Anticipo:** la **penalità generale** sarà applicata alla vostra prima buca.
- **Eccezione 3 – Il Comitato Riconosce che Circostanze Eccezionali Vi Hanno Impedito di Iniziare in Orario:** non c'è infrazione a questa Regola e non c'è penalità.

5.3b Quando il Giro Termina



Vedi le Regole
nel Dettaglio

Per informazioni relative a quando termina il vostro giro.

5.4 Giocare in Gruppi

Dovete giocare ogni buca con il vostro *avversario* in *match play* o nello stesso gruppo come stabilito dal *Comitato* in *stroke play*.

Penalità per infrazione alla Regola 5.4: Squalifica.


5.5 Praticare Durante il Giro o Mentre il Gioco è Interrotto

Durante il gioco di una buca e tra il gioco di due buche, non dovete eseguire un *colpo* di pratica.

Eccezione – Tra il gioco di due buche potete praticare il putt o l'approccio sopra o vicino il *putting green* della buca che avete appena terminato, qualsiasi green di pratica e l'*area di partenza* della vostra buca successiva.

Tuttavia, tali *colpi* di pratica non devono essere eseguiti da un *bunker* e non devono ritardare irragionevolmente il gioco.

Penalità per Infrazione alla Regola 5.5: Penalità Generale. Se l'infrazione avviene tra il gioco di due buche, la penalità si applica alla vostra buca successiva.

 **Vedi le Regole nel Dettaglio** Per informazioni relative alla pratica mentre il gioco è sospeso o è altrimenti interrotto.

5.6 Ritardo Irragionevole; Rapida Velocità di Gioco

5.6a Ritardo di Gioco Irragionevole

Non dovete ritardare irragionevolmente il gioco, sia quando giocate una buca, sia tra il gioco di due buche.

Penalità per Infrazione alla Regola 5.6a:

- **Penalità per la prima infrazione: Un colpo di penalità.**
- **Penalità per la seconda infrazione: Penalità Generale.**
- **Penalità per la terza infrazione: Squalifica.**

Se ritardate irragionevolmente il gioco tra due buche, la penalità si applica alla buca successiva.

5.6b Rapida Velocità di Gioco

Un *giro* di golf è pensato per essere giocato con un ritmo celere.

E' probabile che la vostra velocità di gioco influisca sul tempo impiegato dagli altri giocatori per giocare il proprio *giro*, inclusi coloro i quali sono nel vostro gruppo e quelli nei gruppi seguenti. Siete incoraggiati a permettere ai gruppi più veloci di passare.

Raccomandazioni sulla Velocità di Gioco. Dovreste giocare con un ritmo celere per tutto il *giro*, incluso il tempo impiegato per:

- Preparare ed eseguire ciascun *colpo*,
- Spostarvi da un posto a un altro tra l'esecuzione dei *colpi*, e
- Spostarvi verso l'*area di partenza* successiva dopo aver terminato una buca.

Dovreste prepararvi in anticipo per il vostro *colpo* successivo ed essere pronti a giocare quando è il vostro turno.

Quando è il vostro turno di gioco:

- Si raccomanda che eseguiate il *colpo* in non più di 40 secondi dopo che siate (o doveste essere) in grado di giocare senza interferenza o distrazione, e
- Dovreste solitamente essere in grado di giocare più velocemente di tal tempo e siete incoraggiati a farlo.

Giocare Fuori Turno per Aiutare la Velocità di Gioco. In *stroke play*, praticate il "ready golf" in un modo sicuro e responsabile.

In *match play*, voi e il vostro *avversario* potete accordarvi sul fatto che uno di voi giochi fuori turno per risparmiare tempo.

5.7 Interruzione del Gioco; Ripresa del Gioco

5.7a Quando Potete o Dovete Interrompere il Gioco

Durante un *giro*, non dovete interrompere il gioco, **eccetto** in questi casi:

- Il *Comitato* sospende il gioco.
- Credete che ci sia pericolo a causa dei fulmini, in tal caso dovete riferirlo al *Comitato*.

In *match play*, voi e il vostro *avversario* potete accordarvi per interrompere il gioco per qualsiasi ragione, **eccetto** se il far ciò ritardi la gara.

Se interrompete il gioco per qualsiasi ragione non consentita da questa Regola oppure non lo riferite al *Comitato* quando vi era richiesto farlo, sarete **squalificati**.

5.7b Cosa Dovete Fare Quando il Comitato Sospende il Gioco

Sospensione Immediata (Come ad Esempio Quando C'è un Immediato Pericolo). Se il *Comitato* dichiara un'immediata sospensione del gioco, dovete subito interrompere il gioco e non dovete eseguire un altro *colpo* fino a che il *Comitato* non riprenda il gioco.

Sospensione Normale (Come ad Esempio per Oscurità o per Campo Ingiocabile). Se tutti i giocatori nel vostro gruppo si trovano tra il gioco di due buche, dovete interrompere il gioco e non dovete eseguire un *colpo* per iniziare un'altra buca fino a che il *Comitato* non riprenda il gioco.

Se qualsiasi giocatore nel vostro gruppo ha iniziato una buca, il gruppo può scegliere di interrompere il gioco o di terminare la buca. Una volta che il gruppo termina la buca o interrompe il gioco prima di completarla, non dovete eseguire un altro colpo fino a che il *Comitato* non riprenda il gioco.

Penalità per Infrazione alla Regola 5.7b: Squalifica.

5.7c Cosa Dovete Fare Quando Si Riprende il Gioco

Dovete riprendere il gioco all'orario stabilito dal *Comitato* e da dove avete interrotto il gioco a una buca o, se tra il gioco di due buche, alla vostra successiva *area di partenza*, anche se il gioco viene ripreso un giorno più tardi.

Penalità per Infrazione alla Regola 5.7c: Squalifica.

5.7d Alzare la Vostra Palla Quando Si Interrompe il Gioco; Ripiazzare e Sostituire la Vostra Palla Quando Si Riprende il Gioco

Quando interrompete il gioco di una buca secondo questa Regola, potete *marcare* e alzare la vostra palla.

Prima o quando il gioco viene ripreso:

- Dovete *ripiazzare* la palla originale o un'altra palla sul punto originale (il quale se non è noto deve essere stimato).
- Se la vostra palla non è stata alzata quando il gioco è stato interrotto, potete giocare la palla come si trova oppure potete *marcare* e alzare la palla e *ripiazzare* quella palla o un'altra palla su tale punto originale.

Penalità per Giocare la Palla da un Posto Sbagliato in Infrazione alla Regola 5.7d: Penalità Generale.

REGOLA

6

Giocare una Buca

Scopo della Regola: la Regola 6 riguarda il modo di giocare una buca – come ad esempio le Regole specifiche per giocare dalla partenza per iniziare una buca, il requisito di utilizzare la stessa palla per un'intera buca eccetto quando la sostituzione sia permessa, l'ordine di gioco (che conta più in match play che in stroke play) e il completamento di una buca.

6.1 Iniziare il Gioco di una Buca

6.1a Quando Inizia il Gioco della Buca

Avete iniziato il gioco di una buca quando eseguite un *colpo* per iniziare la buca.

6.1b La Palla Deve Essere Giocata dall'Interno dell'Area di Partenza

Nell'iniziare una buca, se giocate una palla dal di fuori dell'*area di partenza* (incluso da indicatori di partenza sbagliati sulla stessa buca o su una buca diversa):

Match Play. Non c'è penalità e giocate la vostra palla come si trova, **ma** il vostro *avversario* può annullare il *colpo*, nel tal caso dovete giocare una palla dall'interno dell'*area di partenza*.



Vedi le Regole
nel Dettaglio

Per ulteriori informazioni relative a un avversario che annulla il vostro colpo.

Stroke Play. Ricevete la **penalità generale (due colpi di penalità)** e dovete correggere l'errore giocando una palla dall'interno dell'*area di partenza*. Se non correggete l'errore, sarete **squalificati**.



Vedi le Regole
nel Dettaglio

Per ulteriori informazioni relative allo status dei colpi eseguiti dal di fuori dell'area di partenza e alla penalità di squalifica per non aver corretto tale errore.

6.2 Giocare la Palla Dall'Area di Partenza

6.2a Quando Si Applicano le Regole dell'Area di Partenza

Le Regole dell'*area di partenza* si applicano ogni qualvolta dovete o vi è permesso giocare dall'*area di partenza*.



Per ulteriori informazioni relative a quando si applicano le Regole dell'*area di partenza*.

6.2b Le Regole dell'Area di Partenza

La vostra palla è nell'*area di partenza* quando qualsiasi parte della palla tocca o è al di sopra di qualsiasi parte dell'*area di partenza*. Potete stare al di fuori dell'*area di partenza* nell'eseguire il colpo con una palla nell'*area di partenza*. Potete giocare la palla da un *tee* posto sopra il terreno o dal terreno stesso.

DIAGRAMMA 6.2B: QUANDO LA PALLA È ALL'INTERNO DELL'AREA DI PARTENZA



La linea tratteggiata definisce i bordi esterni dell'area di partenza (vedi Definizione dell'Area di Partenza). Una palla si trova all'interno dell'area di partenza quando qualsiasi parte della palla tocca o è al di sopra di una parte dell'area di partenza.



Vedi le Regole
nel Dettaglio

Per ulteriori informazioni relative all'area di partenza, incluse determinate condizioni che possono essere migliorate, le limitazioni riguardo al muovere gli indicatori di partenza e il trattare una palla ferma all'interno dell'area di partenza dopo un colpo.

6.3 Palla Utilizzata Nel Gioco della Buca

Scopo della Regola: una buca viene giocata in una sequenza di colpi eseguiti dall'area di partenza fino al putting green e all'interno della buca. Dopo aver giocato dall'area di partenza, siete tenuti di norma a giocare la stessa palla sino a quando la buca sia completata. Riceverete una penalità per eseguire un colpo con una palla sbagliata o con una palla sostituita quando la sostituzione non è permessa dalle Regole.

6.3a Imbucare con la Stessa Palla Giocata dall'Area di Partenza

Potete giocare qualsiasi palla conforme quando iniziate una buca dall'*area di partenza* e potete cambiare palle tra il gioco di due buche.

Dovete imbucare con la stessa palla giocata dall'*area di partenza*, **eccetto** quando:

- Tale palla è *persa* o va a fermarsi *fuori limite*, o
- *Sostituite* un'altra palla (che sia consentito farlo o meno).

Dovreste mettere un segno di identificazione sulla palla da giocare.

6.3b Sostituzione di Un'Altra Palla Durante il Gioco della Buca

Nell'*ovviare droppando* o piazzando, potete utilizzare la palla originale o un'altra palla.

Nel giocare di nuovo da dove è stato eseguito un *colpo* precedente, potete utilizzare la palla originale o un'altra palla.

Nel *ripiazzare* una palla su un punto, non vi è permesso *sostituire* una palla e dovete utilizzare la palla originale, con determinate eccezioni incluse nella Regola 14.2a.

Se eseguite un *colpo* con una palla *sostituita* incorrettamente:

- Riceverete la **penalità generale**.
- In *stroke play*, dovete terminare la buca con la palla *sostituita* incorrettamente.

6.3c Palla Sbagliata

Non dovete eseguire un *colpo* con una *palla sbagliata*.



Per informazioni relative all'Eccezione per la Palla che si Muove nell'Acqua.

Penalità per Giocare una Palla Sbagliata: Penalità Generale.

In *match play*:

- Se voi e il vostro *avversario* giocate l'uno la palla dell'altro durante il gioco di una buca, il primo ad aver eseguito un *colpo* con una *palla sbagliata* riceverà la **penalità generale (perdita della buca)**.
- Se non è noto quale *palla sbagliata* sia stata giocata per prima, non c'è penalità e la buca deve essere terminata con le palle scambiate.

In *stroke play*, dovete correggere l'errore continuando il gioco con la palla originale giocandola come si trova o ovviando secondo le Regole:

- Il colpo eseguito con la *palla sbagliata* e qualsiasi ulteriore colpo eseguito prima che l'errore sia corretto non contano;
- Se non correggete l'errore prima di eseguire un *colpo* per iniziare un'altra buca o, nel caso dell'ultima buca del *giro*, prima di consegnare il vostro *score*, sarete **squalificati**.

6.4 Ordine di Gioco Nel Gioco della Buca

Scopo della Regola: la Regola 6.4 tratta l'ordine di gioco per tutta una buca. L'ordine di gioco dall'area di partenza dipende da chi ha l'onore e, dopo di ciò, si basa su quale palla è più lontana dalla buca.

- In **match play**, l'ordine di gioco è fondamentale; se giocate fuori turno, il vostro avversario può annullare quel colpo e farvi giocare di nuovo.
- In **stroke play**, non c'è penalità per giocare fuori turno e vi è permesso e siete incoraggiati a praticare il "Ready Golf", ossia giocare fuori turno in un modo sicuro e responsabile.

6.4a Match Play

Iniziare la Prima Buca. *L'onore* è deciso dall'ordine del tabellone o, se non c'è un tabellone, su accordo o adoperando un metodo casuale (come ad esempio lanciando una moneta).

Iniziare Tutte le Altre Buche. Il giocatore che vince una buca ha *l'onore* alla successiva *area di partenza*. Se la buca è pareggiata, il giocatore che aveva *l'onore* alla precedente *area di partenza* lo mantiene.

Dopo che Entrambi i Giocatori Iniziano una Buca. La palla più lontana dalla buca è da giocare per prima.

In tutti i casi, se giocate quando era il turno di gioco del vostro *avversario*, non c'è penalità e giocate la vostra palla come si trova, **ma** il vostro *avversario* può annullare il *colpo*.

Eccezione – Giocare Fuori Turno su Accordo per Risparmiare Tempo: al fine di risparmiare tempo, voi e il vostro avversario potete accordarvi per giocare fuori turno.



Vedi le Regole
nel Dettaglio

Per ulteriori informazioni relative a un avversario che annulla il vostro colpo.

6.4b Stroke Play

Iniziare la Prima Buca. *L'onore* è deciso dall'ordine del tabellone o, se non c'è un tabellone, su accordo o adoperando un metodo casuale (come ad esempio lanciando una moneta).

Iniziare Tutte le Altre Buca.

- Il giocatore nel gruppo con il punteggio lordo più basso a una buca ha l'*onore* alla successiva area di *partenza*; il giocatore con il secondo punteggio lordo più basso dovrebbe essere il prossimo a giocare, e così via.
- Se due o più giocatori registrano lo stesso punteggio a una buca, essi dovrebbero giocare nello stesso ordine dell'*area di partenza* precedente.
- L'*onore* è basato sui punteggi lordi, anche in una gara ad handicap.

Dopo che Tutti i Giocatori hanno Iniziato una Buca. La palla che è più lontana dalla *buca* dovrebbe essere giocata per prima.

In tutti i casi, non c'è penalità se giocate fuori turno, **eccetto** che se voi e un altro giocatore vi accordate per giocare fuori turno al fine di dare a uno di voi un vantaggio, ciascuno di voi riceverà la **penalità generale (due colpi di penalità)**.

“Ready Golf”. In *stroke play*, vi è permesso e siete incoraggiati a giocare fuori turno in un modo sicuro e responsabile, come ad esempio quando:

- Vi accordate con un altro giocatore per fare in questo modo per comodità o per risparmiare tempo,
- La vostra palla si ferma a una breve distanza dalla *buca* e desiderate *imbucare*, o
- Siete pronti ed in grado di giocare prima di un altro giocatore al quale tocca giocare secondo il regolare turno di gioco, purché, nel giocare fuori turno, non mettiate in pericolo, distraiate o interferiate con qualsiasi altro giocatore.

Tuttavia, se il giocatore del quale è il turno di gioco è pronto ed in grado di giocare e annuncia che vuole giocare per primo, gli altri giocatori dovrebbero generalmente aspettare fino a che il giocatore abbia giocato.



Vedi le Regole
nel Dettaglio

Per le informazioni relative all'ordine di gioco nel giocare un'altra palla dall'area di partenza, una palla provvisoria o nell'ovviare.

6.5 Completare il Gioco di una Buca



Vedi le Regole
nel Dettaglio

Per informazioni relative a quando una buca è stata completata.

III

Giocare la Palla

REGOLE 7-11



REGOLA
7

Ricerca della Palla: Trovare e Identificare la Palla

Scopo della Regola: la Regola 7 vi permette di intraprendere azioni ragionevoli per cercare correttamente la vostra palla in gioco dopo ogni colpo.

- Tuttavia, dovete sempre essere attenti, poiché si applicherà una penalità se agirete in modo eccessivo e causerete un miglioramento alle condizioni che influenzano il vostro colpo successivo.
- Non riceverete alcuna penalità se la vostra palla è mossa accidentalmente nel tentativo di trovarla o di identificarla, ma dovete poi ripiazzare la palla sul suo punto originale.

7.1 Come Cercare Correttamente la Palla

7.1a Potete Intraprendere Azioni Ragionevoli per Trovare e Identificare la Palla

Potete cercare correttamente la palla intraprendendo azioni ragionevoli per trovarla e identificarla, come ad esempio:

- Muovendo sabbia e acqua, e
- Muovendo o piegando erba, cespugli, rami d'albero e altri oggetti naturali vegetanti o attaccati, e anche rompendo tali oggetti, **ma** solo se tale rottura sia una conseguenza di altre azioni ragionevoli intraprese per trovare o identificare la palla.

Se l'intraprendere tali azioni ragionevoli come parte di una ricerca corretta migliora le *condizioni che influenzano il colpo*, non c'è penalità.

Tuttavia, se il *miglioramento* risulta da azioni che hanno superato ciò che era ragionevole per una ricerca corretta, riceverete la **penalità generale**.

7.1b Cosa Fare Se la Sabbia che Influenza il Lie della Vostra Palla E' Mossa Nel Tentativo di Trovare o Identificare la Palla

Dovete ricreare il *lie* originale nella sabbia, **ma** potete lasciare una piccola parte della palla visibile se la palla era stata coperta dalla sabbia.

Se si gioca la palla senza aver ricreato il *lie* originale, riceverete la **penalità generale**.

7.2 Come Identificare la Vostra Palla

Potete identificare la vostra palla vedendola fermarsi o vedendo il vostro segno di identificazione sulla palla stessa.



Per ulteriori informazioni relative a come la palla può essere identificata.

7.3 Alzare la Vostra Palla per Identificarla

Se una palla può essere la vostra, ma non potete identificarla come si trova, potete alzare la palla per identificarla. **Tuttavia**, il punto della palla deve essere prima *marcato* e la palla non deve essere pulita più del necessario per identificarla (**eccetto** sul *putting green*).

Se la palla alzata è la vostra palla o la palla di un altro giocatore, essa deve essere *ripiazzata* sul suo punto originale.

Se alzate la vostra palla quando non è ragionevolmente necessario identificarla, non *marcate* il punto della palla prima di alzarla o la pulite quando non autorizzati, riceverete **un colpo di penalità**.

Penalità per Giocare la Palla Sostituita Incorrettamente o per Giocare la Palla da un Posto Sbagliato in Infrazione alla Regola 7.3: Penalità Generale.

7.4 Palla Mossa Accidentalmente Nel Tentativo di Trovarla o di Identificarla

Non c'è penalità se la vostra palla è *mossa* accidentalmente da voi, dal vostro *avversario* o da qualcun altro mentre si tenta di trovarla o di identificarla.

Se questo accade, la palla deve essere *ripiazzata* sul suo punto originale (il quale se non è noto deve essere stimato). Nel far ciò:

- Se la palla si trovava sopra, sotto o contro qualsiasi *ostruzione inamovibile, oggetto integrante, oggetto che definisce il limite* o qualsiasi oggetto naturale vegetante o attaccato, la palla deve essere *ripiazzata* sul suo punto originale sopra, sotto o contro tale oggetto.
- Se la palla era coperta da sabbia, il *lie* originale deve essere ricreato e la palla deve essere *ripiazzata* in quel *lie*. Potete lasciare una piccola parte della palla visibile se la palla è stata coperta dalla sabbia.

Penalità per Infrazione alla Regola 7.4: Penalità Generale.

REGOLA

8

Campo Giocato Come Si Trova

Scopo della Regola: la Regola 8 tratta un principio fondamentale del gioco: “giocate il campo come si trova”. Quando la vostra palla si ferma, di norma dovete accettare le condizioni che influenzano il colpo e non migliorarle prima di giocare la palla. Tuttavia, potete intraprendere determinate azioni ragionevoli anche se queste migliorano tali condizioni, e ci sono circostanze limitate dove le condizioni possono essere ripristinate senza penalità dopo che sono state migliorate o peggiorate.

8.1 Le Vostre Azioni Che Migliorano le Condizioni Che Influenzano il Vostro Colpo

Questa Regola limita ciò che potete fare per *migliorare* una qualsiasi delle “condizioni che influenzano il vostro colpo” (vedi la Definizione per la lista delle cose tutelate).

8.1a Azioni che Non Sono Permesse

Eccetto nei limitati modi permessi nelle Regole 8.1b, c e d, non dovete intraprendere una qualsiasi di queste azioni se esse *migliorano le condizioni che influenzano il vostro colpo*:

- Muovere, piegare o rompere qualsiasi oggetto naturale vegetante o attaccato, *ostruzione inamovibile, oggetto integrante o oggetto che definisce il limite* o indicatore di partenza per l'*area di partenza* quando giocate una palla da tale *area di partenza*.
- Spostare un *impedimento sciolto* o un'*ostruzione mobile* in una posizione (come ad esempio per costruire uno *stance*).
- Modificare la superficie del terreno.
- Rimuovere o schiacciare sabbia o terreno sparso.
- Rimuovere rugiada, brina o acqua.

Penalità per Infrazione alla Regola 8.1a: Penalità Generale.

8.1b Azioni Permesse

Nel preparare o nell'eseguire un *colpo*, potete intraprendere ciascuna di queste azioni e non c'è penalità anche se, nel farlo, *migliorate le condizioni che influenzano il vostro colpo*:

- Cercare correttamente la vostra palla intraprendendo azioni ragionevoli per trovarla e identificarla.
- Intraprendere azioni ragionevoli per rimuovere *impedimenti sciolti e ostruzioni movibili*.
- Intraprendere azioni ragionevoli per marcare il punto della vostra palla, alzare e *ripiazzare* la vostra palla.
- Appoggiare leggermente il vostro bastone sul terreno proprio davanti o proprio dietro la vostra palla (**ma** non potete far questo in un *bunker*).
- Posizionare fermamente i vostri piedi nel prendere uno *stance*, incluso lo scavare con i vostri piedi per una ragionevole quantità nella sabbia o nel terreno sparso.
- Prendere correttamente il vostro *stance* intraprendendo azioni ragionevoli per raggiungere la vostra palla e prendere il vostro *stance*. **Tuttavia**, nel far ciò, non avete diritto a uno *stance* o a un movimento normali e dovete adoperare la linea di azione meno intrusiva possibile per affrontare la particolare situazione.
- Eseguire un *colpo* o il *backswing* per un *colpo* che poi viene effettuato. **Tuttavia**, quando la vostra palla è in un *bunker*, toccare la sabbia nel *bunker* nell'eseguire il vostro *backswing* non è permesso.
- Sul *putting green*, rimuovere sabbia, terreno sparso e riparare i danni.
- Muovere un oggetto naturale per vedere se è sciolto. **Tuttavia**, se si scopre che l'oggetto è vegetante o attaccato, esso deve rimanere attaccato e deve essere riportato il più possibile nella sua posizione originale.



Vedi le Regole
nel Dettaglio

Per informazioni relative alle azioni permesse sull'area di partenza e in un bunker.

8.1c Evitare la Penalità Ripristinando le Condizioni Migliorate in Infrazione alla Regola 8.1a

Ci sono esempi limitati in cui potete evitare la penalità ripristinando le condizioni originali prima di eseguire un *colpo*. La determinazione sul fatto che il miglioramento sia stato eliminato o meno sarà effettuata dal *Comitato*.



Vedi le Regole
nel Dettaglio

Per ulteriori informazioni relative all'evitare la penalità ripristinando le condizioni migliorate.

8.1d Ripristinare le Condizioni Peggiorate Dopo che la Palla si è Fermata

Se le *condizioni che influenzano il vostro colpo* sono state peggiorate da un altro giocatore, un *animale* o un oggetto artificiale dopo che la vostra palla si è fermata, avete la possibilità di ripristinare il più possibile le *condizioni* originali. Tuttavia, non vi è permesso ripristinare le *condizioni* se queste sono state peggiorate da voi, da un oggetto naturale o da *forze naturali*.



Vedi le Regole
nel Dettaglio

Per ulteriori informazioni relative al ripristinare le condizioni peggiorate dopo che la vostra palla si è fermata.

8.2 Azioni Intenzionali per Modificare Altre Condizioni Fisiche Al Fine di Influenzare la Vostra Palla Ferma o il Colpo



Vedi le Regole
nel Dettaglio

Per ulteriori informazioni relative ad azioni intenzionali intraprese per modificare altre condizioni fisiche al fine di influenzare la vostra palla, inclusa l'Eccezione che permette azioni per avere cura del campo.

8.3 Azioni Intenzionali per Modificare le Condizioni Fisiche al Fine di Influenzare la Palla Ferma o il Colpo di un Altro Giocatore



Vedi le Regole
nel Dettaglio

Per informazioni relative ad azioni intenzionali intraprese per modificare altre condizioni fisiche al fine di influenzare la palla ferma o il colpo da eseguire di un altro giocatore.

REGOLA
9

Palla Giocata Come Si Trova; Palla Ferma Alzata o Mossa

Scopo della Regola: la Regola 9 tratta un principio fondamentale del gioco: “giocate la palla come si trova.”

- Se la vostra palla si ferma ed è poi mossa da forze naturali, come ad esempio il vento o l'acqua, dovete di norma giocarla dalla sua nuova posizione.
- Se la vostra palla ferma è alzata o mossa da chiunque o da qualsiasi influenza esterna prima che il colpo sia eseguito, la vostra palla deve essere ripiazzata sul suo punto originale.
- Dovreste prestare attenzione quando vi avvicinate a qualsiasi palla ferma, e se causate il movimento della vostra palla o della palla del vostro avversario riceverete di norma una penalità (eccetto sul putting green).

9.1 Palla Giocata Come Si Trova

9.1a Giocare la Vostra Palla da Dove si è Fermata

Dovete giocare la vostra palla ferma sul *campo* come si trova, **eccetto** quando le Regole vi richiedono o vi permettono di:

- Giocare una palla da un altro posto sul *campo*, o
- Alzare una palla e poi *ripiazzarla* sul suo punto originale.

9.1b Cosa Fare Quando la Vostra Palla Si Muove Durante il Backswing o Durante il Colpo

Se la vostra palla ferma inizia a muoversi dopo che avete iniziato il *colpo* o il backswing per un colpo e procedete nell'eseguire il *colpo*:

- La palla non deve essere *ripiazzata*, indipendentemente da cosa ne abbia causato il *movimento*.
- Piuttosto, dovete giocare la palla da dove si è fermata dopo il *colpo*.

- Se avete causato il *movimento* della palla, vedete la Regola 9.4b per verificare se ci sia una penalità.

Penalità per Giocare la Palla Sostituita Incorrettamente o per Giocare la Palla da un Posto Sbagliato in Infrazione alla Regola 9.1: Penalità Generale.

9.2 Valutare Se la Vostra Palla Si Sia Mossa e Cosa ne Abbia Causato il Movimento

9.2a Valutare se la Vostra Palla Si Sia Mossa

Si considera che la vostra palla ferma si sia *mossa* solo se è *noto o pressoché certo* che ciò sia avvenuto.

Se la vostra palla può essersi *mossa*, ma non è *noto o pressoché certo*, si considera che essa non si sia *mossa* e dovete giocarla come si trova.

9.2b Valutare Cosa Abbia Causato il Movimento della Vostra Palla

Le Regole riconoscono solo quattro possibili cause per la vostra palla ferma che si *muove* prima che abbiate eseguito un *colpo*:

- Le *forze naturali*, come ad esempio il vento o l'acqua,
- Voi, incluso il vostro *caddie*,
- Il vostro *avversario* in *match play*, incluso il *caddie* del vostro *avversario*, o
- Un'*influenza esterna*, incluso qualsiasi altro giocatore in *stroke play*.

Si considera che voi, il vostro *avversario* o un'*influenza esterna* abbiate causato il *movimento* della palla solo se è *noto o pressoché certo* che ne siate stati la causa. Se ciò non è avvenuto, si considera che la palla sia stata mossa da *forze naturali*.

9.3 Palla Mossa da Forze Naturali

Se *forze naturali* (come ad esempio il vento e l'acqua) causano il *movimento* della vostra palla ferma, non c'è penalità e la vostra palla deve essere giocata dal suo nuovo punto.

Eccezione – se la vostra palla sul *putting green* si *muove* dopo che l'avevate già alzata e *ripiazzata*, la palla deve essere *ripiazzata* sul suo punto originale (il quale se non è noto deve essere stimato).

Penalità per Giocare la Palla Sostituita Incorrettamente o per Giocare la Palla da un Posto Sbagliato in Infrazione alla Regola 9.3: Penalità Generale.

9.4 Palla Alzata o Mossa da Voi

9.4a Quando la Palla Alzata o Mossa Deve Essere Ripiazzata

Se voi o il vostro *caddie* alzate la vostra palla ferma o ne causate il *movimento*, la vostra palla deve essere *ripiazzata* sul suo punto originale (il quale se non è noto deve essere stimato), **eccetto**:

- Quando alzate la palla secondo una Regola per ovviare o per *ripiazzare* la palla su un punto diverso, o
- Quando la vostra palla si *muove* solo dopo che abbiate iniziato il *colpo* o il backswing per un *colpo* e poi procedete nell'eseguire il *colpo*.

9.4b Penalità per Alzare o Toccare Intenzionalmente la Vostra Palla o Causarne il Movimento

Se alzate o toccate intenzionalmente la vostra palla ferma o ne causate il *movimento*, riceverete **un colpo di penalità**.

Tuttavia ci sono quattro eccezioni per le quali non riceverete penalità per averlo fatto:

Eccezione 1 - Quando Vi è Permesso Alzare o Muovere la Palla.

Eccezione 2 - Movimento Accidentale Prima che la Palla Sia Trovata.

Eccezione 3 - Movimento Accidentale sul Putting Green.

Eccezione 4 - Movimento Accidentale in Qualsiasi Posto Eccetto Sul Putting Green Mentre Si Applica Una Regola.



Vedi le Regole
nel Dettaglio

Per ulteriori spiegazioni di queste Eccezioni.

Penalità per Giocare la Palla Sostituita Incorrettamente o per Giocare la Palla da un Posto Sbagliato in Infrazione alla Regola 9.4: Penalità Generale.

9.5 Palla Alzata o Mossa dal Vostro Avversario in Match Play



Vedi le Regole
nel Dettaglio

Per informazioni relative a quando la vostra palla è alzata o mossa da vostro avversario in match play.

9.6 Palla Alzata o Mossa da un'Influenza Esterna

Se è noto o pressoché certo che un'influenza esterna abbia alzato o mosso la vostra palla, non c'è penalità. La palla deve essere *ripiazzata* sul suo punto originale (il quale se non è noto deve essere stimato).

Penalità per Giocare la Palla Sostituita Incorrettamente o per Giocare la Palla da un Posto Sbagliato in Infrazione alla Regola 9.6: Penalità Generale.

9.7 Marca-Palla Alzato o Mosso

9.7a La Palla o il Marca-Palla Devono Essere Ripiazzati

Se il vostro *marca-palla* è alzato o mosso in qualsiasi modo (incluso da *forze naturali*) prima che la vostra palla sia *ripiazzata*, dovete:

- *Ripiazzare* la vostra palla sul suo punto originale (il quale se non è noto deve essere stimato), o
- Piazzare un *marca-palla* per marcare tale punto originale.

9.7b Penalità per Alzare il Marca-Palla o Causarne il Movimento

Prima che la vostra palla sia *ripiazzata*, se alzate il vostro *marca-palla* o ne causate il *movimento*, riceverete **un colpo di penalità**. Se lo fa il vostro *avversario*, questi riceverà **un colpo di penalità**.

Eccezione – Le Eccezioni delle Regole 9.4b e 9.5b si Applicano sull'Alzare il Marca-Palla o sul Causarne il Movimento.

Penalità per Giocare la Palla Sostituita Incorrettamente o per Giocare la Palla da un Posto Sbagliato in Infrazione alla Regola 9.7: Penalità Generale.

**REGOLA
10**

Preparare ed Eseguire un Colpo; Consiglio e Aiuto; I Caddie

Scopo della Regola: la Regola 10 riguarda come preparare ed eseguire un colpo, incluso il consiglio e altro aiuto che potete ricevere dagli altri (incluso il vostro caddie). Il principio di base è che il golf è un gioco di abilità e sfida personale.

10.1 Eseguire un Colpo

Scopo della Regola: la Regola 10.1 tratta come eseguire un colpo e le diverse azioni che sono proibite nel farlo. Un colpo viene eseguito colpendo correttamente una palla con la testa di un bastone. La sfida fondamentale per voi è dirigere e controllare il movimento dell'intero bastone muovendolo liberamente senza ancorarlo.

10.1a Colpire Correttamente la Palla

Nell'eseguire un *colpo*:

- Dovete colpire correttamente la palla con la testa del bastone in modo che ci sia solo un contatto momentaneo tra il bastone e la palla e non dovete spingere, trascinare o raccogliere la palla.
- Se il vostro bastone colpisce accidentalmente la palla più di una volta, si considera che ci sia stato solo un *colpo* e non c'è penalità.



10.1b Ancorare il Bastone

Nell'eseguire un *colpo*, non dovete ancorare il bastone direttamente o indirettamente.

Vedi le Regole
nel Dettaglio

Per ulteriori informazioni relative all'ancorare il bastone, inclusa l'eccezione per una mano che lo impugna o per il bastone che tocca solamente l'abbigliamento o il corpo.

DIAGRAMMA 10.1B: ANCORARE IL BASTONE

Permesso	Non permesso
 <p>Impugnatura ferma contro l'avambraccio</p>	 <p>Bastone tenuto contro l'addome</p>
 <p>Né l'avambraccio, né la mano che impugna il bastone toccano il corpo</p>	 <p>Avambraccio o la mano che impugna il bastone tenuti contro il torace</p>

10.1c Eseguire il Colpo Mentre Si Sta Attraverso o Sulla Linea di Gioco



Per il divieto e la penalità per eseguire un colpo stando intenzionalmente attraverso o sulla linea di gioco.

10.1d Giocare una Palla in Movimento

Non dovete eseguire un colpo con una palla in movimento.

Tuttavia, ci sono tre **eccezioni** in cui non c'è penalità:

Eccezione 1 - La Palla Inizia a Muoversi Solo Dopo che Avete Iniziato il Backswing per il Colpo.

Eccezione 2 - Palla che Cade dal Tee.

Eccezione 3 - Palla in Movimento nell'Acqua.

Penalità per Infrazione alla Regola 10.1: Penalità Generale.

In *stroke play*, un colpo eseguito in infrazione a questa Regola conta e riceverete **due colpi di penalità**.

10.2 Consiglio e Altro Aiuto

Scopo della Regola: Una sfida fondamentale per voi è il decidere la strategia e la tattica per il vostro gioco. Pertanto, ci sono dei limiti al consiglio e ad altro aiuto che potete ricevere durante un giro.

10.2a Consiglio

Durante un *giro*, non dovete:

- Dare *consiglio* a chiunque nella gara che stia giocando sul *campo* o
- Chiedere *consiglio* a chiunque, al di fuori del vostro *caddie*.
- Toccare l'*equipaggiamento* di un altro giocatore per apprendere informazioni che costituirebbero *consiglio* se date da o chieste all'altro giocatore.

10.2b Altro Aiuto

Indicare la Linea di Gioco per la Palla che si Trova in Qualsiasi Posto Eccetto Sul Putting Green. Questo è permesso, **ma** qualsiasi persona deve spostarsi o qualsiasi oggetto deve essere rimosso prima che il vostro *colpo* sia eseguito.

Indicare la Linea di Gioco per la Palla sul Putting Green. Voi o il vostro *caddie* potete farlo, **ma**:

- Sebbene voi o il vostro *caddie* possiate toccare il *putting green* con una mano, un piede o con qualsiasi cosa teniate in mano, non dovete *migliorare le condizioni che influenzano il vostro colpo*, e
- Voi o il vostro *caddie* non dovete posare un oggetto in qualsiasi posto sopra o fuori dal *putting green* per mostrare la vostra *linea di gioco*. Questo non è permesso anche se tale oggetto venga rimosso prima che il vostro *colpo* sia eseguito.

Mentre il *colpo* viene eseguito, il vostro *caddie* non deve stare intenzionalmente sopra o vicino alla vostra *linea di gioco* o fare qualsiasi altra cosa (come ad esempio indicare un punto sul *putting green*) per indicare la *linea di gioco*.

Eccezione - Caddie che Custodisce l'Asta della Bandiera: Il *caddie* può stare in un posto sopra o vicino alla *linea di gioco* del giocatore per custodire l'*asta della bandiera*.

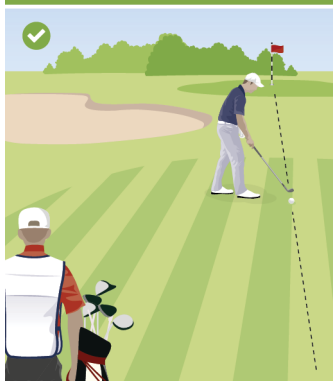
Non si Deve Posare un Oggetto per Aiutarsi nel Prendere lo Stance. Non dovete prendere uno *stance* per il *colpo* adoperando qualsiasi oggetto al fine di aiutarvi nell'allineare i vostri piedi o il corpo.

Limitazione sulla Posizione del Caddie Dietro di Voi. Quando iniziate a prendere il vostro *stance* per il *colpo* e fino a che il vostro *colpo* non sia eseguito:

- Il vostro *caddie* per nessuna ragione deve stare intenzionalmente in un posto sopra o vicino a un'estensione della vostra *linea di gioco* dietro la vostra palla.
- Se prendete uno *stance* in infrazione a questa Regola, non potete evitare la penalità con l'arretrare.

DIAGRAMMA 10.2B: IL CADDIE SI POSIZIONA SOPRA O VICINO ALLA LINEA DI GIOCO DIETRO LA PALLA

Permesso



Il caddie non è posizionato sopra o vicino a un'estensione della linea di gioco dietro la palla quando il giocatore inizia a prendere lo *stance* per il colpo e, a condizione che il caddie non si muova da tale posizione prima che il colpo venga eseguito, non c'è infrazione alla Regola 10.2b(4).

Non permesso



Il caddie è posizionato sopra o vicino a un'estensione della linea di gioco dietro la palla quando il giocatore inizia a prendere lo *stance* per il colpo pertanto c'è infrazione alla Regola 10.2b(4).

Eccezione – Palla sul Putting Green: quando la vostra palla si trova sul *putting green*, non c'è penalità secondo questa Regola se arretrate dallo *stance* e non iniziate a prendere il vostro *stance* nuovamente fino a quando il vostro *caddie* non si sia spostato.

Aiuto Fisico e Protezione dagli Elementi. Non dovete eseguire un *colpo*:

- Mentre ottenete aiuto fisico dal vostro *caddie* o da qualsiasi altra persona, o
- Con il vostro *caddie* o qualsiasi altra persona o un oggetto posizionati intenzionalmente per darvi protezione dalla luce del sole, dalla pioggia, dal vento o da altri elementi.

Penalità per Infrazione alla Regola 10.2: Penalità Generale.

10.3 I Caddie

Scopo della Regola: potete avere un *caddie* che vi porti i bastoni e vi dia consiglio e altro aiuto durante il giro, ma ci sono limiti a ciò che il vostro *caddie* sia autorizzato a fare. Siete responsabili per le azioni del vostro *caddie* durante il giro e riceverete una penalità se il vostro *caddie* infrange le Regole.

10.3a Il Caddie Può Aiutarvi Durante il Giro

Potete avere un *caddie* che porti, trasporti e si occupi dei vostri bastoni, vi dia *consiglio* e vi aiuti in altri modi permessi durante un *giro*, **ma** non dovete avere più di un *caddie* alla volta o cambiare *caddie* temporaneamente con il solo proposito di ricevere consiglio dal nuovo *caddie*.



Vedi le Regole
nel Dettaglio

Per una spiegazione di come si applicano le Regole alle azioni di un *caddie* condiviso.

Penalità per Infrazione alla Regola 10.3a:

riceverete la **penalità generale** per ciascuna buca nella quale siete stati aiutati da più di un *caddie* alla volta. Se l'infrazione accade o continua tra il gioco di due buche, riceverete la **penalità generale** per la buca successiva.

10.3b Cosa il Vostro Caddie Può Fare



Vedi le Regole
nel Dettaglio

Per l'elenco delle azioni che il vostro caddie è autorizzato o non autorizzato a intraprendere.

10.3c Siete Responsabili per le Azioni e le Infrazioni alle Regole del Caddie

Siete responsabili per le azioni del vostro *caddie* durante il vostro *giro*, ma non prima o dopo il vostro *giro*. Se l'azione del vostro *caddie* infrange una Regola o infrangerebbe una Regola se l'azione venisse intrapresa da voi, riceverete la penalità secondo tale Regola.

REGOLA
11**Palla in Movimento Colpisce Accidentalmente una Persona, un Animale o un Oggetto; Azioni Intenzionali per Influenzare la Palla in Movimento**

Scopo della Regola: la Regola 11 riguarda cosa fare se la vostra palla in movimento colpisce una persona, un animale, un equipaggiamento o qualsiasi altra cosa sul campo. Quando questo accade accidentalmente, non c'è penalità e di norma dovete accettare il risultato, che sia favorevole o meno, e giocare la palla da dove si è fermata. La Regola 11 vi limita anche nell'intraprendere intenzionalmente delle azioni per influenzare il luogo in cui qualsiasi palla in movimento possa fermarsi.

Questa Regola si applica ogni volta che la vostra palla *in gioco* è in movimento (sia dopo un *colpo* sia in altro modo), **eccetto** quando la vostra palla è stata *droppata* in un'area dove *ovviare* e non si è ancora fermata. Tale situazione è trattata dalla Regola 14.3.

11.1 La Vostra Palla in Movimento Colpisce Accidentalmente una Persona o un'Influenza Esterna**11.1a Nessuna Penalità per Qualsiasi Giocatore**

Se la vostra palla in movimento colpisce accidentalmente qualsiasi persona o *influenza esterna*, inclusi voi, qualsiasi altro giocatore o qualunque vostro *caddie* o *equipaggiamento*, non c'è penalità per qualsiasi giocatore.

Eccezione – Palla Giocata sul Putting Green in Stroke Play: se la vostra palla in movimento colpisce un'altra palla ferma sul *putting green* ed entrambe le palle si trovavano sul *putting green* prima del vostro *colpo*, riceverete la **penalità generale (due colpi di penalità)**.

11.1b La Palla Deve Essere Giocata Come Si Trova

Se la vostra palla in movimento colpisce accidentalmente qualsiasi persona o *influenza esterna*, la vostra palla deve essere giocata come si trova, **eccetto** in due situazioni:

Eccezione 1 – Quando la Vostra Palla Giocata da Qualsiasi Posto a Eccezione del Putting Green si Ferma su Qualsiasi Persona, Animale o Influenza Esterna in Movimento.

Eccezione 2 – Quando la Vostra Palla Giocata dal Putting Green Colpisce Accidentalmente Qualsiasi Persona, Animale o Ostruzione Mobile (inclusa un’Altra Palla in Movimento) sul Putting Green.



Vedi le Regole
nel Dettaglio

Per ulteriori informazioni relative a queste due Eccezioni.

Penalità per Giocare la Palla Sostituita Incorrettamente o per Giocare la Palla da un Posto Sbagliato in Infrazione alla Regola 11.1: Penalità Generale.

11.2 Palla in Movimento Deviata o Fermata Intenzionalmente da una Persona

Se una palla in movimento è stata deviata o fermata intenzionalmente da un giocatore o se essa colpisce l'*equipaggiamento* che è stato posizionato intenzionalmente, di norma c'è una penalità e la palla non deve essere giocata come si trova.



Vedi le Regole
nel Dettaglio

Per informazioni relative al posto dove giocare una palla che è stata deviata o fermata intenzionalmente e se si applica qualche penalità.

11.3 Muovere Intenzionalmente Oggetti o Alterare le Condizioni per Influenzare la Palla in Movimento

Quando una palla è in movimento, non dovete modificare intenzionalmente le condizioni fisiche o alzare o muovere un *impedimento* sciolto o un *ostruzione mobile* per influenzare il posto dove la palla possa fermarsi.

Eccezione – Potete muovere un'*asta della bandiera* rimossa, una palla ferma sul *putting green* o l'*equipaggiamento* di qualsiasi altro giocatore (tranne una palla ferma in qualsiasi posto eccetto il *putting green* o un *marca-palla* in qualsiasi posto sul *campo*).

Penalità per Infrazione alla Regola 11.3: Penalità Generale.

IV

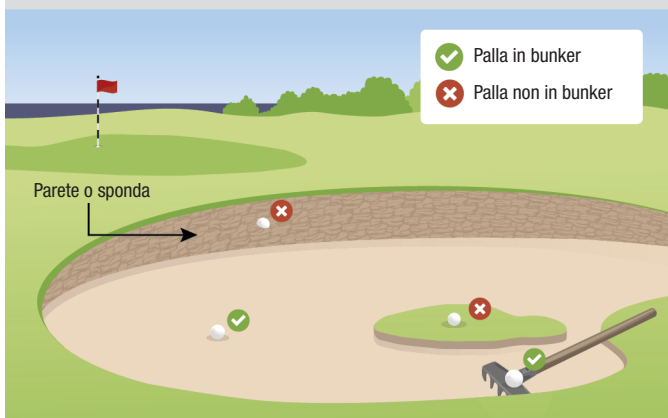
Regole Specifiche per i Bunker e i Putting Green

REGOLE 12-13



REGOLA
12**I Bunker**

Scopo della Regola: la Regola 12 è una Regola specifica per i bunker che sono aree appositamente preparate intese a verificare la vostra abilità nel giocare una palla dalla sabbia. Per assicurare che affrontiate questa sfida, ci sono alcune limitazioni sul toccare la sabbia prima che il vostro colpo sia eseguito e sul posto dove si può avviare per la vostra palla in un bunker.

12.1 Quando la Vostra Palla è in Bunker**DIAGRAMMA 12.1: QUANDO LA PALLA È IN BUNKER**

In linea con la Definizione di Bunker e con la Regola 12.1, il diagramma fornisce esempi di quando una palla si trova all'interno di un Bunker e quando non è in un Bunker

La vostra palla è in un *bunker* quando qualsiasi parte di essa tocca la sabbia sul terreno all'interno del bordo del *bunker*.

La vostra palla si trova anche in un *bunker* se è all'interno del bordo del *bunker* ed è ferma:

- Sul terreno dove normalmente ci sarebbe la sabbia, o
- Dentro o sopra un *impedimento sciolto*, un'*ostruzione mobile*, una *condizione anormale del campo* o un *oggetto integrante nel bunker*.

Se la vostra palla giace sul terreno o sull'erba o su altri oggetti naturali vegetanti o attaccati all'interno del bordo del *bunker* senza toccare la sabbia, la vostra palla non è nel *bunker*.

12.2 Giocare la Vostra Palla nel Bunker

12.2a Rimuovere Impedimenti Sciolti e Ostruzioni Mobili

Prima di giocare una palla in un *bunker*, potete rimuovere *impedimenti sciolti* e *ostruzioni mobili*.

12.2b Limitazioni sul Toccare la Sabbia nel Bunker

Prima di eseguire un *colpo* con la vostra palla in un *bunker*, non dovete:

- Toccare intenzionalmente la sabbia nel *bunker* con la vostra mano, con un bastone, un rastrello o qualsiasi altro oggetto per provare la condizione della sabbia al fine di apprendere informazioni per il vostro *colpo* successivo, o
- Toccare la sabbia nel *bunker* con il vostro bastone:
 - » Nell'area proprio davanti o proprio dietro la vostra palla (**eccetto** come permesso nel cercare correttamente la vostra palla o nel rimuovere un *impedimento sciolto* o un'*ostruzione mobile*),
 - » Nell'effettuare un movimento di pratica, o
 - » Nell'eseguire il vostro backswing per un *colpo*.

Eccetto come trattato nei due punti sopra menzionati, le azioni seguenti sono permesse:

- Scavare con i vostri piedi per prendere uno *stance* per un movimento di pratica o per il *colpo*,
- Livellare il *bunker* per avere cura del *campo*,
- Posizionare i vostri bastoni, *l'equipaggiamento* o altri oggetti nel *bunker* (sia lanciandoli, sia posandoli),
- Misurare, *marcare*, alzare, *ripiazzare* o intraprendere altre azioni secondo una Regola,
- Appoggiarsi a un bastone per riposare, per rimanere in equilibrio o per prevenire una caduta, o
- Colpire la sabbia per frustrazione o ira.

Tuttavia, riceverete la **penalità generale** se le vostre azioni nel toccare la sabbia *migliorino le condizioni che influenzano il colpo*.

Penalità per infrazione alla Regola 12.2: Penalità Generale.

12.3 Regole Specifiche per Ovviare per la Palla in Bunker

Quando la vostra palla è in un *bunker*, si possono applicare Regole specifiche per ovviare quando avete interferenza con una *condizione anormale del campo* (Regola 16.1c), con una condizione di *animale pericoloso* (Regola 16.2) o quando la vostra palla è ingiocabile (Regola 19.3).

REGOLA
13**I Putting Green**

Scopo della Regola: la Regola 13 è una Regola specifica per i putting green. I putting green sono preparati specificatamente per giocare la vostra palla lungo il terreno e inoltre c'è un'asta della bandiera per la buca su ogni putting green, così si applicano determinate Regole differenti da quelle per le altre aree del campo.

13.1 Azioni Permesse o Richieste sui Putting Green

Scopo della Regola: questa Regola vi permette di fare cose sul putting green che di norma non sono permesse fuori dal putting green, come ad esempio essere autorizzati a marcare, alzare, pulire e ripiazzare la vostra palla e riparare i danni e rimuovere sabbia e terreno sparso sul putting green. Non c'è penalità per causare accidentalmente il movimento della vostra palla o del vostro marca-palla sul putting green.

13.1a Quando la Vostra Palla è sul Putting Green

La vostra palla è sul *putting green* quando qualsiasi sua parte:

- Tocca il *putting green*, o
- Giace sopra o dentro qualsiasi cosa (come ad esempio un *impedimento sciolto* o un'ostruzione) ed è all'interno del bordo del *putting green*.

13.1b Marcare, Alzare e Pulire la Vostra Palla sul Putting Green

La vostra palla sul *putting green* può essere alzata e pulita. Il punto della vostra palla deve essere *marcato* prima che essa sia alzata e la palla deve essere *ripiazzata*.

13.1c Miglioramenti Permessi sul Putting Green

Durante un *giro*, potete intraprendere queste due azioni sul *putting green*, indipendentemente da se la vostra palla si trovi sopra o fuori dal *putting green*:

- La sabbia e il terreno sparso sul *putting green* (**ma** non in qualunque altra parte del campo) possono essere rimossi senza penalità.
- Potete riparare i danni sul *putting green* senza penalità con l'intraprendere azioni ragionevoli per ripristinare il *putting green* il più possibile alla sua condizione originale, **ma** solo:
 - » Adoperando la vostra mano, un piede o un'altra parte del vostro corpo o un normale attrezzo per riparare il segno dell'impatto della palla, un *tee*, un bastone o un simile articolo di normale *equipaggiamento*, e
 - » Senza ritardare irragionevolmente il gioco.

Tuttavia, se migliorate il *putting green* intraprendendo azioni che eccedono ciò che sia ragionevole per ripristinare il *putting green* alla sua condizione originale, riceverete la **penalità generale**.

“Danno sul *putting green*” vuol dire qualsiasi danno causato da una persona o da un'*influenza esterna*, come ad esempio:

- 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 raschi o solchi da attrezzi o da veicoli della manutenzione,
- Tracce di *animale* o solchi da zoccoli di *animale*, e
- Oggetti infossati (come ad esempio una pietra, una ghianda o un *tee*).

Tuttavia, “danno sul *putting green*” non include qualsiasi danno o condizione che risultano da:

- Pratiche normali per il mantenimento della condizione generale del *putting green* (come ad esempio i buchi di aerazione e scanalature da taglio verticale),
- Irrigazione o pioggia o altre *forze naturali*,
- Imperfezioni naturali della superficie (come ad esempio erba infestante o aree spoglie, malate o di crescita irregolare), o
- Usura naturale della *bucca*.

13.1d Quando la Vostra Palla o il Vostro Marca-Palla si Muovono sul Putting Green

Non c'è penalità se voi, il vostro *avversario* o un altro giocatore in *stroke play* muovete accidentalmente la vostra palla o il vostro *marca-palla* sul *putting green*.

Dovete *ripiazzare* la vostra palla sul suo punto originale (il quale se non è noto deve essere stimato) o piazzare un *marca-palla* per *marcare* tale punto originale.

Eccezione – La Vostra Palla Deve Essere Giocata Come si Trova Quando Inizia a Muoversi Durante il Vostro Backswing o Durante il Vostro Colpo e il Colpo è Eseguito.

Se *forze naturali* causano il *movimento* della vostra palla sul *putting green*, il posto da dove dovete giocare successivamente dipende da se la vostra palla fosse stata già alzata e *ripiazzata* sul suo punto originale:

- Palla già alzata e *ripiazzata* - la vostra palla deve essere *ripiazzata* sul suo punto originale (il quale se non è noto deve essere stimato).
- Palla non ancora alzata e *ripiazzata* - la palla deve essere giocata dal suo nuovo punto.

13.1e Nessuna Prova Intenzionale dei Green

Se, durante un giro, sfregate intenzionalmente la superficie del *putting green* o fate rotolare una palla per provare il *putting green* o un *green sbagliato*, riceverete la **penalità generale**.

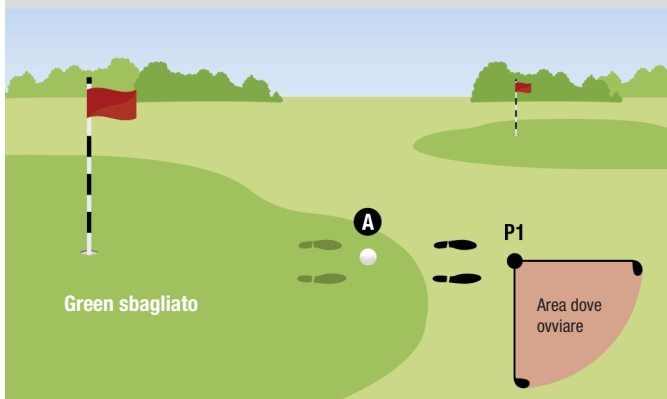
Eccezione – Provare il Green della Buca Appena Completata o un Green di Pratica Tra il Gioco di Due Buche è Permesso.

13.1f Si Deve Ovviare da un Green Sbagliato

L'interferenza secondo questa Regola esiste quando la vostra palla si trova su un *green sbagliato* o un *green sbagliato* interferisce fisicamente con la vostra area dello *stance* che intendete prendere o del movimento che intendete effettuare.

Quando c'è interferenza con un *green sbagliato*, non dovete giocare la palla come si trova. Piuttosto, dovete ovviare senza penalità *droppando* la palla originale o un'altra palla nell'*area dove ovviare* come indicato nel Diagramma 13.1f.

Non si ovvia secondo questa Regola se l'interferenza esiste solo perché scegliete un bastone, un tipo di *stance* o di movimento o una direzione di gioco che è chiaramente irragionevole secondo le circostanze.

DIAGRAMMA 13.1F: OVVIARE SENZA PENALITÀ DA UN GREEN SBAGLIATO


Quando c'è interferenza con un green sbagliato, si deve ovviare senza penalità. Il diagramma si riferisce a un giocatore destro. La palla A giace sul green sbagliato e il punto più vicino dove ovviare completamente per la palla A si trova al punto P1 che deve essere nella stessa area del campo nella quale si è fermata la palla originale (in questo caso, l'area generale).

Punto di Riferimento	Dimensione dell'area dove ovviare	Limiti sull'Area dove Ovviare
Il punto più vicino dove ovviare completamente (P1)	Lunghezza di un bastone dal punto di riferimento 	L'area dove ovviare: <ul style="list-style-type: none"> • Non deve essere più vicino alla buca del punto di riferimento, e • Deve essere nella stessa area del campo del punto di riferimento

Nota per il giocatore:

Dovete ovviare completamente da tutta l'interferenza con il green sbagliato

Penalità per Giocare la Palla *Sostituita* Incorrettamente o per Giocare la Palla da un *Posto Sbagliato* in Infrazione alla Regola 13.1: *Penalità Generale*.

13.2 L'Asta della Bandiera

Scopo della Regola: questa Regola tratta le vostre scelte che riguardano l'asta della bandiera. Potete lasciare l'asta della bandiera nella buca o fare in modo che sia rimossa (il che include l'aver qualcuno che custodisca l'asta della bandiera e la rimuova dopo che la vostra palla viene giocata), ma dovete deciderlo prima di eseguire un colpo. Di norma non c'è penalità se una palla in movimento colpisce l'asta della bandiera.

Questa Regola si applica a una palla giocata da qualsiasi parte del campo, sia all'interno sia al di fuori del *putting green*.

13.2a Lasciare l'Asta della Bandiera nella Buca

Se eseguite un colpo con l'*asta della bandiera* lasciata nella buca e la palla in movimento successivamente colpisce l'asta della bandiera, non c'è penalità e la palla deve essere giocata come si trova.

La decisione di avere l'*asta della bandiera* nella *buca* deve essere presa prima del vostro *colpo*, lasciando l'*asta della bandiera* nella *buca* o facendo sì che un'*asta della bandiera* rimossa sia riposizionata nella *buca*.

In ogni caso, non dovete cercare di trarre un vantaggio muovendo intenzionalmente l'asta della bandiera in una posizione diversa dall'essere centrata nella buca. Se lo fate e la palla in movimento poi colpisce l'asta della bandiera, riceverete la **penalità generale**.



Vedi le Regole
nel Dettaglio

Per informazioni relative al muovere o al rimuovere un'asta della bandiera lasciata nella buca mentre una palla è in movimento.

13.2b Rimuovere l'Asta della Bandiera dalla Buca

Potete eseguire un *colpo* con l'*asta della bandiera* rimossa dalla *buca*, in modo che la vostra palla in movimento non colpirà l'*asta della bandiera* nella *buca*.

Dovete decidere ciò prima di eseguire il *colpo* con l'aver l'*asta della bandiera* rimossa dalla *buca* prima di giocare la vostra palla o l'autorizzare qualcuno a custodire l'*asta della bandiera*.



Per le situazioni in cui si considera che abbiate autorizzato la custodia dell'*asta della bandiera* e ulteriori informazioni relative a cosa fare se la vostra palla colpisce l'*asta della bandiera* o la persona che l'ha rimossa o che la custodisce.

13.2c Palla Ferma Contro l'Asta della Bandiera nella Buca

Se la vostra palla si ferma contro l'*asta della bandiera* lasciata nella *buca* e qualsiasi parte della vostra palla si trova nella *buca* al di sotto della superficie del *putting green*, la vostra palla è considerata *imbucata*.

Se nessuna parte della vostra palla si trova nella *buca* sotto la superficie del *putting green*:

- La vostra palla non è *imbucata* e deve essere giocata come si trova;
- Se l'*asta della bandiera* viene rimossa e la vostra palla si *muove* (sia che cada nella *buca* o che si sposti dalla *buca*), non c'è penalità e la palla deve essere *ripiazzata* sul bordo della *buca*.

Penalità per Giocare la Palla *Sostituita* Incorrettamente o per Giocare la Palla da un *Posto Sbagliato* in Infrazione alla Regola 13.2c: *Penalità Generale*.

13.3 Palla In Bilico sul Bordo della Buca

13.3a Tempo di Attesa per Vedere Se la Vostra Palla in Bilico sul Bordo della Buca Cadrà in Buca

Se qualsiasi parte della vostra palla è in bilico sul bordo della *buca*, vi è concesso un tempo ragionevole per raggiungere la *buca* e dieci secondi in più per aspettare e vedere se la vostra palla cadrà in *buca*.

Se la vostra palla cade in *buca* entro questo tempo di attesa, avete *imbucato* con il *colpo* precedente.

Se la vostra palla non cade in *buca* entro questo tempo di attesa:

- La vostra palla è considerata ferma.
- Se la vostra palla successivamente cade in *buca* prima che sia giocata, avete *imbucato* con il *colpo* precedente, **ma** riceverete **un colpo di penalità** da aggiungere al vostro punteggio per la *buca*.

13.3b Cosa Fare Se la Vostra Palla in Bilico sul Bordo della Buca è Alzata o Mossa Prima che il Tempo di Attesa sia Terminato



Per informazioni relative a cosa fare se la vostra palla in bilico sul bordo della buca è alzata o mossa prima che il tempo di attesa dei dieci secondi sia terminato.



Alzare e Rimettere una Palla in Gioco

REGOLA 14



REGOLA
14

Procedure per la Palla: Marcare, Alzare e Pulire; Ripiazzare sul Punto; Droppare nell'Area Dove Ovviare; Giocare da un Posto Sbagliato

Scopo della Regola: la Regola 14 tratta quando e come potete marcare il punto della vostra palla ferma, alzare e pulire la vostra palla e come rimetterla in gioco in modo che la vostra palla sia giocata dal posto giusto.

- Quando la vostra palla che è stata alzata o mossa deve essere ripiazzata, la stessa palla deve essere posizionata sul suo punto originale.
- Nell'ovviare senza penalità o con penalità, dovete droppare una palla sostitutiva o la palla originale in una particolare area dove ovviare.

Potete correggere senza penalità un errore nell'utilizzare queste procedure prima che la vostra palla sia giocata, ma riceverete una penalità se giocate la palla dal posto sbagliato.

14.1 Marcare, Alzare e Pulire la Palla

14.1a Il Punto della Palla Che Deve Essere Alzata e Ripiazzata Deve Essere Marcato

Prima di alzare la vostra palla secondo una Regola che richiede che essa sia *ripiazzata* sul suo punto originale, dovete *marcare* il punto, il che significa:

- Piazzare un *marca-palla* proprio dietro o proprio vicino alla vostra palla, o
- Tenere un bastone sul terreno proprio dietro o proprio vicino alla vostra palla.

Se alzate la vostra palla senza *marcare* il suo punto, *marcate* il suo punto in un modo sbagliato o eseguite un *colpo* con un *marca-palla* lasciato in posizione, riceverete **un colpo di penalità**.

Quando alzate la vostra palla per ovviare secondo una Regola, non siete obbligati a *marcare* il punto.

14.1b Chi Può Alzare la Palla

La vostra palla può essere alzata secondo le Regole soltanto da voi o da chiunque voi autorizzate, **ma** dovete dare tale autorizzazione ogni volta prima che la vostra palla sia alzata invece che darla generalmente per il *giro*.

Eccezione – Il Vostro Caddie Può Alzare la Vostra Palla sul Putting Green Senza Autorizzazione.

14.1c Pulire la Palla Alzata

Quando alzate la vostra palla dal *putting green*, essa può sempre essere pulita. Quando alzate la vostra palla da qualsiasi altro posto, essa può sempre essere pulita **eccetto** quando l'alzate:

- Per vedere se è tagliata o incrinata - non è permesso pulirla.
- Per identificarla - è permesso pulirla solo quanto necessario a identificarla.
- Perché interferisce con il gioco - non è permesso pulirla.
- Per vedere se si trova in una condizione dove è permesso ovviare - non è permesso pulirla, a meno che successivamente ovviate secondo una Regola.

Se pulite una palla alzata quando non è permesso, riceverete **un colpo di penalità**.

14.2 Ripiazzare la Palla sul Punto

14.2a Deve Essere Utilizzata la Palla Originale

Quando la vostra palla deve essere *ripiazzata* dopo che è stata alzata o *mossa*, deve essere utilizzata la vostra palla originale.

Eccezione – può essere utilizzata un'altra palla quando:

- Non potete recuperare la vostra palla originale con ragionevole sforzo e in pochi secondi,
- La vostra palla originale è tagliata o incrinata,
- Riprendete il gioco dopo una sospensione o
- La vostra palla originale è stata giocata come *palla sbagliata* da un altro giocatore.

14.2b Chi Deve Ripiazzare la Palla e Come Essa Deve Essere Ripiazzata

La vostra palla deve essere *ripiazzata* secondo le Regole soltanto da voi o da qualsiasi persona che abbia alzato la vostra palla o ne abbia causato il *movimento*.

Se giocate una palla che è stata *ripiazzata* in un modo sbagliato o è stata ripiazzata da qualcuno non autorizzato a farlo, riceverete **un colpo di penalità**.

14.2c Il Punto Dove La Palla E' Ripiazzata

La vostra palla deve essere *ripiazzata* sul suo punto originale (il quale se non è noto deve essere stimato), eccetto quando le Regole vi richiedono di *ripiazzare* la vostra palla su un punto diverso.

Se la vostra palla era ferma sopra, sotto o contro qualsiasi *ostruzione inamovibile*, qualsiasi *oggetto integrante*, qualsiasi *oggetto che definisce il limite* o qualsiasi oggetto naturale vegetante o attaccato:

- Il “punto” della vostra palla include la sua posizione verticale relativa al terreno.
- Ciò significa che la vostra palla deve essere *ripiazzata* sul suo punto originale sopra, sotto o contro tale oggetto.

14.2d Dove Ripiazzare la Palla Quando il Lie Originale è Modificato

Se il lie della vostra palla alzata o mossa è modificato, dovete *ripiazzare* la palla in questo modo:

- Palla nella Sabbia:
 - » Dovete ricreare il più possibile il *lie* originale.
 - » Nel ricreare tale *lie*, potete lasciare visibile una piccola parte della palla se questa è stata coperta dalla sabbia.

Se non ricreate il *lie* in infrazione a questa Regola, avete giocato da un *posto sbagliato*.

- Palla in Qualsiasi Posto Eccetto nella Sabbia: dovete *ripiazzare* la palla piazzandola sul punto più vicino con un *lie* più simile al *lie* originale che si trovi:
 - » Entro la *lunghezza di un bastone* dal suo punto originale (il quale se non è noto deve essere stimato),
 - » Non più vicino alla *buca*, e
 - » Nella stessa *area del campo* di tale punto.

Se siete a conoscenza che il *lie* originale sia stato modificato, ma non conoscete quale sia tale *lie*, dovete stimare il *lie* originale e *ripiazzare* la vostra palla.

Eccezione – Per i Lie Modificati Mentre il Gioco è Interrotto e la Palla è Stata Alzata, vedi Regola 5.7d.

14.2e Cosa Fare Se la Palla Ripiazzata Non Rimane sul Punto Originale

Se tentate di *ripiazzare* la vostra palla, ma questa non rimane sul suo punto originale, dovete tentare una seconda volta.

Se la vostra palla di nuovo non rimane su tale punto, dovete *ripiazzare* la palla piazzandola sul punto più vicino dove essa rimarrà ferma, **ma** con questi limiti a seconda di dove si trovi il punto originale:

- Il punto non deve essere più vicino alla *buca*.
- Punto originale nell'*area generale* - il punto più vicino deve essere nell'*area generale*.
- Punto originale nel *bunker* o nell'*area di penalità* - il punto più vicino deve essere nello stesso *bunker* o nella stessa *area di penalità*.
- Punto originale sul *putting green* - il punto più vicino deve essere sul *putting green* o nell'*area generale*.

Penalità per Giocare la Palla Sostituita Incorrettamente o per Giocare la Palla da un Posto Sbagliato in Infrazione alla Regola 14.2: Penalità Generale.

14.3 Droppare la Palla nell'Area Dove Ovviare

14.3a Può Essere Utilizzata la Palla Originale o un'Altra Palla

Potete utilizzare qualsiasi palla ogni volta che *droppate* o piazzate una palla secondo questa Regola.

14.3b La Palla Deve Essere Droppata nel Modo Giusto

Dovete *droppare* una palla nel modo giusto, il che significa tutte le seguenti tre cose:

- Voi dovete *droppare* la palla (né il vostro *caddie*, né chiunque altro può farlo).
- Dovete lasciar andare la vostra palla da una posizione all'altezza del ginocchio, in modo che la palla:

DIAGRAMMA 14.3B: DROPPARE DALL'ALTEZZA DEL GINOCCHIO
Permesso
Non permesso


Una palla deve essere droppata direttamente sotto dall'altezza del ginocchio. "Altezza del ginocchio" sta a significare l'altezza del ginocchio di un giocatore quando è in posizione eretta. Tuttavia, il giocatore non deve necessariamente essere in posizione eretta quando la palla viene droppata.

- » Cada diritta, senza che la lanciate, la ruotate o la facciate rotolare oppure utilizzate qualsiasi altro movimento che possa influenzare il luogo dove la vostra palla andrà a fermarsi, e
- » Non tocchi qualsiasi parte del vostro corpo o del vostro *equipaggiamento* prima che colpisca il terreno.

“Altezza del ginocchio” sta a significare l’altezza del vostro ginocchio quando vi trovate in posizione eretta.

- La palla deve essere *droppata* nell’*area dove ovviare*. Nel *droppare* la vostra palla, potete stare dentro o fuori l’*area dove ovviare*.

Se la vostra palla è *droppata* in un modo sbagliato in infrazione a uno o più di questi tre requisiti, dovete nuovamente *droppare* la vostra palla nel modo giusto, e non c’è limite al numero di volte in cui lo dobbiate fare.

Una palla *droppata* nel modo sbagliato non conta come uno dei due *droppaggi* richiesti prima che la vostra palla debba essere piazzata.



Vedi le Regole
nel Dettaglio

Per informazioni relative all’*eseguire un colpo con una palla droppata in un modo sbagliato e se si applichi un colpo di penalità o la penalità generale*.

14.3c La Palla Droppata Nel Modo Giusto Deve Fermarsi nell’Area Dove Ovviare

Questa Regola si applica solo quando una palla è *droppata* nel modo giusto secondo la Regola 14.3b.

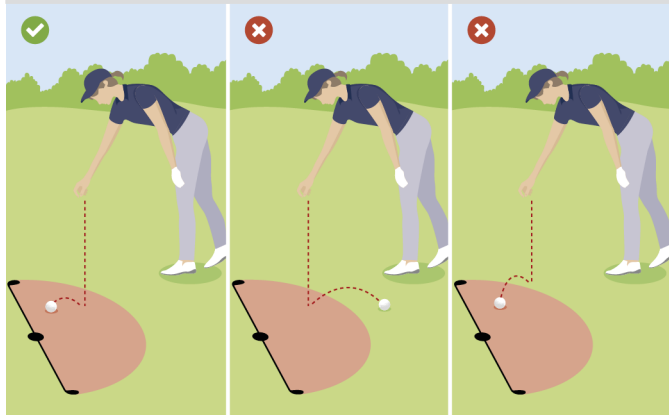
Quando Avete Terminato di Ovviare. Avete solo terminato di ovviare quando la vostra palla *droppata* nel modo giusto si ferma nell’*area dove ovviare*.

Indipendentemente dal fatto se la vostra palla, dopo aver colpito il terreno, tocchi qualsiasi persona, *equipaggiamento* o un’altra *influenza esterna* prima di fermarsi:

- Se la vostra palla si ferma nell’*area dove ovviare*, avete terminato di ovviare e dovete giocare la palla come si trova.
- Se la palla si ferma fuori dall’*area dove ovviare*, vedete qui di seguito “Cosa Fare se la Palla Droppata nel Modo Giusto si ferma al di Fuori dell’Area Dove Ovviare”.

In ogni caso, non c’è penalità per alcun giocatore.

DIAGRAMMA 14.3C: LA PALLA DEVE ESSERE DROPPATA ALL'INTERNO E DEVE FERMARSI NELL'AREA DOVE OVVIARE



La palla è droppata nel modo giusto secondo la Regola 14.3b e si ferma nell'area dove ovviare, così in questo modo la procedura dell'ovviare è completa.

La palla è droppata nel modo giusto secondo la Regola 14.3b, ma si ferma al di fuori dell'area dove ovviare, pertanto la palla deve essere droppata nel modo giusto una seconda volta.

La palla è droppata nel modo sbagliato in quanto è droppata al di fuori dell'area dove ovviare, pertanto la palla deve essere droppata nuovamente nel modo giusto.

Eccezione - Quando la Palla Droppata nel Modo Giusto è Deviate o Fermata Intenzionalmente da Qualsiasi Persona

Cosa Fare se la Palla Droppata nel Modo Giusto Si Ferma al di Fuori dell'Area Dove Ovviare. Dovete *droppare* una palla nel modo giusto una seconda volta e se tale palla si ferma ancora al di fuori dell'*area dove ovviare*, dovete terminare di ovviare con il:

- Piazzare una palla sul punto dove la palla *droppata* la seconda volta ha per la prima volta toccato il terreno.
- Se la palla piazzata non rimane ferma su quel punto, dovete piazzare una palla su tale punto una seconda volta.

- Se la palla piazzata una seconda volta ancora non rimane ferma su quel punto, dovete piazzare una palla sul punto più vicino dove la palla rimarrà ferma, soggetto ai limiti previsti nella Regola 14.2e.

14.3d Cosa Fare se la Palla Droppata nel Modo Giusto E' Deviate o Fermata Intenzionalmente da una Persona



Vedi le Regole
nel Dettaglio

Per informazioni relative a cosa fare se avete droppato la vostra palla nel modo giusto, ma essa è stata deviata o fermata intenzionalmente.

Penalità per Giocare la Palla da un *Posto Sbagliato* o Giocare la Palla che è Stata Piazzata Invece che *Droppata* in Infrazione alla Regola 14.3: *Penalità Generale*.

14.4 Quando la Vostra Palla Ritorna in Gioco Dopo che la Vostra Palla Originale è Fuori Gioco



Vedi le Regole
nel Dettaglio

Per informazioni relative a quando la vostra palla ritorna in gioco, incluso quando sostituite una palla, ma ciò non è permesso oppure utilizzate una procedura che non si applica.

14.5 Correggere l'Errore Fatto nel Sostituire, Ripiazzare, Droppare o Piazzare la Vostra Palla

Potete alzare la vostra palla senza penalità e correggere il vostro errore prima di giocare la vostra palla:

- Quando avete *sostituito* un'altra palla alla palla originale quando non era permesso, o
- Quando avete *ripiazzato*, *droppato* o piazzato la vostra palla (1) in un *posto sbagliato* o essa si è fermata in un *posto sbagliato*, (2) in un modo sbagliato o (3) usando una procedura che non si applicava.



Vedi le Regole
nel Dettaglio

Per ulteriori informazioni relative alla correzione di un errore prima che la vostra palla sia giocata.

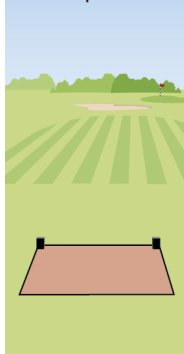
14.6 Eseguire il Colpo Successivo da Dove E' Stato Fatto il Colpo Precedente

Questa Regola si applica ogni qualvolta vi sia richiesto o permesso di eseguire il vostro *colpo* successivo da dove è stato effettuato un *colpo* precedente (ossia, nell'ovviare per *colpo* e *distanza* o nel giocare nuovamente dopo un *colpo* che è stato annullato o che altrimenti non conta).

DIAGRAMMA 14.6: ESEGUIRE IL COLPO SUCCESSIVO DA DOVE È STATO FATTO IL COLPO PRECEDENTE

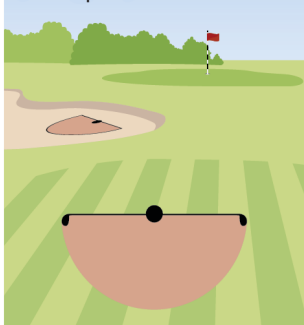
Quando un giocatore deve o gli è permesso eseguire il colpo successivo da dove è stato fatto il colpo precedente, come egli dovrà mettere una palla in gioco dipende dall'area del campo nella quale tale colpo precedente è stato fatto.

Area di partenza



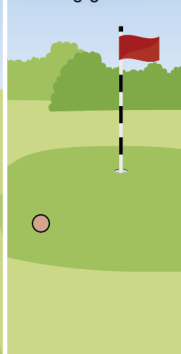
Il colpo precedente è stato eseguito dall'area di partenza, pertanto deve essere giocata una palla da qualunque posto all'interno dell'area di partenza

Area generale, bunker o area di penalità



Il colpo precedente è stato eseguito dall'area generale, da un bunker o da un'area di penalità, pertanto il punto di riferimento è il punto in cui è stato fatto il colpo precedente. Sarà droppata una palla entro la lunghezza di un bastone da tale punto di riferimento, ma nella stessa area del campo del punto di riferimento e non più vicino alla buca di tale punto.

Putting green



Il colpo precedente è stato eseguito dal putting green, pertanto sarà piazzata una palla sul punto dal quale è stato fatto il colpo precedente.

14.6a Colpo Precedente Eseguito dall'Area di Partenza

La vostra palla originale o un'altra palla deve essere giocata da qualsiasi posto all'interno dell'*area di partenza* (e può essere supportata).

14.6b Colpo Precedente Eseguito dall'Area Generale, dall'Area di Penalità o dal Bunker

La vostra palla originale o un'altra palla deve essere *droppata* in quest'*area dove avviare*:

- Punto di Riferimento: il punto dal quale è stato eseguito il vostro colpo precedente (il quale se non è noto deve essere stimato).
- Dimensione dell'Area dove Avviare Misurata dal Punto di Riferimento: *lunghezza* di un bastone, **ma** con questi limiti:
- Limiti sulla Posizione dell'Area dove Avviare:
 - » Deve essere nella stessa *area del campo* del vostro punto di riferimento, e
 - » Non deve essere più vicino alla *buca* del vostro punto di riferimento.

14.6c Colpo Precedente Giocato dal Putting Green

La vostra palla originale o un'altra palla deve essere piazzata sul punto dal quale è stato eseguito il vostro *colpo* precedente (il quale se non è noto deve essere stimato).

Penalità per Giocare la Palla da un Posto Sbagliato in Infrazione alla Regola 14.6: Penalità Generale.

14.7 Giocare da un Posto Sbagliato

14.7a Posto dal Quale la Palla Deve Essere Giocata

Dopo aver iniziato una buca, dovete eseguire ogni *colpo* da dove la vostra palla si è fermata, **eccetto** quando le Regole vi richiedano o vi permettano di giocare una palla da un altro posto.

Penalità per Giocare la Palla da un Posto Sbagliato in Infrazione alla Regola 14.7a: Penalità Generale.

14.7b Come Completare una Buca Dopo Aver Giocato da un Posto Sbagliato in Stroke Play

Se avete giocato da un *posto sbagliato*, ma non si tratta di una *grave infrazione*, riceverete la **penalità generale** secondo la Regola 14.7a e dovete continuare il gioco della buca con la palla giocata dal posto *sbagliato*.

Se avete giocato da un *posto sbagliato* e si tratta di una *grave infrazione*, dovete correggere l'errore terminando la buca dal posto giusto. Se non correggete l'errore, sarete **squalificati**.

Vedi le Regole
nel Dettaglio

Per una spiegazione su cosa fare se l'aver giocato da un posto sbagliato abbia comportato una grave infrazione o se non siete sicuri se ci sia stata una grave infrazione.

VI

Ovviare Senza Penalità

REGOLE 15-16



REGOLA 15

Opviare da Impedimenti Sciolti e Ostruzioni Movibili (Inclusi Palla o Marca-Palla che Aiutano o Interferiscono con il Gioco)

Scopo della Regola: la Regola 15 tratta quando e come potete opviare senza penalità da impedimenti sciolti e ostruzioni movibili.

- Questi oggetti movibili naturali e artificiali non sono considerati come parte della sfida del giocare il campo, e quindi siete di norma autorizzati a rimuoverli quando essi interferiscono con il vostro gioco.
- Tuttavia, dovete prestare attenzione nel muovere impedimenti sciolti vicino alla vostra palla al di fuori del putting green, in quanto riceverete una penalità se muovendoli causate il movimento della vostra palla.

15.1 Impedimenti Sciolti

15.1a Rimozione di un Impedimento Sciolto

Senza penalità, potete rimuovere un *impedimento sciolto* in qualsiasi posto dentro o fuori dal *campo*, e potete farlo in qualsiasi modo (come ad esempio adoperando la vostra mano, un piede o un bastone o altro *equipaggiamento*).

Tuttavia, ci sono due **eccezioni**:

Eccezione 1 - Rimuovere Impedimenti Sciolti nel Posto in Cui la Palla Deve Essere Ripiazzata.

Eccezione 2 - Limitazioni sul Rimuovere Intenzionalmente Impedimenti Sciolti Al Fine di Influenzare la Palla in Movimento.



Vedi le Regole
nel Dettaglio

Per ulteriori informazioni relative alle Eccezioni.

15.1b Palla Mossa Nel Rimuovere un Impedimento Sciolto

Se nel rimuovere un *impedimento* sciolto causate il *movimento* della vostra palla, questa deve essere *ripiazzata* sul suo punto originale (il quale se non è noto deve essere stimato).

Se la vostra palla *mossa* era ferma in qualsiasi posto eccetto sul *putting green* o nell'*area di partenza*, riceverete **un colpo di penalità**.

15.2 Ostruzioni Mobili

15.2a Ovviare da un'Ostruzione Mobile

Rimozione di un'Ostruzione Mobile. Senza penalità, potete rimuovere un'*ostruzione mobile* in qualsiasi posto dentro o fuori dal *campo* e potete farlo in qualsiasi modo.

Se la vostra palla si *muove* mentre rimuovete un'*ostruzione mobile*, non c'è penalità e la vostra palla deve essere *ripiazzata* sul suo punto originale (il quale se non è noto deve essere stimato).

DIAGRAMMA #1 15.2A: LA PALLA SI MUOVE QUANDO VIENE RIMOSSA L'OSTRUZIONE MOBILE (ECCETTO QUANDO LA PALLA SI TROVA DENTRO O SOPRA L'OSTRUZIONE)



Tuttavia, ci sono due **eccezioni** relative a quando le *ostruzioni mobili* non possono essere rimosse:

Eccezione 1 – Gli Indicatori di Partenza Non Possono Essere Mossi Quando la Palla Sarà Giocata dall'Area di Partenza.

Eccezione 2 – Limitazioni Sul Rimuovere Intenzionalmente Ostruzioni Mobili Al Fine di Influenzare una Palla in Movimento.

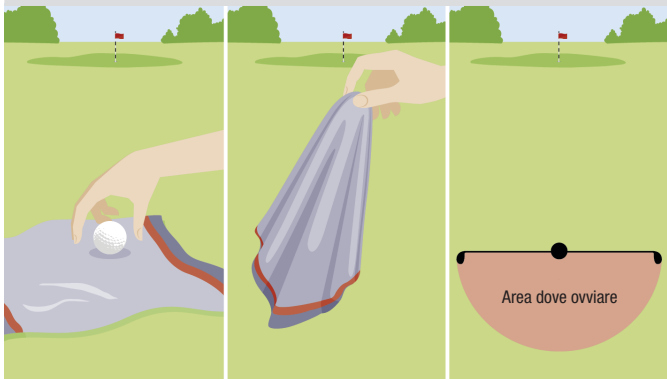


Vedi le Regole
nel Dettaglio


Per ulteriori informazioni relative alle Eccezioni.

Quando la Vostra Palla si Trova Dentro o Sopra un'Ostruzione Mobile In Qualsiasi Posto sul Campo Eccetto Sul Putting Green. Potete ovviare senza penalità alzando la vostra palla, rimuovendo l'ostruzione mobile e *droppando* la vostra palla originale o un'altra palla come mostrato nel Diagramma #2 15.2a.

DIAGRAMMA #2 15.2A: PALLA DENTRO O SOPRA L'OSTRUZIONE MOBILE



Quando una palla si trova dentro o sopra un'ostruzione mobile (come ad esempio un asciugamano) in qualsiasi posto sul campo, si può ovviare senza penalità alzando la palla, rimuovendo l'ostruzione mobile e, eccetto sul putting green, droppando tale palla o un'altra palla.

Punto di Riferimento	Dimensione dell'area dove ovviare	Limiti sull'Area dove Ovviare
Il punto stimato proprio sotto al posto dove la palla era ferma dentro o sopra l'ostruzione mobile	Lunghezza di un bastone dal punto di riferimento 	L'area dove ovviare: <ul style="list-style-type: none"> • Non deve essere più vicino alla buca del punto di riferimento, e • Deve essere nella stessa area del campo del punto di riferimento



Vedi le Regole
nel Dettaglio

Per informazioni relative a come ovviare senza penalità quando la vostra palla si trova sopra un'ostruzione mobile sul putting green.

15.2b Ovviare per una Palla Non Trovata Ma che Giace Dentro o Sopra un'Ostruzione Mobile



Vedi le Regole
nel Dettaglio

Per informazioni relative a come ovviare se la vostra palla giace dentro o sopra un'ostruzione mobile, ma non è stata trovata.

Penalità per Giocare la Palla Sostituita Incorrettamente o per Giocare la Palla da un Posto Sbagliato in Infrazione alla Regola 15.2: Penalità Generale.

15.3 Palla o Marca-Palla Che Aiuta o Interferisce con il Gioco

15.3a Palla sul Putting Green che Aiuta il Gioco

Questa Regola si applica solo a una palla ferma sul *putting green*.

Se credete ragionevolmente che una palla sul *putting green* possa aiutare il gioco di chiunque (come ad esempio fungere come possibile elemento di arresto vicino alla *buca*), potete *marcare* e alzare la palla se è la vostra o, se la palla appartiene ad un altro giocatore, richiedere che l'altro giocatore *marchi* e alzi la palla.

Solo in *stroke play*:

- Un giocatore che deve alzare una palla può, piuttosto, giocare per primo, e
- Se con un altro giocatore vi accordate per lasciare una palla in posizione per aiutare uno di voi e tale giocatore successivamente esegue un *colpo* con la palla che aiuta lasciata in posizione, ogni giocatore che ha pattuito l'accordo riceverà la **Penalità Generale (due colpi di penalità)**.

15.3b Palla In Qualsiasi Posto Sul Campo che Interferisce con il Gioco

Se un altro giocatore crede ragionevolmente che la vostra palla possa interferire con il proprio gioco:

- L'altro giocatore può chiedervi di *marcare* il punto e alzare la vostra palla che non deve essere pulita (**eccetto** quando alzata dal *putting green*).
- Se non *marcate* il punto prima di alzare la vostra palla o pulite la palla alzata quando non autorizzati, riceverete **un colpo di penalità**.
- Solo in *stroke play*, se dovete alzare la vostra palla secondo questa Regola, potete, piuttosto, giocare per primi.

Non siete autorizzati ad alzare la vostra palla secondo questa Regola basandovi solo sulla personale convinzione che la vostra palla possa interferire con il gioco di un altro giocatore.

Se alzate la vostra palla quando non vi è richiesto dall'altro giocatore (**eccetto** nell'alzare la palla sul *putting green*), riceverete **un colpo di penalità**.

15.3c Marca-Palla che Aiuta o che Interferisce con Il Gioco

Nel caso in cui un *marca-palla* possa aiutare o interferire con il gioco, potete:

- Spostare il *marca-palla* se è il vostro, o
- Se il *marca-palla* appartiene a un altro giocatore, richiedere che quel giocatore sposti il *marca-palla* per le stesse ragioni per cui voi possiate richiedere che una palla sia alzata.

Il *marca-palla* deve essere spostato su un nuovo punto misurato dal suo punto originale, come ad esempio utilizzando la lunghezza di una o più teste di bastone.

Penalità per Infrazione alla Regola 15.3: Penalità Generale.

Penalità per Giocare la Palla Sostituita Incorrettamente o per Giocare la Palla da un Posto Sbagliato in Infrazione alla Regola 15.3: Penalità Generale.

**REGOLA
16**

Ovviare dalle Condizioni Anormali del Campo (Incluse le Ostruzioni Inamovibili), da una Condizione di Animale Pericoloso, dalla Palla Infossata

Scopo della Regola: la Regola 16 tratta quando e come potete ovviare senza penalità giocando una palla da un posto diverso, come ad esempio quando avete interferenza con una condizione anormale del campo o con una condizione di animale pericoloso.

- Queste condizioni non sono considerate come parte della vostra sfida del giocare il campo, e quindi l'ovviare senza penalità vi è generalmente permesso, eccetto in un'area di penalità.
- Di norma ovviate droppando una palla in un'area dove ovviare basandovi sul punto più vicino dove ovviare completamente.

Questa Regola tratta anche l'ovviare senza penalità quando la vostra palla è infossata nel proprio pitch mark nell'area generale.

16.1 Condizioni Anormali del Campo (Incluse le Ostruzioni Inamovibili)

Questa Regola tratta l'ovviare senza penalità che è permesso dall'interferenza con buche di *animale*, *terreno in riparazione*, *ostruzioni inamovibili* o *acqua temporanea*.

Queste sono chiamate collettivamente *condizioni anormali del campo*, ma ognuna ha una Definizione separata.

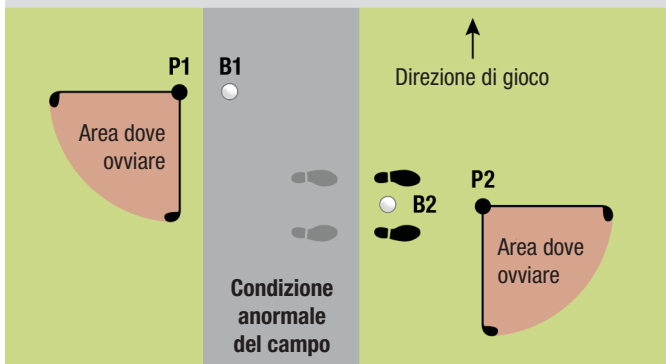
16.1a Quando è Permesso Ovviare

L'interferenza esiste quando si verifica uno qualsiasi dei seguenti casi:

- La vostra palla tocca o è dentro o sopra una *condizione anormale del campo*,
- Una *condizione anormale del campo* interferisce fisicamente con l'area dello *stance* che intendete prendere o con l'area del movimento che intendete effettuare, o
- Solo quando la vostra palla è sul *putting green*, una *condizione anormale del campo* che si trova sopra o fuori dal *putting green* interviene sulla vostra *linea di gioco*.

Non si ovvia senza penalità da una *condizione anormale del campo* quando la *condizione anormale del campo* si trova *fuori limite* o la vostra palla è in un'area di penalità.

DIAGRAMMA 16.1A: QUANDO È PERMESSO OVVIARE PER UNA CONDIZIONE ANORMALE DEL CAMPO



Il diagramma si riferisce a un giocatore destro. E' permesso ovviare senza penalità per interferenza con una condizione anormale del campo (CAC), inclusa un'ostruzione inamovibile, quando la palla tocca o giace dentro o sopra la condizione (B1) oppure la condizione interferisce con l'area dello stance che si intende prendere o con il movimento che si intende effettuare. Il punto più vicino per ovviare completamente da B1 è P1 ed è molto vicino alla condizione. Per quanto riguarda B2, il punto più vicino dove ovviare completamente è P2 ed è più lontano dalla condizione, in quanto lo stance deve essere libero dalla condizione stessa (CAC).

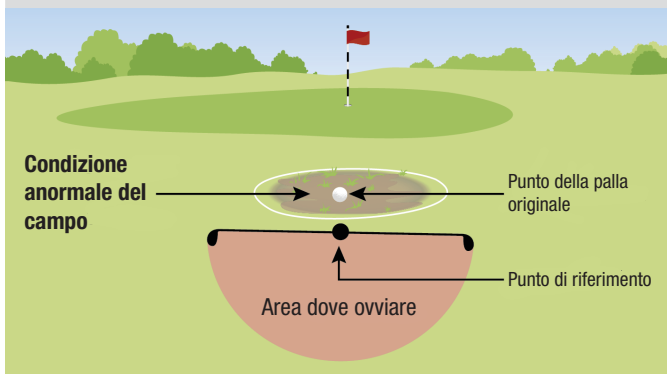
Non Si Ovvia Quando E' Chiaramente Irragionevole Giocare la Vostra Palla. Non si ovvia:

- Quando giocare la vostra palla come si trova è chiaramente irragionevole a causa di un qualcosa diverso dalla *condizione anormale del campo* (come ad esempio quando vi trovate su un'ostruzione inamovibile, ma siete incapaci a eseguire un *colpo* a causa del posto in cui si trova la vostra palla all'interno di un cespuglio), o
- Quando l'interferenza esiste solo perché scegliete un bastone, un tipo di *stance* o di movimento o di direzione di gioco che è chiaramente irragionevole secondo le circostanze.

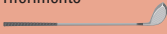
16.1b Ovviare per la Palla nell'Area Generale

Se la vostra palla si trova nell'*area generale* e c'è interferenza con una *condizione anormale del campo*, potete ovviare senza penalità *droppando* la palla originale o un'altra palla come mostrato nel Diagramma 16.1b.

DIAGRAMMA 16.1B: OVVIARE SENZA PENALITÀ DA UNA CONDIZIONE IN GENERAL AREA ANORMALE DEL CAMPO NELL'AREA GENERALE



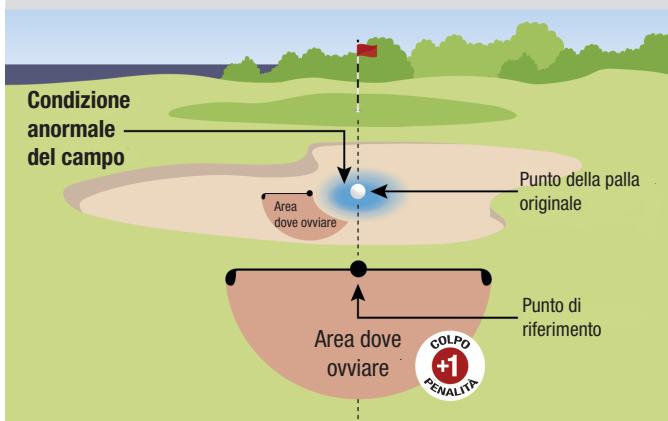
È permesso ovviare senza penalità quando la palla si trova nell'area generale e c'è interferenza con una condizione anormale del campo. Il punto più vicino per ovviare completamente dovrebbe essere identificato e una palla deve essere droppata all'interno e si deve fermare nell'area dove ovviare.

Punto di Riferimento	Dimensione dell'area dove ovviare	Limiti sull'Area dove Ovviare
Il punto più vicino dove ovviare completamente	Lunghezza di un bastone dal punto di riferimento 	L'area dove ovviare: <ul style="list-style-type: none"> • Non deve essere più vicino alla buca del punto di riferimento, e • Deve essere nell'area generale

Note per il Giocatore:

Nell'ovviare dovete ovviare completamente da tutta l'interferenza con la condizione anormale del campo.

DIAGRAMMA 16.1C: OVVIARE DA UNA CONDIZIONE ANORMALE DEL CAMPO IN BUNKER



Il diagramma si riferisce a un giocatore destro. Quando c'è interferenza con una condizione anormale del campo in un bunker, si può ovviare senza penalità nel bunker secondo la Regola 16.1b. Si può ovviare al di fuori del bunker con un colpo di penalità. L'ovviare fuori dal bunker si basa su una linea di riferimento che va dritta indietro dalla buca attraverso il punto della palla originale nel bunker.

Punto di Riferimento	Dimensione dell'area dove ovviare	Limiti sull'Area dove Ovviare
Un punto sul campo fuori dal bunker scelto dal giocatore che si trova sulla linea di riferimento ed è più lontano dalla buca del punto originale (senza alcun limite a quanto indietro sulla linea)	Lunghezza di un bastone dal punto di riferimento 	L'area dove ovviare: <ul style="list-style-type: none"> • Non deve essere più vicino alla buca del punto di riferimento, e • Può essere in qualsiasi area del campo

Note per il Giocatore:

Nello scegliere tale punto di riferimento dovreste indicare il punto adoperando un oggetto (come per esempio un tee)

16.1c Ovviare per la Vostra Palla in Bunker

Se la vostra palla si trova in un *bunker* e c'è interferenza con una *condizione anormale del campo sul campo*, potete:

- Ovviare senza penalità: secondo la Regola 16.1b, **eccetto** che:
 - » Il *punto più vicino dove ovviare completamente* e l'*area dove ovviare* devono essere nel *bunker*.
 - » Se non c'è tale *punto più vicino dove ovviare completamente* nel *bunker*, potete ancora ovviare utilizzando il *punto dove ovviare al meglio* nel *bunker* come punto di riferimento.
- Ovviare con penalità giocando dal di fuori del *bunker* (ovviare indietro sulla linea): con **un colpo di penalità**, potete *droppare* una palla come mostrato nel Diagramma 16.1c.

16.1d Ovviare per la Palla sul Putting Green

Se la vostra palla si trova sul *putting green* e c'è interferenza con una *condizione anormale del campo*, potete ovviare senza penalità piazzando la palla originale o un'altra palla come mostrato nel Diagramma 16.1d.

DIAGRAMMA 16.1D: OVVIARE SENZA PENALITÀ DA UNA CONDIZIONE ANORMALE DEL CAMPO SUL PUTTING GREEN



Il diagramma presuppone che il giocatore sia mancino. Quando una palla si trova sul putting green e c'è interferenza con una condizione anormale del campo, si può ovviare senza penalità piazzando una palla sul punto del punto più vicino dove ovviare completamente.

Punto di Riferimento	Dimensione dell'area dove ovviare	Limiti sull'Area dove Ovviare
Il punto più vicino dove ovviare completamente	La palla deve essere piazzata sul punto più vicino dove ovviare completamente	Il punto più vicino dove ovviare completamente deve essere: <ul style="list-style-type: none"> • Sul putting green, o • Nell'area generale

Note per il Giocatore:

Nell'ovviare dovete ovviare completamente da tutta l'interferenza con la condizione anormale del campo.

16.1e Ovviare per una Palla non Trovata Ma che Giace Dentro o Sopra una Condizione Anormale del Campo

Se la vostra palla non è stata trovata ed è *noto o pressoché certo* che la vostra palla si sia fermata dentro o sopra una *condizione anormale del campo sul campo*, potete ovviare secondo la Regola 16.1b, c o d. Potete procedere in questo modo adoperando il punto stimato dove la palla ha per l'ultima volta attraversato il bordo della *condizione anormale del campo sul campo* come punto di riferimento.



Vedi le Regole
nel Dettaglio

Per ulteriori informazioni relative a come ovviare se la vostra palla giace dentro o sopra una condizione anormale del campo, ma non è stata trovata.

16.1f Si Deve Ovviare dall'Interferenza con una Zona Proibita al Gioco all'Interno di una Condizione Anormale del Campo

In ognuna di queste situazioni, la vostra palla non deve essere giocata come si trova:

- Se la vostra palla è in una *zona proibita al gioco* che si trova all'interno di una *condizione anormale del campo*, dovete ovviare secondo le Regole 16.1b, c o d.
- Se la vostra palla si trova al di fuori di una *zona proibita al gioco* e una *zona proibita al gioco* (sia in una *condizione anormale del campo*, sia in un'*area di penalità*) interferisce con l'area dello *stance* che intendete prendere o con l'area del movimento che intendete effettuare. Dovete ovviare secondo la Regola 16.1 o, a meno che la vostra palla non si trovi in un'*area di penalità*, ovviare per palla ingiocabile secondo la Regola 19.

Penalità per Giocare la Palla da un Posto Sbagliato in Infrazione alla Regola 16.1: Penalità Generale.

16.2 Condizione di Animale Pericoloso

Una "condizione di *animale pericoloso*" esiste quando un animale pericoloso (come ad esempio un serpente velenoso o un alligatore) vicino alla vostra palla potrebbe provocarvi un grave infortunio se doveste giocare la palla come si trova.



Vedi le Regole
nel Dettaglio

Per informazioni relative a come ovviare da una condizione di animale pericoloso.

16.3 Palla Infossata

16.3a Quando è Permesso Ovvviare

E' permesso ovviare solo quando la vostra palla è *infossata nell'area generale*. **Tuttavia**, se la vostra palla è *infossata sul putting green*, potete *marcare* il punto della palla, alzarla e pulirla, riparare il danno e *ripiazzare* la vostra palla sul suo punto originale.

DIAGRAMMA 16.3A: QUANDO UNA PALLA È INFOSATA



La palla è infossata

Parte della palla (infossata nel proprio pitch-mark) è al di sotto del livello del terreno.

← Livello del terreno



La palla è infossata

Anche se la palla non tocca il terreno, parte della palla (infossata nel proprio pitch-mark) è al di sotto del livello del terreno.



La palla NON è infossata

Anche se la palla è adagiata nell'erba, non è consentito ovviare, in quanto nessuna parte della palla si trova al di sotto del livello del terreno.

Eccezioni - Quando Non è Permesso Ovvviare per la Palla nell'Area Generale:

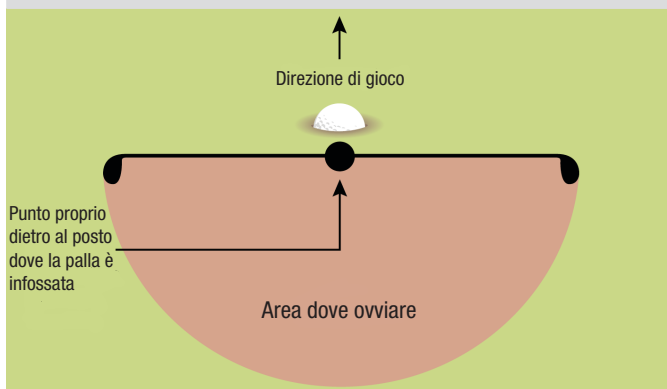
- Quando la vostra palla è *infossata* nella sabbia in una parte dell'*area generale* che non è tagliata all'altezza del fairway o inferiore, o
- Quando l'interferenza da qualcos'altro diverso dalla *palla infossata* rende il vostro *colpo* chiaramente irragionevole (per esempio quando siete incapaci a eseguire un *colpo* a causa del posto in cui si trova la vostra palla all'interno di un cespuglio).

La vostra palla è *infossata* solo se si trova nel proprio pitch-mark realizzato come conseguenza del vostro *colpo* precedente e parte della vostra palla si trova al di sotto del livello del terreno.

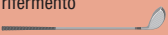
16.3b Ovvviare per Palla Infossata

Quando la vostra palla è *infossata nell'area generale*, potete ovviare senza penalità *droppando* la palla originale o un'altra palla come mostrato nel Diagramma 16.3b.

DIAGRAMMA 16.3B: OVVIARE SENZA PENALITÀ DA UNA PALLA INFOSATA



Quando una palla è infossata nell'area generale, si può ovviare senza penalità. Il punto di riferimento per ovviare è il punto proprio dietro al posto dove la palla è infossata. Una palla deve essere droppata all'interno e si deve fermare nell'area dove ovviare.

Punto di Riferimento	Dimensione dell'area dove ovviare	Limiti sull'Area dove Ovvviare
Il punto proprio dietro al posto dove la palla è infossata	Lunghezza di un bastone dal punto di riferimento 	L'area dove ovviare: <ul style="list-style-type: none"> • Non deve essere più vicino alla buca del punto di riferimento, e • Deve essere nell'area generale

Penalità per Giocare la Palla da un Posto Sbagliato in Infrazione alla Regola 16.3: Penalità Generale.

16.4 Alzare la Vostra Palla per Vedere Se Si Trova in una Condizione Dove è Permesso Ovvviare

Se credete ragionevolmente che la vostra palla si trovi in una condizione dove è permesso ovviare senza penalità secondo le Regole, ma non potete stabilirlo senza alzare la vostra palla, potete *marcare* il punto e alzare la palla per vedere se è permesso ovviare. La palla alzata non deve essere pulita (**eccetto** quando si trova sul *putting green*).



Vedi le Regole
nel Dettaglio

Per ulteriori informazioni relative all'alzare la vostra palla per vedere se si trovi in una condizione dove è permesso ovviare, inclusa la penalità per alzare la vostra palla senza una convinzione ragionevole.

VII

Ovviare Con Penalità

REGOLE 17-19



REGOLA
17**Aree di Penalità**

Scopo della Regola: la Regola 17 è una Regola specifica per le aree di penalità, le quali sono masse d'acqua o altre aree definite dal Comitato dove una palla è spesso persa o non può essere giocata. Con un colpo di penalità, potete usare specifiche opzioni per ovviare al fine di giocare una palla al di fuori dell'area di penalità.

17.1 Opzioni per la Vostra Palla nell'Area di Penalità

Le *aree di penalità* sono definite in rosso o in giallo. Ciò influenza le vostre opzioni per ovviare (vedi Regola 17.1d).

Potete stare in un'*area di penalità* per giocare una palla al di fuori dell'*area di penalità*, incluso dopo aver ovviato dall'*area di penalità*.

17.1a Quando la Vostra Palla si Trova nell'Area di Penalità

La vostra palla si trova in un'*area di penalità* quando qualsiasi sua parte giace sopra o tocca il terreno o qualsiasi altra cosa all'interno del bordo dell'*area di penalità*, o si trova al di sopra del bordo o di qualsiasi altra parte dell'*area di penalità*.

17.1b Potete Giocare la Palla Come Si Trova nell'Area di Penalità oppure Ovviare con Penalità

Potete giocare la palla come si trova senza penalità o giocare una palla al di fuori dell'*area di penalità* ovviando con penalità.

Eccezione - Si Deve Ovviare dall'Interferenza con una Zona Proibita al Gioco in un'Area di Penalità.

17.1c Ovviare per la Vostra Palla Non Trovata Ma che Giace nell'Area di Penalità

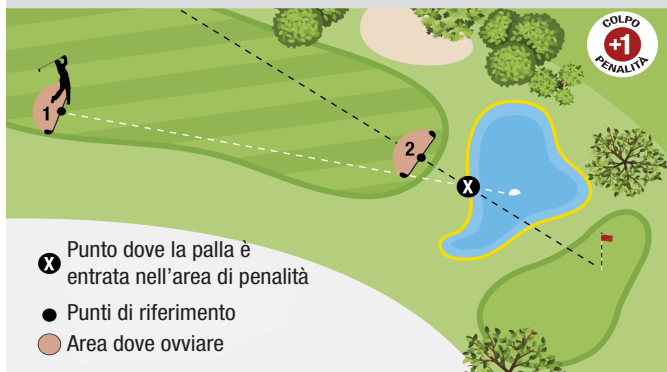
Se la vostra palla non è stata trovata ed è *noto o pressoché certo* che essa si sia fermata in un'*area di penalità*, potete ovviare con penalità secondo questa Regola.

Tuttavia, se non è *noto o pressoché certo* che la vostra palla si sia fermata in un'area di penalità e la palla è *persa*, dovete ovviare per *colpo e distanza*.

17.1d Opzioni per la Vostra Palla nell'Area di Penalità


Le vostre opzioni per ovviare sono mostrate nel Diagramma #1 17.1d (ovviare per l'area di penalità gialla) e nel Diagramma #2 17.1d (ovviare per l'area di penalità rossa), ciascuna con un **colpo di penalità**.

DIAGRAMMA #1 17.1D: OVVIARE PER LA PALLA NELL'AREA DI PENALITÀ GIALLA




Quando è noto o pressoché certo che una palla sia in un'area di penalità gialla e il giocatore vuole ovviare, il giocatore ha **due opzioni**, ciascuna che prevede un colpo di penalità:

- (1) il giocatore può ovviare per colpo e distanza giocando la palla originale o un'altra palla da un'area dove ovviare basata sul posto in cui è stato eseguito il colpo precedente (vedi Regola 14.6 e Diagramma 14.6).

Punto di Riferimento	Dimensione dell'area dove ovviare	Limiti sull'Area dove Ovviare
Il punto da dove è stato eseguito il colpo precedente del giocatore (il quale se non è noto deve essere stimato)	Lunghezza di un bastone dal punto di riferimento 	L'area dove ovviare: <ul style="list-style-type: none"> • Non deve essere più vicino alla buca del punto di riferimento, e • Deve essere nella stessa area del campo del punto di riferimento

Continua sul retro.

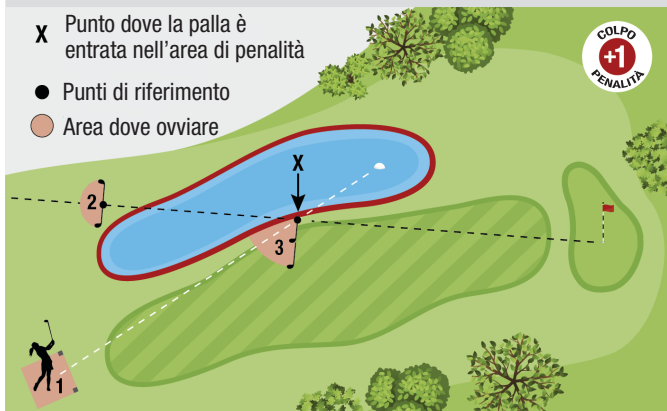
- (2) Il giocatore può ovviare indietro sulla linea droppando la palla originale o un'altra palla in un'area dove ovviare basata su una linea di riferimento che va diritta indietro dalla buca attraverso il punto X.

Punto di Riferimento	Dimensione dell'area dove ovviare	Limiti sull'Area dove Ovviare
Un punto sul campo scelto dal giocatore che si trova sulla linea di riferimento che va diritta indietro dalla buca attraverso il punto X (il punto dove la palla ha per l'ultima volta attraversato il bordo dell'area di penalità gialla). Non c'è limite a quanto indietro sulla linea possa essere il punto di riferimento.	Lunghezza di un bastone dal punto di riferimento 	L'area dove ovviare: <ul style="list-style-type: none"> • Non deve essere più vicino alla buca del punto di riferimento, e • Può essere nella stessa area del campo eccetto nella stessa area di penalità

Note per il Giocatore:

Nello scegliere tale punto di riferimento, dovrete adoperare un oggetto (come ad esempio un tee)

DIAGRAMMA #2 17.1D: OVVIARE PER LA PALLA NELL'AREA DI PENALITÀ ROSSA




Continua lato opposto

Quando è noto o pressoché certo che una palla sia in un'area di penalità rossa e il giocatore vuole ovviare, il giocatore ha **tre opzioni**, ciascuna che prevede un colpo di penalità:

- (1) il giocatore può ovviare per colpo e distanza (vedi punto (1) nel Diagramma#1 17.1d).
- (2) Il giocatore può ovviare indietro sulla linea (vedi punto (2) nel Diagramma#1 17.1d).
- (3) Il giocatore può ovviare lateralmente (solo per l'area di penalità rossa).

Il punto di riferimento per ovviare lateralmente è il punto X.

Punto di Riferimento	Dimensione dell'area dove ovviare	Limiti sull'Area dove Ovviare
Il punto stimato dove la palla originale ha per l'ultima volta attraversato il bordo dell'area di penalità rossa (punto X)	Lunghezza di due bastoni dal punto di riferimento 	L'area dove ovviare: <ul style="list-style-type: none"> • non deve essere più vicino alla buca del punto di riferimento, e • può essere in qualsiasi area del campo eccetto nella stessa area di penalità.

17.1e Si Deve Ovviare dall'Interferenza con una Zona Proibita al Gioco nell'Area di Penalità

In ognuna di queste situazioni, la vostra palla non deve essere giocata come si trova:

- Quando la vostra palla si trova in una *zona proibita al gioco* in un'area di penalità.
- Quando una *zona proibita al gioco* sul campo interferisce con il vostro *stance* o con il vostro movimento per la vostra palla in un'area di penalità.



Vedi le Regole nel Dettaglio

Per una spiegazione riguardo alla procedura per ovviare da una zona proibita al gioco in un'area di penalità.

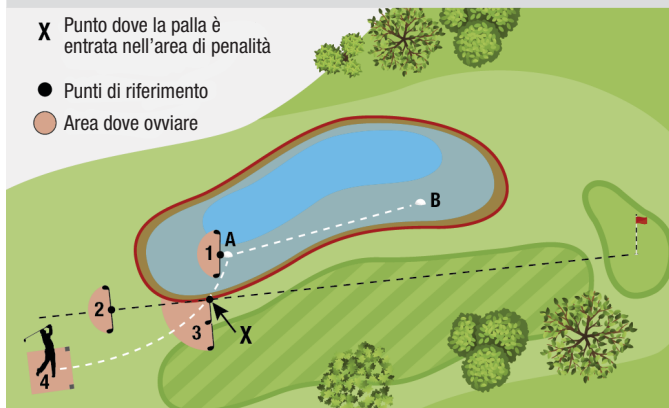
17.2 Opzioni Dopo Aver Giocato la Vostra Palla dall'Area di Penalità

17.2a Quando la Vostra Palla Giocata dall'Area di Penalità Si Ferma nella Stessa Area di Penalità o in un'Altra Area di Penalità

Se la vostra palla giocata da un'area di penalità si ferma nella stessa area di penalità o in un'altra area di penalità, potete giocare la palla come si trova.

Oppure, con **un colpo di penalità**, avete le opzioni per ovviare mostrate nel Diagramma #1 17.2a e nel Diagramma #2 17.2a.

DIAGRAMMA #1 17.2A: PALLA GIOCATO DALL'AREA DI PENALITÀ SI FERMA NELLA STESSA AREA DI PENALITÀ



Un giocatore gioca dall'area di partenza e manda la palla nell'area di penalità al punto A.

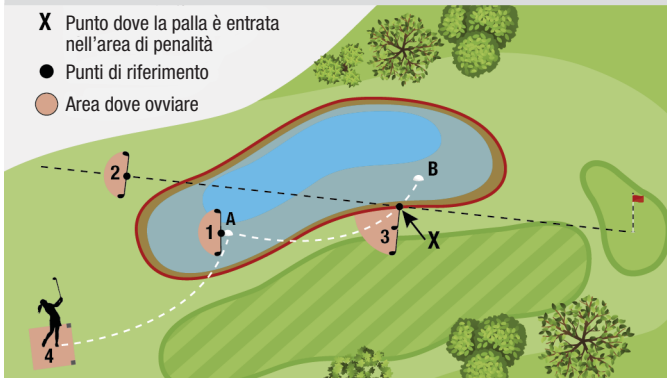
Il giocatore gioca la palla dal punto A mandandola al punto B. Se il giocatore sceglie di ovviare, ci sono **quattro opzioni** che prevedono un colpo di penalità. Il giocatore può:

- (1) Ovviare per colpo e distanza giocando la palla originale o un'altra palla in un'area dove ovviare basata sul posto dove è stato eseguito il colpo precedente nel punto A (vedi Regola 14.6 e Diagramma 14.6) e giocherà il quarto colpo;
- (2) Ovviare indietro sulla linea droppando la palla originale o un'altra palla in un'area dove ovviare basata su una linea di riferimento che va dritta indietro dalla buca attraverso il punto X e giocherà il quarto colpo;
- (3) Ovviare lateralmente (solo per l'area di penalità rossa). Il punto di riferimento per ovviare è il punto X e la palla originale o un'altra palla deve essere droppata all'interno e giocata dall'area dove ovviare della dimensione di due bastoni di lunghezza ed egli giocherà il quarto colpo;
- (4) Giocare la palla originale o un'altra palla dall'area di partenza, in quanto questo era il posto dove egli ha eseguito l'ultimo colpo al di fuori dell'area di penalità e giocherà il quarto colpo.

Se il giocatore sceglie l'opzione (1) e poi decide di non giocare la palla droppata, egli può ovviare indietro sulla linea o ovviare lateralmente in relazione al punto X, oppure giocare nuovamente dall'area di partenza, aggiungendo un ulteriore colpo di penalità per un totale di due colpi di penalità e giocherebbe il quinto colpo.

DIAGRAMMA #2 17.2A: PALLA GIOCATO DELL'AREA DI PENALITÀ SI FERMA NELLA STESSA AREA DI PENALITÀ DOPO ESSERE USCITA E RIENTRATA USCITA E RIENTRATA

- X Punto dove la palla è entrata nell'area di penalità
- Punti di riferimento
- Area dove ovviare



Un giocatore gioca dall'area di partenza e manda la palla nell'area di penalità al punto A.

Il giocatore gioca la palla dal punto A mandandola al punto B e questa esce dall'area di penalità, ma rientra nella stessa al punto X. Se il giocatore sceglie di ovviare, ci sono **quattro opzioni** che prevedono un colpo di penalità.

Il giocatore può:

- (1) Ovviare per colpo e distanza giocando la palla originale o un'altra palla in un'area dove ovviare basata sul posto dove è stato eseguito il colpo precedente nel punto A (vedi Regola 14.6 e Diagramma 14.6) e giocherà il quarto colpo;
- (2) Ovviare indietro sulla linea droppando la palla originale o un'altra palla in un'area dove ovviare basata su una linea di riferimento che va dritta indietro dalla buca attraverso il punto X e giocherà il quarto colpo;
- (3) Ovviare lateralmente (solo per l'area di penalità rossa). Il punto di riferimento per ovviare è il punto X e la palla originale o un'altra palla deve essere droppata all'interno e giocata dall'area dove ovviare della dimensione di due bastoni di lunghezza ed egli giocherà il quarto colpo;
- (4) Giocare la palla originale o un'altra palla dall'area di partenza, in quanto questo era il posto dove egli ha eseguito l'ultimo colpo al di fuori dell'area di penalità e giocherà il quarto colpo.

Se il giocatore sceglie l'opzione (1) e poi decide di non giocare la palla droppata, egli può ovviare indietro sulla linea o ovviare lateralmente in relazione al punto X, oppure giocare nuovamente dall'area di partenza, aggiungendo un ulteriore colpo di penalità per un totale di due colpi di penalità e giocherebbe il quinto colpo.

17.2b Quando la Vostra Palla Giocata dall'Area di Penalità è Persa, Fuori Limite o è Ingiocabile al di Fuori dell'Area di Penalità



Vedi le Regole
nel Dettaglio

Per informazioni relative a come ovviare quando la vostra palla, giocata da un'area di penalità, è persa, fuori limite o ingiocabile al di fuori di un'area di penalità.

17.3 Non Si Ovvia Secondo Altre Regole per la Vostra Palla nell'Area di Penalità

Quando la vostra palla si trova in un'*area di penalità*, non si ovvia per l'interferenza con una *condizione anormale del campo* (Regola 16.1), una *palla infossata* (Regola 16.3) o una palla ingiocabile (Regola 19).

La sola vostra opzione per ovviare è quella di ovviare con penalità secondo la Regola 17.

REGOLA 18

Ovviare per Colpo e Distanza, Palla Persa o Fuori Limite, Palla Provvisoria

Scopo della Regola: la Regola 18 riguarda l'ovviare con la penalità di colpo e distanza. Quando la vostra palla è persa al di fuori di un'area di penalità o si va a fermare fuori limite, la progressione richiesta del giocare dall'area di partenza fino alla buca viene interrotta; dovete riprendere tale progressione con il giocare nuovamente dal posto in cui è stato eseguito il colpo precedente.

Questa Regola tratta anche come e quando una palla provvisoria può essere giocata per risparmiare tempo quando la vostra palla in gioco potrebbe essere andata fuori limite o potrebbe essere persa al di fuori di un'area di penalità.

18.1 Ovviare per Colpo e Distanza Permessi in Ogni Momento

In qualsiasi momento, potete ovviare per *colpo e distanza*. Una volta che mettete un'altra palla *in gioco* secondo la penalità di *colpo e distanza*, la vostra palla originale non è più *in gioco* e non deve essere giocata. Questo è valido anche se la vostra palla originale viene trovata successivamente sul *campo* prima del termine del periodo dei tre minuti di ricerca.

18.2 Palla Persa o Fuori Limite: Si Deve Ovviare per Colpo e Distanza

18.2a Quando la Vostra Palla è Persa o è Fuori Limite

Quando la Palla è Persa. La vostra palla è persa se non è trovata entro tre minuti dopo che voi o il vostro *caddie* ne abbiate iniziato la ricerca. Se una palla viene trovata entro quel periodo, ma non è certo che sia la vostra palla:

- Dovete prontamente tentare di identificare la palla e vi è concesso un tempo ragionevole per farlo, anche se ciò accade dopo che il periodo dei tre minuti di ricerca è terminato.

- Questo include un tempo ragionevole per raggiungere la palla qualora non siate nel luogo dove la palla viene trovata.

Se non identificate la vostra palla entro tale tempo ragionevole, la palla è *persa*.

Quando la Palla è Fuori Limite. La vostra palla ferma è *fuori limite* solo quando è interamente al di fuori del margine del limite del *campo*.

DIAGRAMMA 18.2A: QUANDO LA PALLA È FUORI LIMITE

Una palla è fuori limite solo quando è interamente al di fuori del margine del limite del campo. I diagrammi forniscono degli esempi di quando una palla si trova entro il limite del campo e fuori limite.



Il margine del limite è determinato dalla linea tra i punti del lato del campo dei paletti a livello del terreno e tali paletti sono fuori limite.

Il margine del limite del campo è il bordo del lato del campo della linea e la linea stessa è fuori limite.

18.2b Cosa Fare Quando la Vostra Palla è Persa o Fuori Limite

Se la vostra palla è *persa* o *fuori limite*, dovete avviare per *colpo* e *distanza* aggiungendo **un colpo di penalità** e giocando la palla originale o un'altra palla da dove è stato eseguito il *colpo* precedente (vedi Regola 14.6).

Eccezione - Il Giocatore Può Sostituire un’Altra Palla secondo un’Altra Regola Quando è Noto o Pressoché Certo Ciò che é Accaduto alla Palla.



Vedi le Regole
nel Dettaglio

Per ulteriori informazioni relative a quando si applica l’Eccezione.

18.3 Palla Provvisoria

18.3a Quando la Palla Provvisoria è Permessa

Se la vostra palla può essere *persa* al di fuori di un’*area di penalità* o può essere *fuori limite*, per risparmiare tempo potete giocare un’altra palla provvisoriamente con la penalità di *colpo e distanza*.

Tuttavia, se siete consapevoli che l’unico posto possibile dove la vostra palla originale possa essere *persa* sia in un’*area di penalità*, una *palla provvisoria* non è permessa e una palla giocata dal posto dove è stato eseguito il *colpo* precedente diventa la vostra palla *in gioco* con la penalità di *colpo e distanza*.

18.3b Annunciare il Gioco della Palla Provvisoria

Prima che il *colpo* sia eseguito, dovete annunciare che giocherete una *palla provvisoria*.

Non vi è sufficiente dire soltanto che giocherete un’altra palla o che state giocando nuovamente.

Dovete usare la parola “provvisoria” o altrimenti indicare chiaramente che state giocando la palla provvisoriamente secondo la Regola 18.3.

Se non annunciate ciò (anche se intendevate giocare una *palla provvisoria*) e giocate una palla da dove è stato eseguito il *colpo* precedente, tale palla è la vostra palla *in gioco* con la penalità di *colpo e distanza*.

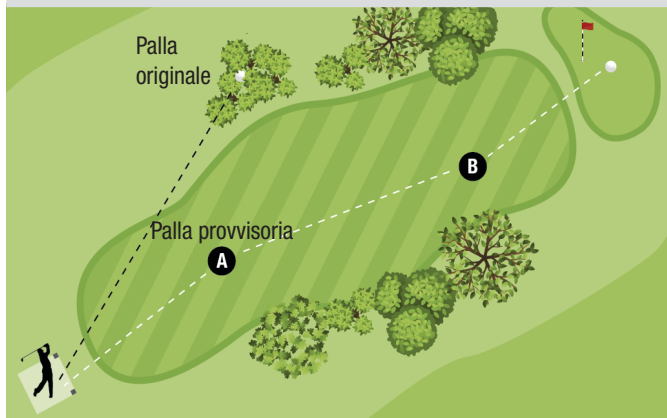
18.3c Giocare la Palla Provvisoria Fino a che Diventi la Palla in Gioco o Sia Abbandonata

Giocare la Palla Provvisoria Più di Una Volta. Potete continuare a giocare la *palla provvisoria* senza che questa perda il suo status di *palla provvisoria* fino a quando essa sia giocata da un punto equidistante o più lontano dalla buca di dove si stima essere la vostra palla originale.

Quando la Palla Provvisoria Diventa la Palla in Gioco. La vostra *palla provvisoria* diventa la vostra *palla in gioco* con la penalità di *colpo e distanza* in uno di questi due casi:

- Quando la vostra palla originale è *persa* in qualsiasi posto sul *campo* eccetto nell'*area di penalità* o è *fuori limite*.
- Quando la vostra *palla provvisoria* è giocata da un punto più vicino alla buca di dove si stima essere la vostra palla originale.

DIAGRAMMA 18.3C: PALLA PROVVISORIA GIOCATA DAL PUNTO PIÙ VICINO ALLA BUCA DI DOVE SI STIMA ESSERE LA PALLA ORIGINALE



La palla originale di un giocatore giocata dall'area di partenza potrebbe essere persa in un cespuglio, così il giocatore annuncia e gioca una palla provvisoria che si ferma nel punto A. Poiché il punto A è più lontano dalla buca di dove si stima essere la palla originale, il giocatore può giocare la palla provvisoria dal punto A senza che essa perda lo status di palla provvisoria. Il giocatore gioca la palla provvisoria dal punto A al punto B. Poiché il punto B è più vicino alla buca di dove si stima essere la palla originale, se il giocatore gioca la palla provvisoria dal punto B, tale palla provvisoria diventa la palla in gioco con la penalità di colpo e distanza.

Eccezione - Il Giocatore Può Sostituire un'Altra Palla Secondo un'Altra Regola Quando è Noto o Pressoché Certo Ciò che Sia Accaduto alla Palla.



Vedi le Regole
nel Dettaglio

Per ulteriori informazioni relative a quando si applica l'Eccezione.

Quando la Palla Provvisoria Deve Essere Abbandonata. Quando la vostra *palla provvisoria* non è ancora diventata la vostra palla *in gioco*, essa deve essere abbandonata in uno di questi due casi:

- Quando la vostra palla originale viene trovata sul *campo* al di fuori di un'*area di penalità* prima del termine del periodo dei tre minuti di ricerca.
- Quando la vostra palla originale viene trovata in un'*area di penalità* o è *noto o pressoché certo* che sia in un'*area di penalità*. Dovete giocare la vostra palla originale come si trova oppure avviare con penalità.

Penalità per Giocare la Palla da un Posto Sbagliato in Infrazione alla Regola 18.3: Penalità Generale.

REGOLA
19**Palla Ingiocabile**

Scopo della Regola: la Regola 19 tratta le vostre opzioni per ovviare a una palla ingiocabile. Ciò vi permette di scegliere quale opzione utilizzare – di norma con un colpo di penalità – per uscire da una situazione difficile in qualsiasi posto sul campo (eccetto in un'area di penalità).

19.1 Potete Decidere di Ovviare per Palla Ingiocabile in Qualsiasi Posto Eccetto nell'Area di Penalità

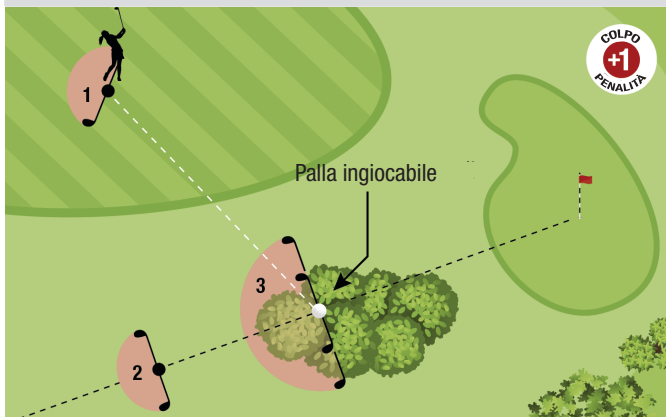
Voi siete le sole persone che possono decidere di considerare la propria palla ingiocabile. L'ovviare per palla ingiocabile è permesso in qualsiasi posto sul campo, **eccetto** in un'area di penalità.

19.2 Opzioni per Ovviare per Palla Ingiocabile nell'Area Generale o sul Putting Green

Potete ovviare per palla ingiocabile utilizzando una delle tre opzioni mostrate nel Diagramma 19.2, aggiungendo in ogni caso **un colpo di penalità**.

Penalità per Giocare la Palla da un Posto Sbagliato in Infrazione alla Regola 19.2: Penalità Generale.

DIAGRAMMA 19.2: OPZIONI PER OVVIARE DA UNA PALLA INGIOCABILE NELL'AREA GENERALE



Un giocatore stabilisce che la propria palla che si trova in un cespuglio è ingiocabile. Il giocatore ha **tre opzioni**, in ciascun caso aggiungendo un colpo di penalità:

- (1) il giocatore può ovviare per colpo e distanza giocando la palla originale o un'altra palla da un'area dove ovviare basata sul posto da dove è stato eseguito il colpo precedente (vedi Regola 14.6 e Diagramma 14.6);

Punto di Riferimento	Dimensione dell'area dove ovviare	Limiti sull'Area dove Ovviare
Il punto dal quale è stato eseguito il colpo precedente (il quale se non è noto deve essere stimato).	Lunghezza di un bastone dal punto di riferimento 	L'area dove ovviare: <ul style="list-style-type: none"> • non deve essere più vicino alla buca del punto di riferimento, e • deve essere nella stessa area del campo del punto di riferimento

Continua lato opposto

- (2) il giocatore può ovviare indietro sulla linea droppando la palla originale o un'altra palla in un'area dove ovviare basata su una linea di riferimento che va dritta indietro dalla buca attraverso il punto della palla originale.

Punto di Riferimento	Dimensione dell'area dove ovviare	Limiti sull'Area dove Ovviare
Il punto dal quale è stato eseguito il colpo precedente (il quale se non è noto deve essere stimato).	Lunghezza di un bastone dal punto di riferimento 	L'area dove ovviare: <ul style="list-style-type: none"> • non deve essere più vicino alla buca del punto di riferimento, e • deve essere nella stessa area del campo del punto di riferimento

Note per il Giocatore:

Nello scegliere tale punto di riferimento, dovrete adoperare un oggetto (come ad esempio un tee)

- (3) il giocatore può ovviare lateralmente.

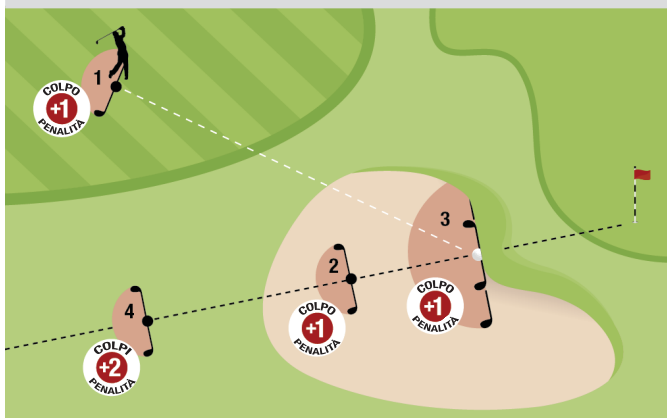
Punto di Riferimento	Dimensione dell'area dove ovviare	Limiti sull'Area dove Ovviare
Il punto della palla originale	Lunghezza di due bastoni dal punto di riferimento 	L'area dove ovviare: <ul style="list-style-type: none"> • non deve essere più vicino alla buca del punto di riferimento, e • può essere in qualsiasi area del campo

19.3 Opzioni per Ovvviare per Palla Ingiocabile in Bunker

Quando la vostra palla si trova in un *bunker*, potete ovviare per palla ingiocabile utilizzando una delle quattro opzioni mostrate nel Diagramma 19.3.

Penalità per Giocare la Palla da un *Posto Sbagliato* in Infrazione alla Regola 19.3: *Penalità Generale*.

DIAGRAMMA 19.3: OPZIONI PER OVVIARE DA UNA PALLA INGIOCABILE IN BUNKER



Un giocatore stabilisce che la propria palla in bunker è ingiocabile. Il giocatore ha **quattro opzioni**:

- (1) con un colpo di penalità, il giocatore può ovviare per colpo e distanza;
- (2) con un colpo di penalità, il giocatore può ovviare indietro sulla linea nel bunker;
- (3) con un colpo di penalità, il giocatore può ovviare lateralmente nel bunker;
- (4) con un totale di due colpi di penalità, il giocatore può ovviare al di fuori del bunker indietro sulla linea basata su una linea di riferimento che va diritta indietro dalla buca attraverso il punto della palla originale.



Procedure per i Giocatori
e il Comitato
Quando Sorgono Questioni
nell'Applicare le Regole

REGOLA 20



**REGOLA
20**

Risolvere Questioni sulle Regole Durante il Giro; Ruling da Parte dell'Arbitro e del Comitato

Scopo della Regola: la Regola 20 riguarda ciò che dovrete fare quando avete questioni sulle Regole durante un giro, incluse le procedure (che differiscono in *match play* e in *stroke play*) che vi permettono di tutelare il vostro diritto di ottenere un ruling in un secondo momento.

La Regola riguarda anche il ruolo degli arbitri che sono autorizzati a decidere questioni di fatto e applicare le Regole. I Ruling di un arbitro o del Comitato sono vincolanti per tutti i giocatori.

20.1 Risolvere Questioni sulle Regole Durante il Giro

20.1a Dovete Evitare il Ritardo Irragionevole

Non dovete ritardare irragionevolmente il gioco quando cercate aiuto sulle Regole durante un *giro*. Se un *arbitro* o il *Comitato* non sono disponibili entro un lasso di tempo ragionevole per aiutare a dirimere una questione sulle Regole, dovete decidere cosa fare e continuare il gioco.

Potete tutelare i vostri diritti chiedendo un ruling in *match play* oppure giocando due palle in *stroke play*.

20.1b Questioni sulle Regole in Match Play

Risolvere le Questioni su Accordo. Durante un *giro*, in assenza di un *arbitro* assegnato al vostro incontro, voi e il vostro *avversario* potete accordarvi su come decidere una questione sulle Regole.

L'esito concordato è definitivo, purché voi e il vostro *avversario* non vi accordiate intenzionalmente per ignorare qualsiasi Regola o penalità della cui applicazione eravate al corrente.

Richiesta di un Ruling Prima che il Risultato dell'Incontro sia Definitivo.

Quando volete che un *arbitro* o il *Comitato* decida come applicare le Regole, ma nessuno è disponibile entro un lasso di tempo ragionevole, potete fare richiesta per un ruling notificando al vostro *avversario* che verrà richiesto un ruling successivo quando un *arbitro* o il *Comitato* saranno disponibili.



Vedi le Regole
nel Dettaglio

Per informazioni relative a formulare una richiesta in tempo e in che modo la vostra richiesta per un ruling sarà gestita dall'*arbitro* o dal *Comitato*.

20.1c Questioni sulle Regole in Stroke Play

Nessun Diritto di Risolvere le Questioni su Accordo. Se un *arbitro* o il *Comitato* non sono disponibili entro un ragionevole lasso di tempo per aiutare a dirimere una questione sulle Regole, non avete il diritto di risolvere una questione sulle Regole su accordo e qualsiasi accordo del genere che possiate raggiungere non è vincolante su alcun giocatore, su un *arbitro* o sul *Comitato*.

Dovreste sollevare qualsiasi questione sulle Regole con il *Comitato* prima di consegnare il vostro *score*.

Dovreste Tutelare gli Altri Giocatori nella Gara. Se sapete o credete che un altro giocatore abbia infranto le Regole e che egli non lo riconosca o lo ignori, dovreste riferirlo a quell'altro giocatore, al *marcatore* di quel giocatore, a un *arbitro* o al *Comitato*. Dovreste far questo prontamente e certamente prima che il giocatore consegni il proprio *score*. La vostra mancanza nel far ciò potrebbe essere una grave scorrettezza con conseguente squalifica.

Giocare Due Palle. Se siete incerti sulla corretta procedura nel giocare una buca, potete completare la buca con due palle senza penalità:

- Dovete decidere di giocare due palle dopo che si è verificata la situazione incerta e prima di eseguire un *colpo*.

- Dovreste scegliere quale palla conterà se le Regole permettono la procedura utilizzata per quella palla, annunciando tale scelta al vostro marcatore o a un altro giocatore prima di eseguire un *colpo*.
- Se non scegliete in tempo, la palla giocata per prima è considerata essere la palla scelta per default.
- Dovete riportare i fatti della situazione al Comitato prima di consegnare il vostro *score*, anche se registrate lo stesso punteggio con entrambe le palle. Sarete **squalificati** se non lo fate.



Vedi le Regole
nel Dettaglio

Per ulteriori informazioni relative al giocare due palle in stroke play, incluso come il Comitato stabilirà il vostro punteggio per la buca.

20.2 Ruling su Questioni secondo le Regole



Vedi le Regole
nel Dettaglio

Per informazioni relative ai ruling da parte degli arbitri, dei Comitati, all'applicazione dello standard "ad occhio nudo", alla correzione di ruling sbagliati e alla squalifica dopo che il risultato dell'incontro o della gara è definitivo.

20.3 Situazioni non Contemplate dalle Regole

Qualsiasi situazione non contemplata dalle Regole dovrebbe essere decisa dal *Comitato*.

IX

Altre Forme di Gioco

REGOLE 21-24



REGOLA 21

Altre Forme di Stroke Play e Match Play Individuale

Scopo della Regola: la Regola 21 tratta le altre quattro forme di gioco individuale, incluse tre forme di stroke play dove la registrazione del punteggio è diversa dallo stroke play regolare: la Stableford (registrazione del punteggio con punti assegnati a ciascuna buca); il Risultato Massimo (il punteggio per ciascuna buca è limitato a un massimo) e la Contro-Par/Contro-Bogey (registrazione del punteggio match play su una base di buca per buca).

21.1 Stableford

21.1a Descrizione della Stableford

Una forma di *stroke play* nella quale:

- Il vostro punteggio o il punteggio della vostra *parte* per una buca si basa sui punti assegnati confrontando il vostro numero dei colpi o il numero dei colpi della vostra parte nella buca con un punteggio prestabilito per la buca fissato dal *Comitato*, e
- La gara è vinta dal giocatore o dalla *parte* che completa tutti i *giri* con il maggior numero di punti.

21.1b Registrazione del Punteggio in Stableford

Vi sono assegnati dei punti per ciascuna buca confrontando il numero dei *colpi* che avete eseguito (inclusi i *colpi* eseguiti e i colpi di penalità) con il punteggio prestabilito per la buca.

Osservate il seguente grafico che illustra come vi sono assegnati i punti in relazione al punteggio prestabilito:

Buca giocata in	Punti
Più di un colpo sopra il punteggio prestabilito o nessun punteggio riportato	0
Un colpo sopra il punteggio prestabilito	1
Punteggio prestabilito	2
Un colpo sotto il punteggio prestabilito	3
Due colpi sotto il punteggio prestabilito	4
Tre colpi sotto il punteggio prestabilito	5
Quattro colpi sotto il punteggio prestabilito	6

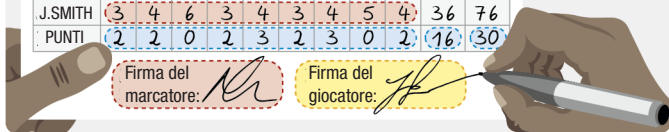
DIAGRAMMA 21.1B: REGISTRAZIONE DEL PUNTEGGIO IN STABLEFORD SCRATCHNome: **John Smith**Data: **01/03/19**

BUCA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Out
METRI	445	186	378	387	181	533	313	412	537	3372
PAR	4	3	4	4	3	5	4	4	5	36
J.SMITH	3	3	5	4	4	7	5	4	5	40
PUNTI	3	2	1	2	1	0	1	2	2	14

BUCA	10	11	12	13	14	15	16	17	18	In	Totale
METRI	206	424	397	202	541	150	593	137	401	3051	6423
PAR	3	4	4	3	5	3	5	3	4	34	70
J.SMITH	3	4	6	3	4	3	4	5	4	36	76
PUNTI	2	2	0	2	3	2	3	0	2	16	30

Responsabilità

-  Comitato
-  Giocatore
-  Giocatore e marcatore



Se non *imbucate* secondo le Regole per qualsiasi ragione, ottenete zero punti per la buca.

Al fine di supportare la velocità di gioco, siete incoraggiati ad interrompere il gioco di una buca quando il vostro punteggio risulterà in zero punti.

Al fine di incontrare i requisiti per registrare i punteggi della buca sul vostro *score*:

- Se *imbucate* e il numero dei colpi risulterebbe in punti assegnati, il vostro *score* deve riportare il numero dei colpi effettivo.
- Se *imbucate* e il numero dei colpi risulterebbe in zero punti, il vostro *score* non deve riportare alcun punteggio oppure qualsiasi numero di colpi che risulti in zero punti assegnati.
- Se non *imbucate* secondo le Regole, il vostro *score* non deve riportare alcun punteggio oppure qualsiasi numero di colpi che risulti in zero punti assegnati.

21.1c Le Penalità in Stableford

Tutti i colpi di penalità sono aggiunti al vostro punteggio per la buca dove è avvenuta l'infrazione.

Eccezione 1 – Bastoni in Eccesso, Condivisi, Aggiunti o Sostituiti.

Eccezione 2 – Orario di Partenza.

Eccezione 3 – Ritardo Irragionevole.

Per ciascuna Eccezione, dovete riferire i fatti concernenti l'infrazione al *Comitato* prima di consegnare il vostro *score*, in modo che il *Comitato* possa applicare la penalità. Se non lo fate, sarete **squalificati**.



Vedi le Regole
nel Dettaglio

Per ulteriori informazioni relative alle tre Eccezioni di cui sopra.

Penalità di Squalifica. Se infrangete una di queste quattro Regole, non siete squalificati **ma** ottenete **zero punti** per la buca in cui è avvenuta l'infrazione:

- Non aver *imbucato*.
- Non aver corretto l'errore per aver giocato dal di fuori dell'*area di partenza* nell'iniziare una buca.
- Non aver corretto l'errore per aver giocato una *palla sbagliata*, o
- Non aver corretto l'errore per aver giocato da un posto *sbagliato* nel caso di una *grave infrazione*.

Se infrangete qualsiasi altra Regola che prevede una penalità di squalifica, sarete **squalificati**.

21.1d Eccezione alla Regola 11.2 in Stableford



Vedi le Regole
nel Dettaglio

Per informazioni relative a quando la Regola 11.2 non si applica nella Stableford.

21.1e Quando il Giro Termina in Stableford



Vedi le Regole
nel Dettaglio

Per informazioni relative a quando un giro termina nella Stableford.

21.2 Risultato Massimo

Una forma di *stroke play* in cui il vostro punteggio o il punteggio della vostra *parte* per una buca è limitato a un numero massimo di colpi stabiliti dal *Comitato*, come ad esempio due volte il par, un numero prestabilito o doppio bogey netto.



Vedi le Regole
nel Dettaglio

Per ulteriori informazioni relative alla forma di gioco Risultato Massimo.

21.3 Contro Par/Contro Bogey

Una forma di *stroke play* che utilizza la registrazione del punteggio come in match play in cui:

- Voi o la vostra *parte* vincete o perdete una buca terminando la buca in meno colpi o in più colpi (inclusi i *colpi* eseguiti e qualsiasi colpo di penalità) rispetto a un punteggio prestabilito per tale buca stabilito dal *Comitato*, e
- La gara è vinta dal giocatore o dalla *parte* che possiede il totale maggiore di buche vinte rispetto alle buche perse (cioè aggiungendo le buche vinte e sottraendo le buche perse).



Vedi le Regole
nel Dettaglio

Per ulteriori informazioni relative alla forma di gioco Contro Par/Contro Bogey.

21.4 Three-Ball Match Play

Una forma di *match play* in cui ciascuno dei tre giocatori gioca contemporaneamente un incontro individuale contro gli altri due giocatori, e ciascun giocatore gioca una palla che è utilizzata in entrambi i suoi incontri.



Vedi le Regole
nel Dettaglio

Per ulteriori informazioni relative alla forma di gioco Three-Ball match play.

21.5 Altre Forme di Gioco del Golf



Vedi le Regole
nel Dettaglio

Per ulteriori informazioni relative alle altre forme di gioco.

REGOLA 22

Foursome (Anche Nota come Colpo Alternato)

Scopo della Regola: la Regola 22 riguarda la Foursome (giocata *match play* o *stroke play*) in cui due partner gareggiano insieme come una parte alternandosi nell'eseguire i colpi con un'unica palla. Le Regole per questa forma di gioco sono esattamente le stesse del gioco individuale, eccetto nel richiedere ai partner di alternarsi nell'eseguire il colpo dalla partenza per iniziare una buca e terminare ciascuna buca con colpi alternati.

Una forma di *match play* o di *stroke play* in cui voi e un *partner* garegiate come una *parte* giocando una palla in ordine alternato in ciascuna buca. Voi o il vostro *partner* dovete alternarvi nell'eseguire i colpi dalla partenza per iniziare ciascuna buca.

Qualsiasi colpo di penalità non modifica chi di voi debba giocare il colpo successivo.



Vedi le Regole
nel Dettaglio

Per ulteriori informazioni relative alla forma di gioco Foursome.

REGOLA 23

Four-Ball

Scopo della Regola: la Regola 23 tratta la Four-Ball (giocata *match play* o *stroke play*), in cui voi e il vostro partner garegiate come una parte con ciascuno di voi che gioca una palla separata. Il punteggio della vostra parte per una buca è il punteggio più basso di voi due in tale buca.

23.1 Descrizione della Four-Ball

La *Four-Ball* è una forma di gioco (in *match play* o in *stroke play*) che coinvolge i *partner* in cui voi e il vostro *partner* garegiate insieme come una *parte*, con ciascuno di voi che gioca la propria palla, e il punteggio della vostra *parte* per una buca è il punteggio più basso di voi due in quella buca.

23.2 Registrazione del Punteggio nella Four-Ball

23.2a Il Punteggio della Vostra Parte per la Buca in Match Play e in Stroke Play

- Quando entrambi i *partner imbucano* o completano altrimenti la buca secondo le Regole, il punteggio più basso è il punteggio della vostra *parte* per la buca.
- Quando soltanto un *partner imbuca* o completa altrimenti la buca secondo le Regole, il punteggio di quel *partner* è il punteggio della vostra *parte* per la buca. L'altro *partner* non necessita di *imbuca*.
- Quando nessuno dei *partner imbuca* o completa altrimenti la buca secondo le Regole, la vostra *parte* non ha punteggio per quella buca, il che significa:
 - » In *match play*, la vostra *parte* **perde la buca**, a meno che la *parte* avversaria abbia già concesso o abbia perso altrimenti la buca.
 - » In *match play*, la vostra *parte* è **squalificata** a meno che l'errore non sia corretto in tempo.

23.2b Lo Score della Vostra Parte in Stroke Play

I punteggi lordi della vostra *parte* per ciascuna buca devono essere registrati su un singolo *score* e, in una gara ad handicap, l'handicap di ciascun *partner* deve essere riportato sullo *score*.

Per ciascuna buca:

- Il punteggio lordo di almeno un *partner* deve essere registrato sul vostro *score*.
- Non c'è penalità per registrare il punteggio di più di un partner sullo *score*.
- Ciascun punteggio sullo *score* deve essere chiaramente identificato come il punteggio del singolo *partner* che lo ha realizzato; se ciò non viene fatto, la vostra *parte* sarà **squalificata**.

Soltanto un *partner* necessita di certificare i punteggi della buca sullo *score* della *parte*.

DIAGRAMMA 23.2B: REGISTRAZIONE DEL PUNTEGGIO IN FOUR-BALL STROKE PLAY

Nomi: John Smith and Kate Smith Data: 10/05/19

BUCA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Out
Kate	4		5	4	6	4	3		6	
John	5	3	5		6	4		3	5	
Punteggio della parte	4	3	5	4	6	4	3	3	5	37

BUCA	10	11	12	13	14	15	16	17	18	In	Totale
Kate	5	4	4	4		4	5	3	4		
John	5	3		4	4	4		3	5		
Punteggio della parte	5	3	4	4	4	4	5	3	4	36	73

Responsabilità

-  Comitato
-  Giocatore
-  Giocatore e marcatore

Firma del marcatore: 

Firma del giocatore: 

23.2c Eccezione alla Regola 11.2 nella Four-Ball



Vedi le Regole
nel Dettaglio

Per informazioni relative a quando la Regola 11.2 non si applica nella Four-Ball.

23.3 Quando il Giro Inizia e Finisce; Quando la Buca è Terminata



Vedi le Regole
nel Dettaglio

Per informazioni relative a quando un giro inizia e termina e quando una buca è completata nella Four-Ball.

23.4 Uno o Entrambi i Partner Possono Rappresentare la Vostra Parte

La vostra *parte* può essere rappresentata da un *partner* durante tutto o qualsiasi parte di un *giro*. Non è necessario che voi e il vostro *partner* siate entrambi presenti, oppure, se presenti, che giochiate entrambi in ogni buca.

23.5 Le Vostre Azioni che Influenzano il Gioco del Vostro Partner

23.5a Vi è Permessso Intraprendere Qualsiasi Azione che il Vostro Partner Può Intraprendere Concernente la Palla del Vostro Partner

Sebbene voi e il vostro *partner* giochiate entrambi la vostra palla:

- Potete intraprendere qualsiasi azione che riguardi la palla del vostro *partner* che il vostro *partner* è autorizzato a intraprendere prima di eseguire un *colpo*, come ad esempio marcare il punto della palla e alzare, *ripiazzare*, *droppare* e piazzare la palla.
- Voi e il vostro *caddie* potete aiutare il vostro *partner* in qualsiasi modo permesso al *caddie* del vostro partner per aiutare.

In *stroke play*, voi e il vostro *partner* non dovete accordarvi per lasciare una palla in posizione sul *putting green* al fine di aiutare uno di voi o qualsiasi altro giocatore.

23.5b Il Vostro Partner è Responsabile delle Vostre Azioni

Qualsiasi azione intrapresa da voi che riguardi la palla o l'*equipaggiamento* del vostro *partner* è considerata essere stata intrapresa dal vostro *partner*.

Se la vostra azione infrangesse una Regola qualora intrapresa dal *partner*, il vostro *partner* è in infrazione alla Regola e riceverà la penalità conseguente.

23.6 Ordine di Gioco della Vostra Parte

Voi e il vostro *partner* potete giocare nell'ordine che la vostra *parte* ritenga migliore. Ciò significa che quando è il vostro turno di gioco, sia voi, sia il vostro *partner* potete essere i prossimi a giocare.

Eccezione – Continuare il Gioco della Buca Dopo che il Colpo è Stato Concesso in Match Play:

- Non dovete continuare il gioco di una buca dopo che il vostro *colpo* successivo è stato concesso se ciò aiuti il vostro *partner*.
- Se fate in questo modo, il vostro punteggio per la buca rimane valido senza penalità, **ma** il punteggio del vostro *partner* per la buca non potrà contare per la vostra *parte*.

23.7 I Partner Possono Condividere i Bastoni

Voi e il vostro *partner* potete condividere i bastoni, purché il numero totale dei bastoni che possedete insieme non sia più di 14.

23.8 Quando la Penalità Si Applica a Un Solo Partner o Si Applica ad Entrambi i Partner

23.8a Penalità Diverse dalla Squalifica

Quando ricevete una penalità diversa dalla squalifica, tale penalità si applica normalmente solo a voi e non anche al vostro *partner*.

In *match play*, se voi ricevete la **penalità generale (perdita della buca)**, non avete alcun punteggio che conti per la vostra *parte* in quella buca; **tuttavia**, questa penalità non ha effetto sul vostro *partner* che può continuare a giocare per la vostra *parte* in quella buca.

Ci sono tre situazioni in cui la vostra penalità si applica anche al vostro *partner*:

- (1) Quando infrangete la Regola 4.1b (Limite di 14 Bastoni; Condividere, Aggiungere o Sostituire i Bastoni).
- (2) Quando la vostra infrazione aiuta il gioco del vostro *partner*.
- (3) In *match play*, quando la vostra infrazione danneggia il gioco del vostro *avversario*.

Eccezione – Se Eseguite un Colpo con una Palla Sbagliata, Non è Considerato Come Se Abbiate Aiutato il Gioco del Vostro Partner o Danneggiato il Gioco del Vostro Avversario.

23.8b Penalità di Squalifica



Vedi le Regole
nel Dettaglio

Per informazioni relative alle penalità di squalifica nella Four-Bal.

REGOLA 24

Gare a Squadre

Scopo della Regola: la Regola 24 tratta le gare a squadre (giocate *match play* o *stroke play*), in cui più giocatori o parti gareggiano come una squadra con i risultati dei loro giri o incontri combinati per realizzare un punteggio complessivo di squadra.



Vedi le Regole
nel Dettaglio

Per informazioni relative alle gare a squadre.



Definizioni



Acqua Temporanea: qualsiasi accumulo temporaneo di acqua sulla superficie del terreno (come ad esempio pozzanghere d'acqua derivanti da pioggia o da irrigazione oppure uno straripamento di una massa d'acqua) che non sia in un'area di penalità e che possa essere visto prima o dopo che abbiate preso uno stance (senza schiacciare eccessivamente con i vostri piedi).

Non è sufficiente che il terreno sia semplicemente bagnato, fangoso o soffice oppure che l'acqua sia momentaneamente visibile mentre camminate sul terreno; un accumulo di acqua deve rimanere presente prima o dopo che il vostro stance sia preso.

Casi speciali:

- La rugiada e la brina non sono *acqua temporanea*.
- La neve e il ghiaccio naturale (diversamente dalla brina), sono *impedimenti sciolti* o, quando sono sul terreno, *acqua temporanea*, a vostra scelta.
- Il ghiaccio prodotto artificialmente è un'*ostruzione*.

Animale: qualsiasi componente vivente del regno animale (diverso dagli esseri umani).

Arbitro: un'autorità responsabile nominata dal *Comitato* per decidere questioni di fatto e applicare le Regole.

Area di Partenza: l'area dalla quale dovete giocare nell'iniziare la buca che state giocando. L'*area di partenza* è un rettangolo profondo due *bastoni di lunghezza* dove:

- Il bordo anteriore è definito dalla linea tra i punti più avanzati di due indicatori di partenza disposti dal *Comitato*, e
- I bordi laterali sono definiti dalle linee di ritorno dai punti esterni degli indicatori di partenza.

Area di Penalità: un'area dalla quale è permesso ovviare con un colpo di penalità se la vostra palla si ferma al suo interno.

Ci sono due tipi diversi di *aree di penalità*, distinte dal colore utilizzato per marcarle:

- Le *aree di penalità* gialle (marcate con linee gialle o con paletti gialli) che vi concedono due opzioni per ovviare (Regole 17.1d(1) e (2)).

- Le *aree di penalità rosse* (marcate con linee rosse o con paletti rossi) che vi concedono un'opzione extra per ovviare lateralmente (Regola 17.1d(3)), in aggiunta alle due opzioni per ovviare disponibili per le *aree di penalità gialle*.

Se il colore di un'*area di penalità* non è stato marcato o indicato dal *Comitato*, essa è considerata come un'*area di penalità rossa*.

Il bordo di un'*area di penalità* si estende sia verticalmente al di sopra del terreno sia al di sotto del terreno.

Il bordo di un'*area di penalità* dovrebbe essere definito da paletti o da linee.

- **Paletti:** quando definito da paletti, il bordo dell'*area di penalità* è definito dalla linea tra i punti esterni dei paletti a livello del terreno, e i paletti si trovano all'interno dell'*area di penalità*.
- **Linee:** quando definito da una linea marcata sul terreno, il bordo dell'*area di penalità* è il bordo esterno della linea, e la linea stessa si trova all'interno dell'*area di penalità*.

Area Dove Ovviare: l'area in cui dovete *droppare* una palla quando ovviate secondo una Regola. Ogni Regola che prevede l'ovviare richiede che utilizzate una specifica *area dove ovviare* la cui dimensione e posizione si basano su questi tre fattori:

- **Punto di Riferimento:** il punto dal quale viene misurata la dimensione dell'*area dove ovviare*.
- **Dimensione dell'Area Dove Ovviare Misurata dal Punto di Riferimento:** l'*area dove ovviare* è a uno o due bastoni di lunghezza dal punto di riferimento, **ma** con certi limiti:
- **Limiti sulla Posizione dell'Area Dove Ovviare:** la posizione dell'*area dove ovviare* può essere limitata in uno o più modi, così che, per esempio:
 - » Si trovi solo in determinate *aree del campo* definite, come ad esempio solo nell'*area generale* oppure non in un *bunker* o in un'*area di penalità*.
 - » Non sia più vicino alla *buca* del punto di riferimento o debba essere al di fuori di un'*area di penalità* o di un *bunker* dai quali state ovviando, o
 - » Si trovi in un posto dove non c'è interferenza (come definito nella particolare Regola) dalla condizione da cui state ovviando.

Area Generale: l'area del campo che copre tutto il campo, a eccezione delle altre quattro aree definite: (1) l'area di partenza dalla quale dovete giocare nell'iniziare la buca che state giocando, (2) tutte le aree di penalità, (3) tutti i bunker, e (4) il putting green della buca che state giocando.

L'area generale include: tutte le posizioni di partenza sul campo diverse dall'area di partenza e tutti i green sbagliati.

Aree del Campo: le cinque aree definite che compongono il campo: (1) l'area generale, (2) l'area di partenza da dove dovete giocare nell'iniziare la buca che state giocando, (3) tutte le aree di penalità, (4) tutti i bunker, e (5) il putting green della buca che state giocando.

Asta della Bandiera: un'asta mobile fornita dal Comitato che è posizionata nella buca per indicarvi dove si trovi la buca.

Avversario: la persona contro la quale garegiate in un incontro. Il termine avversario si applica solo in match play.

Buca: il punto finale sul putting green per la buca che state giocando.

Buca di Animale: qualsiasi buca scavata nel terreno da un animale, a eccezione delle buche scavate da animali che sono anche definiti come impedimenti sciolti (come ad esempio vermi o insetti).

Il termine buca di animale include:

- Il materiale sciolto che l'animale ha estratto dalla buca.
- Qualsiasi traccia erosa o scia che conduce alla buca, e
- Qualsiasi area sul terreno sollevata o alterata a causa del fatto che l'animale abbia scavato la buca sotto terra.

Bunker: un'area di sabbia appositamente preparata che è spesso una depressione dalla quale la superficie erbosa o la terra sono state rimosse.

I seguenti non sono parte di un bunker:

- Un orlo, una parete o una sponda sul bordo di un'area preparata che è costituito da terra, erba, zolle impilate o materiali artificiali.
- La terra o qualsiasi oggetto naturale vegetante o attaccato all'interno del bordo di un'area preparata (come ad esempio erba, cespugli o alberi).
- La sabbia che si è riversata al di fuori o è all'esterno del bordo di un'area preparata, e

- Tutte le altre aree di sabbia sul *campo* che non si trovano all'interno del bordo di un'area preparata (come ad esempio aree desertiche o aree di altra sabbia naturale oppure aree a volte indicate come waste areas).

Caddie: qualcuno che vi aiuta durante un *giro* a portare, trasportare o ad occuparvi dei vostri bastoni e/o che vi dà *consiglio*. Un *caddie* può anche aiutarvi in altri modi permessi dalle Regole (vedi Regola 10.3b).

Campo: l'intera area di gioco all'interno del margine di qualsiasi limite disposto dal *Comitato*. Il margine del limite si estende sia verticalmente al di sopra del terreno sia al di sotto del terreno.

Colpo: il movimento in avanti del vostro bastone fatto per colpire la palla.

Colpo e Distanza: la procedura e la penalità quando avviate secondo le Regole 17,18 o 19 giocando una palla dal posto in cui è stato eseguito il vostro *colpo* precedente (vedi Regola 14.6).

Comitato: la persona o il gruppo responsabile della gara o del *campo*.

Condizione Anormale del Campo: una *buca di animale*, *terreno in riparazione*, un'ostruzione *inamovibile* o *acqua temporanea*.

Condizioni che Influenzano il Colpo: il *lie* della vostra palla ferma, l'area dello *stance* che intendete prendere, l'area *del movimento* che intendete effettuare, la vostra *linea di gioco* e l'*area dove avviare* nella quale *dropperete* o *piizzerete* una palla.

Consiglio: qualsiasi commento verbale o azione (come ad esempio mostrare quale bastone sia stato appena utilizzato per eseguire un *colpo*) che sono intesi a influenzare voi o un altro giocatore nella scelta di un bastone, nell'eseguire un *colpo* o nel decidere come giocare durante una buca o un *giro*. **Tuttavia**, il *consiglio* non include informazioni pubbliche, come ad esempio la posizione di cose sul *campo*, la distanza da un punto a un altro o le Regole.

Droppare: tenere la palla e lasciarla andare in modo che essa cada attraverso l'aria, con l'intenzione di metterla *in gioco*. Ogni Regola che preveda l'*avviare* identifica un'*area dove avviare* specifica in cui la vostra palla deve essere *droppata* e fermarsi.

Nell'*avviare*, dovete lasciare andare la palla da una posizione all'altezza del ginocchio in modo che la palla:

- Cada direttamente sotto, senza che la lanciate, la ruotate o la facciate rotolare o utilizzate qualsiasi altro movimento che possa influenzare dove la palla andrà a fermarsi, e

- Non tocchi qualsiasi parte del vostro corpo o del vostro *equipaggiamento* prima che colpisca il terreno (vedi Regola 14.3b).

Equipaggiamento: qualsiasi cosa usata, indossata, tenuta o trasportata da voi o dal vostro *caddie*. Gli oggetti usati per la cura del *campo*, come ad esempio i rastrelli, sono *equipaggiamento* solo quando sono tenuti o trasportati da voi o dal vostro *caddie*.

Forze Naturali: gli effetti della natura come il vento, l'acqua o quando qualcosa accade per nessun motivo apparente a causa degli effetti della gravità.

Fuori Limite: tutte le aree al di fuori del margine del limite del *campo* come definite dal *Comitato*. Tutte le aree all'interno di tale margine sono dentro il limite.

Il margine del limite del *campo* si estende sia verticalmente al di sopra del terreno sia al di sotto del terreno.

Il margine del limite dovrebbe essere definito da *oggetti che definiscono il limite* o da linee:

- **Oggetti che Definiscono il Limite:** quando è definito da paletti o da una recinzione, il margine del limite è determinato dalla linea tra i punti del lato del *campo* dei paletti o dei pali della recinzione a livello del terreno (esclusi i supporti angolati), e tali paletti o tale recinzione sono *fuori limite*.

Quando è definito da altri oggetti, come ad esempio un muro oppure quando il *Comitato* vuole trattare una recinzione che definisce il limite in modo diverso, il *Comitato* dovrebbe definire il margine del limite.

- **Linee:** quando è definito da una linea marcata sul terreno, il margine del limite è il bordo del lato del *campo* della linea e la linea stessa è *fuori limite*.

Quando una linea sul terreno definisce il margine del limite, i paletti possono essere utilizzati per indicare dove si trova il margine del limite, **ma** essi non hanno altro significato. I paletti o le linee che definiscono il limite dovrebbero essere bianchi.

Giro: 18 buche o meno giocate nell'ordine stabilito dal *Comitato*.

Grave Infrazione: in *stroke play*, quando il giocare da un *posto sbagliato* potrebbe darvi un vantaggio significativo rispetto al vostro *colpo* da eseguire dal posto giusto.

Green Sbagliato: qualsiasi green sul *campo* diverso dal *putting green* della buca che state giocando. I *green sbagliati* sono parte dell'*area generale*.

Impedimento Sciolto: qualsiasi oggetto naturale non attaccato come ad esempio:

- Pietre, erba smossa, foglie, rami e legnetti.
- *Animali* morti e rifiuti di *animale*.
- Vermi, insetti e *animali* simili che possono essere rimossi facilmente e i cumuli di terra o le ragnatele che essi creano (come ad esempio il terreno espulso dai vermi e i formicai), e
- Grumi di terra compattata (inclusi i tappi di aerazione).

Tali oggetti naturali non sono sciolti se sono:

- Attaccati o vegetanti.
- Solidamente infossati nel terreno (cioè non possono essere rimossi facilmente), o
- Aderenti alla palla.

Casi speciali:

- La sabbia e il terreno sparso non sono *impedimenti sciolti*.
- La rugiada, la brina e l'acqua non sono *impedimenti sciolti*.
- La neve e il ghiaccio naturale (tranne la brina) sono *impedimenti sciolti* o, quando sul terreno, *acqua temporanea*, a vostra scelta.
- Le ragnatele sono *impedimenti sciolti* nonostante siano attaccate a un altro oggetto.

Influenza Esterna: una qualsiasi di queste persone o cose che possono influenzare ciò che accade alla vostra palla o al vostro *equipaggiamento* o al *campo*:

- Qualsiasi persona (incluso un altro giocatore), **eccetto** voi o il vostro *caddie* oppure il vostro *partner* o il vostro *avversario* o uno qualsiasi dei loro *caddie*.
- Qualsiasi *animale*, e
- Qualsiasi oggetto naturale o artificiale o qualunque altra cosa (inclusa un'altra palla in movimento), **a eccezione** delle *forze naturali*.

Lie: il punto sul quale la vostra palla è ferma e comprende qualsiasi oggetto naturale vegetante o attaccato, qualsiasi *ostruzione inamovibile*, qualsiasi

oggetto integrante o qualsiasi *oggetto che definisce il limite* che tocca la vostra palla o è proprio vicino ad essa. Gli *impedimenti sciolti* e le *ostruzioni mobili* non sono parte del *lie* di una palla.

Linea di Gioco: la linea dove intendete far andare la vostra palla dopo un *colpo*, inclusa l'area sulla vostra linea che si trova a una distanza ragionevole al di sopra del terreno ed è su entrambi i lati della vostra linea.

La *linea di gioco* non è necessariamente una linea dritta tra due punti (per esempio, essa può essere una linea curva basata sul posto dove intendete che vada la palla).

Lunghezza del Bastone: la lunghezza del bastone più lungo dei 14 bastoni (o meno) che possedete durante il *giro* (come permesso dalla Regola 4.1b(1)), diverso da un putter.

Per esempio, se il bastone più lungo (diverso da un putter) che possedete durante un *giro* è un driver di 109,22 cm (43 pollici), una *lunghezza del bastone* per voi sarà di 109,22 cm (43 pollici) per tale *giro*.

Marca-Palla: un oggetto artificiale quando adoperato per *marcare* il punto della vostra palla da alzare, come ad esempio un tee, una moneta, un oggetto realizzato per essere un *marca-palla* o un altro piccolo articolo di *equipaggiamento*.

Marcare: indicare il punto dove una palla è ferma piazzando un *marca-palla* proprio dietro o proprio vicino alla palla, o tenendo un bastone sul terreno proprio dietro o proprio vicino alla palla.

Marcatore: in *stroke play*, la persona responsabile di registrare il vostro punteggio sul vostro *score* e di certificare tale *score*. Il *marcatore* può essere un altro giocatore, **ma** non il vostro *partner*.

Match Play: una forma di gioco in cui voi o la vostra *parte* giocate direttamente contro un *avversario* o una *parte avversaria* in un incontro testa a testa di uno o più *giri*.

Migliorare: modificare una o più *condizioni che influenzano il vostro colpo* o altre condizioni fisiche che influenzano il vostro gioco in modo che otteniate un potenziale vantaggio per il vostro *colpo*.

Noto o Pressoché Certo: lo standard per decidere cosa è accaduto alla vostra palla, per esempio, se la vostra palla si sia fermata in un'area di *penalità*, se si

sia *mossa* o cosa ne abbia causato il *movimento*.

Noto o pressoché certo significa più di quanto sia solo possibile o probabile. Sta a significare che:

- C'è una prova decisiva che l'avvenimento in questione sia accaduto alla vostra palla, come ad esempio quando voi o altri testimoni lo avete visto accadere, o
- Sebbene ci sia un minimo grado di dubbio, tutte le informazioni ragionevolmente disponibili indicano che è probabile almeno al 95% che l'avvenimento in questione sia accaduto.

Oggetto che Definisce il Limite: oggetti artificiali che definiscono o indicano il *fuori limite*, come ad esempio muri, recinzioni, paletti e cancellate, dai quali non è permesso ovviare senza penalità.

Questo include qualsiasi base e qualsiasi palo di una recinzione che definisce il limite, **ma** non include i supporti angolati o i cavi di fissaggio che sono attaccati a un muro o a una recinzione o qualsiasi gradino, ponte o costruzione simile utilizzata per superare il muro o la recinzione.

Gli *oggetti che definiscono il limite* sono considerati inamovibili, anche se essi sono mobili o qualsiasi loro parte sia mobile (vedi Regola 8.1a).

Gli *oggetti che definiscono il limite* non sono *ostruzioni* o *oggetti integranti*.

Oggetto Integrante: un oggetto artificiale definito dal Comitato come parte della sfida del giocare il campo dal quale non è permesso ovviare senza penalità.

Gli oggetti artificiali definiti dal *Comitato* come *oggetti integranti* sono considerati inamovibili (vedi Regola 8.1a). **Tuttavia**, se parte di un *oggetto integrante* (come ad esempio un cancello o una porta o parte di un cavo attaccato) incontra la definizione di *ostruzione mobile*, tale parte è considerata come un'*ostruzione mobile*.

Gli *oggetti integranti* non sono *ostruzioni* o *oggetti che definiscono il limite*.

Onore: il vostro diritto di giocare per primi dall'*area di partenza* (vedi Regola 6.4).

Ostruzione: (vedi anche *ostruzione inamovibile* e *mobile*): qualsiasi oggetto artificiale, a **eccezione** degli *oggetti integranti* e degli *oggetti che definiscono il limite*.

Esempi di *ostruzioni*:

- Strade e sentieri pavimentati artificialmente, inclusi i loro bordi artificiali.
- Edifici e veicoli.
- Irrigatori, drenaggi e colonnine per l'irrigazione o di comando.
- *Equipaggiamento* del giocatore, *aste della bandiera* e rastrelli.

Ostruzione Inamovibile: qualsiasi *ostruzione* che non può essere mossa senza sforzo irragionevole o senza danneggiare l'*ostruzione* stessa o il *campo*, e che non incontra altrimenti la definizione di *ostruzione mobile*.

Ostruzione Mobile: un'*ostruzione* che può essere mossa con sforzo ragionevole e senza danneggiare l'*ostruzione* stessa o il *campo*.

Se parte di un'*ostruzione inamovibile* o di un *oggetto integrante* (come ad esempio un cancello o una porta o una parte di un cavo attaccato) incontra questi due standard, tale parte è considerata come un'*ostruzione mobile*. **Tuttavia**, questo non si applica se la parte mobile di un'*ostruzione inamovibile* o di un *oggetto integrante* non è pensata per essere mossa (come ad esempio una pietra smossa che è parte di un muro di pietra).

Palla Imbucata: quando la vostra palla è ferma all'interno della *buca* dopo il vostro *colpo* e l'intera palla è al di sotto della superficie del *putting green*. Quando le Regole si riferiscono ad "*andare in buca*" o "*mandare in buca*", ciò significa quando la vostra palla è *imbucata*.

Per il caso speciale di una palla che è ferma contro l'*asta della bandiera* nella *buca*, vedi la Regola 13.2c (la vostra palla è considerata come *imbucata* se qualsiasi parte della palla si trova al di sotto della superficie del *putting green*).

Palla In Gioco: lo status della vostra palla quando giace sul *campo* ed è utilizzata nel gioco di una buca.

La vostra palla diviene per la prima volta *in gioco* in una buca:

- Quando eseguite un *colpo* con essa dall'interno dell'*area di partenza*, o
- In *match play*, quando eseguite un *colpo* con essa dal di fuori dell'*area di partenza* e il vostro *avversario* non annulla il *colpo* secondo la Regola 6.1b.

Tale palla rimane *in gioco* fino a quando non è *imbucata*, **eccetto** che essa non è più *in gioco*:

- Quando è alzata dal *campo*.
- Quando è *persa* (anche se è ferma sul *campo*) o si ferma *fuori limite*, o

- Quando è stata *sostituita* da un'altra palla anche se non permesso da una Regola.

Una palla che non è *in gioco* è una *palla sbagliata*.

Quando un *marca-palla* è in posizione per *marcare* il punto della vostra palla *in gioco*:

- Se la vostra palla non è stata alzata, essa è ancora *in gioco*, e
- Se la vostra palla è stata alzata e *ripiazzata*, essa è *in gioco* anche se il *marca-palla* non è stato rimosso.

Palla Infossata: quando la vostra palla si trova nel proprio pitch-mark realizzato in conseguenza del vostro *colpo* precedente e dove parte della palla si trova al di sotto del livello del terreno. La vostra palla non deve necessariamente toccare il suolo per essere *infossata* (per esempio, erba e *impedimenti sciolti* possono trovarsi tra la vostra palla e il suolo).

Palla Mossa: quando la vostra palla ferma ha lasciato il suo punto originale e si è andata a fermare in qualsiasi altro punto, e questo può essere visto a occhio nudo (indipendentemente dal fatto che qualcuno effettivamente lo veda).

Questo si applica se la vostra palla sia andata sopra, sotto o orizzontalmente in qualsiasi direzione rispetto al suo punto originale.

Se la vostra palla ondeggia soltanto (a volte indicato come *oscilla*), ma rimane sopra o ritorna sul suo punto originale, la vostra palla non si è *mossa*.

Palla Persa: lo status di una palla che non è trovata entro tre minuti dopo che voi o il vostro *caddie* (o il vostro *partner* o il *caddie* del vostro *partner*) ne abbiate iniziato la ricerca.

Palla Provvisoria: un'altra palla giocata nel caso in cui la palla appena giocata da voi possa essere *fuori limite* o *persa* al di fuori di un'*area di penalità*.

Palla Sbagliata: qualsiasi palla eccetto le seguenti appartenenti a voi:

- La palla *in gioco* (sia la vostra palla originale sia una *palla sostituita*).
- La *palla provvisoria* (prima che voi l'abbandoniate secondo la Regola 18.3c), o
- La seconda palla in *stroke play* giocata secondo le Regole 14.7b o 20.1c.

Esempi di una *palla sbagliata* sono la palla *in gioco* di un altro giocatore, una palla abbandonata, e la vostra palla che è *fuori limite*, è divenuta *persa* o è stata alzata e non ancora rimessa *in gioco*.

Parte: due o più *partner* che gareggiano come una singola unità in un *giro* in *match play* o in *stroke play*.

Partner: un giocatore che gareggia insieme ad un altro giocatore come una *parte*, sia in *match play* sia in *stroke play*.

Penalità Generale: perdita della buca in *match play* o due colpi di penalità in *stroke play*.

Posto Sbagliato: qualsiasi posto sul *campo* diverso dal posto dove vi è richiesto o vi è permesso giocare la vostra palla secondo le Regole.

Punto Dove Ovviare al Meglio: il vostro punto di riferimento per ovviare senza penalità da una *condizione anormale del campo* in un *bunker* (Regola 16.1c) o sul *putting green* (Regola 16.1d) quando non vi è alcun *punto più vicino dove ovviare completamente*.

È il punto stimato nel quale la vostra palla si troverebbe che è:

- Più vicino al punto originale della vostra palla, **ma** non più vicino alla *buca* di tale punto.
- Nell'*area del campo* richiesta, e
- Dove tale *condizione anormale del campo* interferisce meno con il *colpo* che avreste eseguito dal punto originale se la condizione non si fosse trovata in quel posto.

Stimare questo punto di riferimento richiede che voi identifichiate la scelta del bastone, dello *stance*, del movimento e della *linea di gioco* che avreste utilizzato per tale *colpo*.

Punto Più Vicino Dove Ovviare Completamente: il vostro punto di riferimento per ovviare senza penalità da una *condizione anormale del campo* (Regola 16.1), da una condizione di *animale pericoloso* (Regola 16.2), da un *green sbagliato* (Regola 13.1f) o da una *zona proibita al gioco* (Regole 16.1f e 17.1e), oppure nell'ovviare secondo determinate Regole Locali.

E' il punto stimato nel quale la vostra palla si troverebbe che è:

- Più vicino al punto originale della vostra palla, **ma** non più vicino alla *buca* di tale punto.
- Nell'*area del campo* richiesta, e
- Dove la condizione non interferisce con il *colpo* che avreste eseguito dal punto originale se la condizione non si fosse trovata in quel posto.

Stimare questo punto di riferimento richiede che voi identifichiate la scelta del bastone, dello *stance*, del movimento e della *linea di gioco* che avreste utilizzato per tale *colpo*.

Putting Green: l'area nella buca che state giocando che è appositamente preparata per il gioco con il putter, o che il *Comitato* ha definito come *putting green* (come ad esempio quando viene utilizzato un green temporaneo).

Regole dell'Equipaggiamento: le specifiche e altri regolamenti per i bastoni, le palle e altro *equipaggiamento* che siete autorizzati ad usare durante un *giro*. Le *Regole dell'Equipaggiamento* si trovano su RandA.org/EquipmentStandards.

Ripiazzare: piazzare una palla posandola e lasciandola andare, con l'intento che sia *in gioco*.

Score: il documento nel quale è registrato il vostro punteggio per ciascuna buca in *stroke play*.

Sostituire: cambiare la palla che state utilizzando nel giocare una buca con l'averne un'altra palla che diventi la vostra palla *in gioco*.

Stance: la posizione dei vostri piedi e del vostro corpo nel preparare e nell'eseguire il vostro *colpo*.

Stroke Play: una forma di gioco nella quale voi o la vostra *parte* garegiate contro tutti gli altri giocatori o *parti* nella gara.

Tee: un oggetto utilizzato per sollevare la vostra palla dal terreno per giocarla dall'*area di partenza*. Esso non deve essere più lungo di 101.6 mm (4 pollici) e deve essere conforme alle *Regole dell'Equipaggiamento*.

Terreno in Riparazione: qualsiasi parte del *campo* che il *Comitato* definisce come *terreno in riparazione* (sia marcandolo, sia altrimenti).

Il *terreno in riparazione* include anche le seguenti cose, anche se il *Comitato* non le definisce come tale:

- Qualsiasi buca realizzata dal *Comitato* o dal personale della manutenzione nel:
 - » Preparare il *campo* (come ad esempio una buca dalla quale è stato rimosso un paletto o la *buca* di un green doppio utilizzata per il gioco di un'altra buca), o
 - » Eseguire la manutenzione del *campo* (come ad esempio una buca realizzata nel rimuovere una zolla d'erba o un tronco d'albero o nel posare condotte, **ma** non include i buchi di aerazione).

- Erba tagliata, foglie e qualsiasi altro materiale accatastato per una postuma rimozione.
- **Tuttavia:**
 - » Qualsiasi materiale naturale che è stato accatastato per la rimozione è anche *impedimento sciolto*, e
 - » Qualsiasi materiale lasciato sul *campo* del quale non è prevista la rimozione non è *terreno in riparazione*, a meno che il *Comitato* non lo abbia definito come tale.
- Qualsiasi habitat di *animale* (come ad esempio un nido di uccello) che si trovi così vicino alla vostra palla che il vostro *colpo* o il vostro *stance* potrebbero danneggiarlo, **eccetto** quando l'habitat è stato realizzato da *animali* definiti come *impedimenti sciolti* (come ad esempio vermi e insetti).

Il bordo di un *terreno in riparazione* dovrebbe essere definito da paletti o da linee :

- **Paletti:** quando definito da paletti, il bordo del *terreno in riparazione* è definito dalla linea tra i punti esterni dei paletti a livello del terreno, e i paletti si trovano all'interno del *terreno in riparazione*.
- **Linee:** quando definito da una linea marcata sul terreno, il bordo del *terreno in riparazione* è il bordo esterno della linea, e la linea stessa si trova all'interno del *terreno in riparazione*.

Zona Proibita al Gioco: una parte del *campo* dove il *Comitato* ha proibito il gioco. Una *zona proibita al gioco* deve essere definita come parte di una *condizione anormale del campo* o di un'area di penalità.

Indice

Questo Indice non include alcun riferimento alle Definizioni.

Le Definizioni sono in corsivo nell'intero libro ed elencate in ordine alfabetico nella sezione Definizioni – vedi pagine 136 – 148.

	Regola	Pagina
Acqua Temporanea	Vedi Condizioni Anormali del Campo	93
Alzare e Ripiazzare la Palla		
- Chi Deve Ripiazzarla	14.2b	78
- Chi Può Alzarla	14.1b	77
- Come Ripiazzare la Palla	14.2b	78
- Deve Essere Utilizzata la Palla Originale	14.2a	77
- Il Punto Deve Essere Marcato	14.1a	76
- Pulire la Palla	14.1c	77
Animale Pericoloso	16.2	99
Area di Partenza		
- La Palla Deve Essere Giocata dall'Area di Partenza	6.2b	40
- La Palla Può Essere Supportata	6.2b	40
- Miglioramenti Permessi	6.2b	40
- Muovere gli Indicatori di Partenza	6.2b, 8.1a	40, 49
- Quando si Applicano le Regole dell'Area di Partenza	6.2a	40
Area di Penalità		
- Come Ovviare	17.1d	105
- Non si Può Ovviare Secondo Altre Regole	17.3	110
- Opzioni per Ovviare da un'Area di Penalità Gialla	17.1d	105
- Opzioni per Ovviare da un'Area di Penalità Rossa	17.1d	105
- Palla Giocata Come si Trova	17.1b	104
- Palla Giocata dall'Area di Penalità E' Persa, Fuori Limite o è Ingiocabile	17.2b	110

	Regola	Pagina
- Palla Giocata dall'Area di Penalità si Ferma nell'Area di Penalità	17.2a	107
- Palla Non Trovata	17.1c	104
- Quando una Palla si Trova in un'Area di Penalità	17.1a	104
- Zona Proibita al Gioco	17.1e	107
Area Generale	2.2	20
Asta della Bandiera		
- Lasciare l'Asta della Bandiera nella Buca	13.2a	72
- Palla Colpisce l'Asta della Bandiera o la Persona quando è Custodita	13.2b	73
- Palla Si Ferma Contro l'Asta della Bandiera nella Buca	13.2c	73
- Rimuovere l'Asta della Bandiera dalla Buca	13.2b	73
Bastoni		
- Aggiungere o Sostituire i Bastoni	4.1b	29
- Bastoni Conformi	4.1a	28
- Cambiare le Caratteristiche di Rendimento	4.1a	28
- Condividere i Bastoni	4.1b,23.7	29, 133
- Limite di 14 Bastoni	4.1b	29
- Mettere i Bastoni Fuori Gioco	4.1c	30
- Utilizzo o Riparazione di un Bastone Durante il Giro	4.1a	28
Buche di Animale	Vedi Condizioni Anormali del Campo	93
Bunker		
- Impedimenti Sciolti	12.2a, 15.1	66, 88
- Ostruzioni Mobili	12.2a, 15.2	66, 89
- Ovviare da una Condizione Anormale del Campo	16.1c	97
- Ovviare da una Condizione di Animale Pericoloso	16.2	99
- Palla Ingiocabile	19.3	119
- Quando la Palla è in Bunker	12.1	65
- Quando Toccare la Sabbia Comporta Penalità	12.2b	66
- Quando Toccare la Sabbia Non Comporta Penalità	12.2b	66

	Regola	Pagina
Caddie		
- Azioni Permesse e Non Permesse	10.3b, 10.2	61, 58
- Condividere un Caddie	10.3a	60
- E' Permesso Avere un Caddie alla Volta	10.3a	60
- Infrazioni alle Regole	10.3c	61
- Limitazioni sullo Stare Dietro al Giocatore	10.2b	58
Campo		
- Aree Specifiche	2.2	20
- Zone Proibite al Gioco	2.4	21
Cercare la Palla		
- Cercare Correttamente la Palla	7.1a	46
- Palla Mossa Accidentalmente Durante la Ricerca	7.4	48
- Sabbia Mossa Durante la Ricerca	7.1b	47
Colpo Annullato		
- Colpo dal di Fuori dell'Area di Partenza in Match Play	6.1b	39
- Giocare da Dove è Stato Fatto il Colpo Precedente	14.6	84
- Ordine di Gioco in Match Play	6.4a	43
Colpo e Distanza		
- Giocare di Nuovo dall'Area di Partenza	14.6a	85
- Giocare di Nuovo dall'Area Generale, dall'Area di Penalità o dal Bunker	14.6b	85
- Giocare di Nuovo dal Putting Green	14.6c	85
- Ovvviare in Qualsiasi Momento	18.1	111
- Palla Persa o Fuori Limite	18.2	111
Colpo Alternato	Vedi Foursome	129
Condizioni Anormali del Campo		
- Alzare per Stabilire se è Permesso Ovvviare	16.4	102
- Area di Penalità	16.1a	93
- Colpo Chiaramente Irragionevole	16.1a	93
- Ovvviare dall'Area Generale	16.1b	95
- Ovvviare dal Bunker	16.1c	97
- Ovvviare dal Putting Green	16.1d	97

	Regola	Pagina
- Palla Non Trovata	16.1e	99
- Quando è Permesso Ovvviare	16.1a	93
- Terreno in Riparazione	16.1	93
- Zona Proibita al Gioco	16.1f	99
Condizioni Modificate Intenzionalmente		
- Influenzano Altre Condizioni Fisiche	8.2	51
- Influenzano il Lie della Palla	8.2, 8.3	51, 51
- Influenzano la Palla di un Altro Giocatore	8.3	51
Condizioni Peggiorate e Ripristinate		
	8.1d	51
Condotta		
- Codice di Condotta	1.2	18
- Condotta Prevista di Tutti i Giocatori	1.2	18
Consiglio e Altro Aiuto		
- Aiuto Fisico e Protezione dagli Elementi	10.2b	58
- Caddie si Posiziona Dietro	10.2b	58
Consiglio	10.2a	58
- Linea di Gioco Indicata	10.2b	58
- Oggetti per Aiutare nell'Allineamento	10.2b	58
Correggere l'Errore		
	14.5	83
Droppare la Palla		
- Come la Palla Deve Essere Droppata	14.3b	79
- La Palla Deve Essere Droppata e si Deve Fermare Nell'Area Dove Ovvviare	14.3c	81
- La Palla Si Ferma al di Fuori dell'Area Dove Ovvviare	14.3c	81
- Palla Deviate Accidentalmente Dopo che ha Colpito il Terreno	14.3c	81
- Palla Deviate Intenzionalmente	14.3d	83
- Può Essere Utilizzata la Palla Originale o Un'Altra Palla	14.3a	79
Equipaggiamento		
- Eccezioni Mediche	4.3b	32
- Usi Permessi e Proibiti	4.3a	31

	Regola	Pagina
Eeguire il Colpo		
- Ancorare il Bastone	10.1b	56
- Colpire Correttamente la Palla	10.1a	56
- Palla che Cade dal Tee	10.1d	57
- Palla che si Muove Dopo che è Iniziato il Backswing	9.1b, 10.1d	52, 57
- Palla che si Muove nell'Acqua	10.1d	57
- Stare Attraverso o sulla Linea di Gioco	10.1c	57
Forme di Gioco	21	125
Forme di Gioco: Altre	21.5	129
Forme di Gioco: Contro Par/Contro Bogey	21.3	128
Forme di Gioco: Match Play o Stroke Play	3.1	22
Forme di Gioco: Risultato Massimo	21.2	128
Four – Ball		
- I Partner Condividono i Bastoni	23.7	133
- Il Giocatore è Responsabile delle Azioni del Partner	23.5b	133
- Le Azioni del Partner Influenzano il Gioco del Giocatore	23.5a	132
- Lo Score in Stroke Play	23.2b	131
- Ordine di Gioco	23.6	133
- Palla Deviata Intenzionalmente	23.2c	132
- Penalità	23.8	133
- Punteggio delle Parti – Match Play e Stroke Play	23.2a	130
- Quando il Giro Inizia e Termina	23.3	132
- Quando il Partner Assente Può Unirsi al Gruppo	23.4	132
- Se il Colpo Concesso può Essere Giocato	23.6	133
- Uno o Entrambi i Partner Possono Rappresentare la Parte	23.4	132
Foursome	22	129
Fuori Limite		
- Cosa Fare Quando la Palla è Fuori Limite	18.2b	112
- Quando una Palla è Fuori Limite	18.2a	111
Gare a Squadre	24	134

	Regola	Pagina
Gioco del Golf	1.1	18
Giudizio Ragionevole	1.3	19
Gruppi		
- Match Play	5.4	36
- Stroke Play	5.4	36
Identificare la Palla		
- Alzare la Palla per Identificarla	7.3	47
- Come Identificare la Palla	7.2	47
- Palla Mossa Accidentalmente Durante l'Identificazione	7.4	48
Impedimenti Sciolti		
- Palla si Muove Durante la Rimozione	15.1b	88
- Rimozione di un Impedimento Sciolto	15.1a	88
Iniziare un Giro	5.3a	35
Iniziare una Buca		
- Giocare dall'Interno dell'Area di Partenza Match Play	6.1b	39
- Giocare dall'Interno dell'Area di Partenza Stroke Play	6.1b	39
- Quando Inizia il Gioco della Buca	6.1a	39
Interruzione del Gioco		
- Alzare la Palla	5.7d	38
- Fulmini	5.7a	37
- Quando i Giocatori Possono o Devono Interrompere il Gioco	5.7a, 5.7b	37, 38
- Ripresa del Gioco	5.7c	38
- Sospensione da Parte del Comitato	5.7a	37
- Sospensione Immediata da Parte del Comitato	5.7b	38
- Sospensione Normale da Parte del Comitato	5.7b	38
- Su Accordo in Match Play	5.7a	37
Marca-Palla		
- Aiuta o Interferisce con il Gioco	15.3c	92
- Alzato o Mosso	9.7	55
- Penalità per Alzarlo o Muoverlo	9.7b	55

	Regola	Pagina
Match Play		
- Applicazione degli Handicap	3.2c	24
- Concessioni	3.2b	23
- Conoscere il Punteggio dell'Incontro	3.2d	24
- Pareggiare una Buca	3.2a	23
- Protrarre un Incontro In Parità	3.2a	23
- Riferire all'Avversario il Numero dei Colpi Eseguiti	3.2d	24
- Riferire all'Avversario una Penalità	3.2d	24
- Tutelare i Propri Diritti e Interessi	3.2d	24
- Vincere un Incontro	3.2a	23
- Vincere una Buca	3.2a	23
Migliorare le Condizioni		
- Azioni che Non Sono Permesse	8.1a	49
- Azioni Permesse	8.1b	50
- Condizioni che Influenzano il Colpo	8.1	49
- Ripristinare le Condizioni Migliorate	8.1c	51
Ordine di Gioco		
- Four-Ball	23.6	133
- Foursome	22	129
- Giocare la Palla Provvisoria	6.4	42
- Match Play	6.4a	43
- Quando si Ovvia	6.4	42
- Ready Golf	6.4b	43
- Stroke Play	6.4b	43
Ostruzioni Inamovibili	Vedi Condizioni Anormali del Campo	93
Ostruzioni Mobili		
- Ovviare in Qualsiasi Posto Eccetto il Putting Green	15.2a	89
- Ovviare sul Putting Green	15.2a	89
- Palla Non Trovata	15.2b	91
- Rimozione	15.2a	89

	Regola	Pagina
Palla		
- Aiuta il Gioco – sul Putting Green	15.3a	91
- Interferisce con il Gioco – In Qualsiasi Posto	15.3b	92
- Palle Conformi	4.2a	30
- Si Rompe in Pezzi	4.2b	30
- Tagliata o Incrinata	4.2c	31
- Palle Sostituite	4.2c, 6.3b, 14.3a	31, 41, 79
Palla Infossata		
- Come Ovviare	16.3b	101
- Quando è Permesso Ovviare	16.3a	100
Palla Ingioicabile		
- Area di Penalità	19.1	116
- Area Generale	19.2	116
- Bunker - Ovviare Fuori dal Bunker	19.3	119
- Bunker - Ovviare Nel Bunker	19.3	119
- Ovviare Indietro Sulla Linea	19.2	116
- Ovviare Lateralmente	19.2	116
- Ovviare per Colpo e Distanza	19.2	116
- Putting Green	19.2	116
- Quando si Può Ovviare	19.1	116
Palla Giocata Come Si Trova	9.1	52
Palla In Gioco	14.4	83
Palla in Movimento		
- Alzare un'Altra Palla dal Putting Green	11.3	63
- Colpisce un'Influenza Esterna	11.1	62
- Colpisce una Persona	11.1	62
- Deviata Intenzionalmente o Fermata da una Persona	11.2	63
- Modificare Intenzionalmente le Condizioni per Influenzare la Palla in Movimento	11.3	63
- Muovere l'Asta della Bandiera	11.3	63
Palla Mossa		
- Da un Altro Giocatore in Stroke Play	9.6	55
- Da un Animale	9.6	55

	Regola	Pagina
- Da un'Influenza Esterna	9.6	55
- Da Voi	9.4	54
- Dal Caddie	9.4	54
- Dal Partner	23.5b	133
- Dal Vento, dall'Acqua o da Altre Forze Naturali	9.3	53
- Dall'Avversario in Match Play	9.5	54
- Durante il Backswing o il Colpo	9.1b	52
- Valutare Cosa ha Causato il Movimento della Palla	9.2b	53
- Valutare se la Palla si è Mossa	9.2a	53
Palla Persa		
- Cosa Fare Quando la Palla è Persa	18.2b	112
- Quando una Palla è Persa	18.2a	111
Palla Provvisoria		
- Annunciare il Gioco di una Palla Provvisoria	18.3b	113
- Giocare la Palla Provvisoria Più di una Volta	18.3c	113
- Quando è Permesso	18.3a	113
- Quando la Palla Provvisoria Deve Essere Abbandonata	18.3c	113
- Quando la Palla Provvisoria Diventa la Palla in Gioco	18.3c	113
Palla Sbagliata	6.3c	42
Penalità	1.3	19
Posto Sbagliato		
- Correggere o Meno	14.7b	86
- Grave Infrazione	14.7b	86
- Infrazione Non Grave	14.7b	86
- Posto dal Quale la Palla Deve Essere Giocata	14.7a	85
Pratica		
- Praticare Durante il Gioco della Buca	5.5	36
- Praticare Quando il Gioco è Interrotto	5.5	36
- Praticare Tra il Gioco di Due Buche	5.5	36
- Prima di un Giro o Tra un Giro e l'Altro Match Play	5.2a	34
- Prima di un Giro o Tra un Giro e l'Altro Stroke Play	5.2b	35

	Regola	Pagina
Pulire la Palla	14.1c	77
Punteggi Lordi	3.1	22
Punteggi Netti	3.1	22
Putting Green		
- Green Sbagliato	13.1f	70
- Marcare, Alzare e Pulire	13.1b	68
- Palla in Bilico sul Bordo della Buca	13.3	74
- Palla o Marca-Palla Mosso - Accidentalmente	13.1d	70
- Palla o Marca-Palla Mosso - da Forze Naturali	13.1d	70
- Provare Intenzionalmente	13.1e	70
- Rimuovere Sabbia e Terreno Sparso	13.1c	68
- Riparare i Danni	13.1c	68
- Quando la Palla si Trova sul Putting Green	13.1a	68
Questioni sulle Regole		
- Applicare lo Standard "ad Occhio Nudo" nell'Utilizzo della Prova Video	20.2	123
- Correggere un Ruling Sbagliato	20.2	123
- Evitare il Ritardo Irragionevole	20.1a	121
- Match Play	20.1b	121
- Ruling da Parte del Comitato	20.2	123
- Ruling da Parte dell'Arbitro	20.2	123
- Situazioni Non Contemplate dalle Regole	20.3	123
- Squalificare i Giocatori Dopo che il Risultato dell'Incontro è Definitivo	20.2	123
- Squalificare i Giocatori Dopo che la Gara Stroke Play è Chiusa	20.2	123
- Stroke Play	20.1c	122
Regole		
- Regole	1.3	19
- Situazioni Non Contemplate dalle Regole	20.3	123
Ripiazzare la Palla		
- Chi Deve Ripiazzare una Palla	14.2b	78
- Come Viene Ripiazzata la Palla	14.2b	78
- Deve Essere Utilizzata la Palla Originale	14.2a	77

	Regola	Pagina
- Lie Originale Modificato Eccetto nella Sabbia	14.2d	78
- Lie Originale Modificato nella Sabbia	14.2d	78
- Palla Ripiazzata Non Rimane sul Suo Punto Originale	14.2e	79
- Punto Dove la Palla è Ripiazzata	14.2c	78
Sostituire la Palla	4.2c, 6.3b, 14.3a	31, 41, 79
Stableford		
- Descrizione	21.1a	125
- Palla Deviate Intenzionalmente	21.1d	128
- Penalità	21.1c	127
- Registrazione del Punteggio	21.1b	125
- Quando il Giro Termina	21.1e	128
Strade Artificiali	Vedi Condizioni Anormali del Campo	93
Stroke Play		
- Imbucare	3.3c	27
- Score - Handicap sullo Score	3.3b	25
- Score - Punteggio Errato per la Buca	3.3b	25
- Score - Responsabilità del Giocatore	3.3b	25
- Score - Responsabilità del Marcatore	3.3b	25
- Vincitore	3.3a	25
Terminare un Giro	5.3b	35
Terminare una Buca	6.5	44
Terreno in Riparazione	Vedi Condizioni Anormali del Campo	93
Three- Ball Match Play	21.4	129
Velocità di Gioco		
- Giocare Con un Ritmo Celere	5.6b	36
- Giocare Fuori Turno	5.6b	36
- Raccomandazioni	5.6b	36
- Ready Golf	5.6b, 6.4	36, 42
- Ritardo di Gioco Irragionevole	5.6a	36
Zone Proibite al Gioco	2.4, 16.1f, 17.1e	21, 99, 107

Le Regole per lo Status del Dilettante

Le Regole per lo Status del Dilettante distinguono coloro che praticano il gioco solo per le sue sfide e il divertimento e coloro che perseguono anche il gioco come professione o per un guadagno finanziario. Attraverso limiti e restrizioni appropriati, come quelli sul valore dei premi che possono essere vinti, le Regole per lo Status del Dilettante hanno lo scopo di incoraggiare i golfisti dilettanti a godere dello spirito della competizione, piuttosto che concentrarsi sulla ricompensa finanziaria. Se siete golfisti dilettanti e infrangete queste Regole, potete perdere il vostro status di dilettante e non avere più la possibilità di giocare come dilettante in gare per dilettanti. Di conseguenza, è importante comprendere le Regole per lo Status del Dilettante, che si possono trovare sul sito RandA.org.

Le Regole per l'Equipaggiamento

Le Regole per l'Equipaggiamento contengono le Regole, le specifiche e le linee guida complete per aiutare i produttori e i progettisti di equipaggiamento, i direttori di torneo e i giocatori a comprendere e applicare le Regole relative alla progettazione e alla produzione di bastoni da golf, delle palle e di altro equipaggiamento. E' responsabilità del giocatore assicurarsi che l'equipaggiamento che utilizza sia conforme alle Regole. Una versione interattiva delle Regole per l'Equipaggiamento è accessibile sul sito RandA.org che include i collegamenti a protocolli di test ufficiali e/o dimostrazioni video relativi alla Regola specifica, alle specifiche o alla tecniche di misurazione trattate.

Le Regole del Golf Modificate per Giocatori con Disabilità

Le Regole Modificate adattano le Regole del Golf a quattro categorie di disabilità. Esse sono intese a consentire a un giocatore con disabilità di giocare in modo equo con altri giocatori che non hanno alcuna disabilità, che hanno la medesima disabilità o un tipo di disabilità differente.

Le Regole Modificate non si applicano automaticamente e dipende da ciascun Comitato decidere se adottare qualcuna di queste Regole Modificate per le proprie gare. Le Regole Modificate sono pubblicate nella Guida Ufficiale alle Regole del Golf e si possono trovare anche sul sito RandA.org

DAY-DATE 40

Simbolo internazionale di successo, reinterpretato
in chiave moderna e con un movimento meccanico di nuova generazione.
Non segna solo l'ora, segna la storia.



OYSTER PERPETUAL DAY-DATE 40


ROLEX



Il Golf è un gioco globale e
il R&A e l'USGA
hanno emesso un singolo set di
Regole da applicare in tutto il mondo
a tutti i golfisti



ROLEX

PROUD SUPPORTER OF
THE GAME OF GOLF

