



USGA

Regole del Golf

e le Regole per lo Status del Dilettante

IN VIGORE DAL GENNAIO 2016




ROLEX

Gioca la palla come si trova
gioca il campo come lo trovi
e se non puoi fare l'una o l'altra cosa,
fa' ciò che è giusto.
Ma per fare ciò che è giusto,
hai bisogno di conoscere
le Regole del Golf.



REGOLE DEL GOLF

approvate dal R&A Rules Limited
e dalla United States Golf Association

33^a Edizione

IN VIGORE DAL 1° GENNAIO 2016

© 2015 The R&A Rules Limited
and The United States Golf Association. Tutti i diritti riservati.
Traduzione a cura della Federazione Italiana Golf
in collaborazione con www.regolegolf.com





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 e le Regole per lo Status del Dilettante.

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.

Indice

PREMESSA	6
PRINCIPALI MODIFICHE	13
COME USARE IL LIBRO DELLE REGOLE	17
GUIDA RAPIDA ALLE REGOLE DEL GOLF	20
SEZIONE	
I. Etichetta	30
II. Definizioni	35
III. Le Regole di Gioco	53
IL GIOCO	
1. Il Gioco	53
2. Match Play	55
3. Stroke Play [Gioco a Colpi]	58
I BASTONI E LA PALLA	
4. I Bastoni	61
5. La Palla	66
RESPONSABILITÀ DEL GIOCATORE	
6. Il Giocatore	68
7. Pratica	76
8. Consiglio; Indicare la Linea di Gioco	78
9. Informazione sui Colpi Giocati	80
ORDINE DI GIOCO	
10. Ordine di Gioco	82
AREA DI PARTENZA	
11. Area di Partenza	85
GIOCARE LA PALLA	
12. Cercare e Identificare la Palla	87
13. Palla Giocata Come si Trova	90
14. Colpire la Palla	93
15. Sostituzione della Palla; Palla Sbagliata	97

IL PUTTING GREEN

16. Il Putting Green 99
 17. L'Asta della Bandiera 102

PALLA MOSSA, DEVIATA O FERMATA

18. Palla Ferma che viene Mossa 104
 19. Palla in Movimento Deviato o Fermata 107

SITUAZIONI IN CUI OVVIARE E PROCEDURE

20. Alzare, Droppare e Piazzare; Giocare da un Posto Sbagliato 111
 21. Pulire la Palla 120
 22. Palla che Aiuta o Interferisce con il Gioco 121
 23. Impedimenti Sciolti 123
 24. Ostruzioni 124
 25. Condizioni Anormali del Terreno, Palla Infossata e Putting Green Sbagliato 128
 26. Ostacoli d'Acqua (Ostacoli d'Acqua Lateralmente Inclusi) 133
 27. Palla Persa o Fuori Limite; Palla Provvisoria 136
 28. Palla Ingioicabile 139

ALTRE FORME DI GIOCO

29. Threesomes e Foursomes 140
 30. Match Play Three-Ball, Best-Ball e Four-Ball [Quattro Palle] 141
 31. Stroke Play Four-Ball [Gioco a Colpi Quattro Palle] 144
 32. Gare Contro Bogey, Contro Par e Stableford 147

AMMINISTRAZIONE

33. Il Comitato 151
 34. Controversie e Decisioni 155

APPENDICE I

- Indice 157
 Parte A. Regole Locali 159
 Parte B. Condizioni di Gara 178

APPENDICE II

- Caratteristiche dei Bastoni 189

APPENDICE III

- La Palla 205

APPENDICE IV

Dispositivi ed altro Equipaggiamento	207
Regole per lo Status del Dilettante	210
Appendice – Linee Guida sulle Scommesse	232
Indice Analitico	234

NOTA ALLA TRADUZIONE ITALIANA

In questa edizione abbiamo cercato di seguire l'intento che ha guidato il R&A nella revisione, e di conseguenza abbiamo rivisto la forma e la terminologia. In caso di dubbio nell'interpretazione di una Regola qualsiasi, si ricorda che farà sempre testo l'edizione in lingua inglese.

R&A Rules Limited

A partire dal 1° gennaio 2004, le responsabilità e l'autorità del Royal and Ancient Golf Club of St Andrews nello scrivere, interpretare ed emettere decisioni sulle Regole del Golf e sulle Regole per lo Status del Dilettante sono state trasferite al R&A Rules Limited.

Genere (Maschile e Femminile)

Nelle Regole del Golf, è sottinteso che il genere usato per i vocaboli riferiti a qualsiasi persona include entrambi i sessi.

Golfisti Disabili

La pubblicazione del R&A intitolata "Modifiche alle Regole del Golf per Golfisti Disabili", che contiene le modifiche permesse alle Regole del Golf per adattarle ai golfisti disabili, è disponibile presso il R&A.

Handicaps

Le Regole del Golf non regolamentano l'assegnazione e le variazioni degli handicaps. Tali questioni sono sotto la giurisdizione delle rispettive Federazioni Nazionali, alle quali dovrebbe essere indirizzato ogni quesito in proposito.

Premessa all'Edizione 2016 delle Regole del Golf

Questo libro contiene le Regole del Golf che saranno in vigore in tutto il mondo da gennaio 2016. Le revisioni in questa edizione del 2016 riflettono il frutto del lavoro di quattro anni da parte dei Comitati delle Regole del Golf del R&A Rules Limited e dell' USGA a seguito di consultazioni con altri organismi golfistici nel mondo.

Nell'impostare questa revisione, i nostri comitati hanno continuato a essere guidati dai principi storici e dall'ethos del gioco, dalla necessità che le Regole rimangano chiare, esaustive, appropriate e pertinenti e dall'importanza di assicurare che il golf sia praticato con integrità e in conformità con l'etichetta. Siamo inoltre impegnati a mantenere un unico insieme di Regole che si applica a giocatori di qualunque livello e a entrambi, professionisti e dilettanti. Le modifiche principali dell'edizione 2016 sono riassunte nelle pagine da 13 a 16.

Guardando al futuro, il R&A Rules Limited e l'USGA stanno analizzando come le Regole del Golf possano essere riviste per far sì che siano più facili a essere lette, comprese e applicate da tutti i golfisti e per perseguire obiettivi più vasti per il gioco, come la velocità di gioco e l'amministrazione ambientale. Anticipiamo che questo progetto continuerà nei diversi anni a seguire.

Vogliamo esprimere i nostri più sentiti ringraziamenti non solo per l'impegno svolto dai nostri rispettivi comitati e staff, ma anche a tutti coloro che hanno contribuito a rendere possibile questa revisione.

Christopher J Hilton
Chairman
Rules of Golf Committee
R&A Rules Limited

Mark E Newell
Chairman
Rules of Golf Committee
United States Golf Association

Settembre 2015



Un obiettivo.



ROLEX



Uno sport.

Da oltre 500 anni il golf esercita un fascino irresistibile su giocatori professionisti e amatori. Il binomio di complessità e fair play che lo caratterizza crea un'intesa autentica e duratura, esaltando lo spirito di competizione. Raggiungere l'eccellenza in questo sport è il sogno di una vita.



ROLEX



Una filosofia.

Fin dalla loro fondazione, R&A e United States Golf Association hanno condiviso la grande passione per il golf. Adottando un insieme unificato di regole, hanno creato un codice comune a cui oggi si attengono tutti i golfisti del mondo. Molto più di un regolamento, le 'Regole del golf' sono una fonte d'informazione ed una guida per uno sport che sfida ed ispira coloro che lo praticano.



ROLEX



Una visione.

Perpetuare la tradizione di eccellenza del golf non significa semplicemente celebrarne il grandioso passato, ma anche accompagnarlo verso il futuro. Rolex è fiera di contribuire insieme al R&A e alla USGA alla storia di questo sport senza tempo.



Principali Modifiche Introdotte nell'Edizione 2016

REGOLE DEL GOLF

Regola 3-3. Dubbi sulla Procedura

La Regola è stata modificata per fornire un'ulteriore guida su:

1. La procedura per un concorrente che è incerto sul da farsi e decide di giocare due palle; e
2. Come il Comitato dovrebbe determinare quale palla debba contare in tali situazioni.

Inoltre, la Regola è stata ampliata per fornire una guida su quale palla conta quando le Regole non permettono la procedura utilizzata per ciascuna palla.

Eccezione alla Regola 6-6d. Punteggio Errato ad una Buca

Questa nuova Eccezione prevede che un concorrente non sia squalificato per aver riportato un punteggio a qualsiasi buca inferiore a quello effettivamente realizzato quando ciò è dovuto al non aver incluso uno o più colpi di penalità in cui il concorrente era ignaro di essere incorso prima di aver consegnato lo score. Piuttosto, il concorrente incorre nella penalità prescritta dalla Regola applicabile e una penalità aggiuntiva di due colpi per ciascuna buca nella quale il concorrente ha commesso un'infrazione alla Regola 6-6d.

Regola 14-1b. Ancorare il bastone

E' introdotta una nuova Regola per proibire di ancorare il bastone, sia "direttamente", sia mediante l'uso di un "punto di sostegno", mentre si effettua un colpo.

Regola 14-3. Dispositivi Artificiali ed Equipaggiamento Insolito; Uso Anomalo dell'Equipaggiamento

Diverse modifiche sono state apportate alla Regola 14-3, incluso:

1. È stata introdotta una dichiarazione di principi per confermare ciò che guida le autorità competenti nel determinare se l'utilizzo di qualsiasi oggetto sia in infrazione alla Regola 14-3;
2. Per chiarezza, il riferimento precedente a "uso insolito dell'equipaggiamento" è stato modificato in "uso anomalo dell'equipaggiamento"; e
3. La penalità per la prima infrazione di un giocatore alla Regola 14-3 durante un giro convenzionale è stata modificata dalla squalifica a perdita della buca in match play o due colpi in stroke play con l'applicazione della squalifica come penalità per una successiva infrazione della Regola.

Regola 18-2. Palla Ferma Mossa dal Giocatore, dal Partner, dal Caddie o dall'Equipaggiamento

La Regola 18-2b (Palla che Si Muove Dopo l'Address) è stata eliminata. Questo sta a significare che quando una palla si muove dopo che il giocatore l'ha addressata, l'applicazione di una penalità secondo la Regola 18-2 si baserà unicamente sul fatto che il giocatore abbia causato il movimento della palla.

Regola 25-2. Palla Infossata

Sono state introdotte le Note per:

1. chiarire quando una palla è infossata; e
2. confermare che un Comitato può emanare una Regola Locale che consente di ovviare all'interferenza senza penalità per una palla infossata ovunque sul percorso.

Regola 26-2. Palla Giocata da Dentro un Ostacolo d'Acqua

La Regola è stata riformattata unicamente per chiarezza. Non vi è stato alcun cambiamento sostanziale.

Appendice I. Regole Locali; Condizioni di Gara

Le precedenti parti A e B dell'Appendice I relative alle Regole Locali sono state unite per fornire tutte le informazioni pertinenti alle Regole Locali specifiche in un unico posto.

Appendice IV. Dispositivi e Altro Equipaggiamento

La parte 5 relativa ai dispositivi per la misurazione della distanza è stata modificata in modo che, quando è in vigore una Regola Locale che permette l'uso di dispositivi per la misurazione della distanza, vi è un'infrazione alla Regola 14-3 soltanto quando un giocatore adoperava tale dispositivo per qualche altro scopo che è proibito da quella Regola. In precedenza, quando era in vigore la Regola Locale, un giocatore era in infrazione alla Regola 14-3 se adoperava un dispositivo per la misurazione della distanza che conteneva anche altre funzioni il cui uso avrebbe infranto la Regola 14-3 indipendentemente dal fatto che tali funzioni fossero effettivamente utilizzate dal giocatore.

Appendici II, III e IV

Le enunciazioni sulla conformità e sui processi di presentazione dei prodotti sono state rimosse dalle Regole 4, 5 e 14-3 al fine di eliminare la ridondanza con le Appendici II, III e IV. La revisione per accorpate queste enunciazioni nelle Appendici non è considerevole ed è stata realizzata unicamente per efficienza.

Regole per lo Status del Dilettante

Regola 3-1b. Montepremi in Beneficenza

E' introdotta la nuova Regola 3-1 b per permettere a un golfista dilettante di partecipare a un evento dove il montepremi o il suo equivalente è donato a un ente benefico riconosciuto, a condizione che l'organizzatore ottenga in anticipo l'approvazione da parte dell'Autorità Competente.

Regola 4-3. Rimborsi Spese relativi al Golf

E' introdotta la nuova Regola 4-3 per chiarire che un golfista dilettante può ricevere rimborsi spese ragionevoli, non eccedenti le spese effettive sostenute, per attività relative al golf non competitivo.

Regola 9-2b(i). Periodo di Attesa per la Reintegrazione; Professionismo

Le linee guida raccomandate sui periodi di attesa per la reintegrazione sono modificate per prevedere che un periodo di infrazione alle Regole di sei anni o più (in precedenza cinque anni o più) dovrebbe portare a un periodo di attesa per la reintegrazione di due anni.

Inoltre, la Regola è modificata per prevedere che, se un richiedente reintegrazione ha ampiamente giocato per premi in denaro, dovrebbe essere data considerazione al livello delle competizioni e al rendimento del richiedente in tali competizioni nel determinare se il periodo di attesa per la reintegrazione del richiedente debba essere esteso.

Come usare il Libro delle Regole

È chiaro che non tutti coloro che sono in possesso di una copia del libro delle Regole del Golf la leggeranno dall'inizio alla fine. Molti golfisti consultano il libro delle Regole soltanto quando hanno un quesito che necessita di essere risolto sul campo. Tuttavia, per essere sicuri di avere una conoscenza di base delle Regole e di giocare a golf in maniera ragionevole, si raccomanda di leggere almeno la Guida Rapida alle Regole del Golf e la Sezione dell'Etichetta contenute all'interno di questa pubblicazione.

Per verificare quale sia la giusta risposta ai dubbi che sorgono sul campo, l'uso dell'Indice Analitico del libro delle Regole dovrebbe aiutare a identificare la Regola pertinente. Per esempio, se un giocatore muove accidentalmente il suo marca-palla nell'alzare la propria palla sul putting green, occorre identificare le parole chiave nella domanda, quali "marca-palla", "alzare la palla" e "putting green" e cercare nell'Indice Analitico queste voci. La Regola pertinente (Regola 20-1) si trova sotto le voci "marca-palla" e "alzare la palla" ed una lettura di questa Regola confermerà la risposta giusta.

Oltre ad identificare le parole chiave e a usare l'Indice Analitico delle Regole del Golf, i seguenti punti aiuteranno ad utilizzare in modo più efficiente e preciso il libro delle Regole:

Comprendere i Termini

Il libro delle Regole è scritto in modo molto preciso e ponderato. Dovreste conoscere e comprendere le seguenti differenze nell'uso dei termini:

- può = opzionale
- dovrebbe = raccomandazione
- deve = obbligo (e penalità se non rispettato)

- una palla = potete sostituire la palla con un'altra (ad es. Regole 26, 27 e 28)
- la palla = non dovete sostituire la palla con un'altra (ad es. Regole 24-2 e 25-1)

Conoscere le Definizioni

Ci sono più di cinquanta termini definiti (ad es. condizione anormale del terreno, percorso, ecc.) che costituiscono le fondamenta sulle quali sono state scritte le Regole del Gioco. Per la corretta applicazione delle Regole è molto importante una buona conoscenza dei termini definiti (che sono scritti in *corsivo* nel libro).

I Fatti della Situazione

Per rispondere a qualsiasi domanda sulle Regole si devono per prima cosa stabilire dettagliatamente i fatti della situazione. Per farlo, si dovrebbe identificare:

- La forma di gioco (ad es. match play o stroke play, singolo, foursome o four-ball [quattro palle])
- Chi è coinvolto (ad es. il giocatore, il suo partner o il suo caddie, un agente estraneo)
- Dove è successo il fatto (ad es. sull'area di partenza, in un bunker o in un ostacolo d'acqua, sul putting green)
- Che cosa è realmente successo
- Le intenzioni del giocatore (ad es. cosa stava facendo e cosa intende fare)
- La tempistica dell'episodio (ad es. se il giocatore abbia già restituito il suo score, la gara sia già chiusa)

Fare riferimento al libro

Come sopra esposto, il riferimento all'Indice Analitico del libro delle

Regole ed alla relativa Regola dovrebbe fornire la risposta alla maggior parte delle domande che possono sorgere sul campo. Nel dubbio, giocate il campo così come è e giocate la palla come si trova. Una volta tornati in Clubhouse, riferite i fatti al Comitato ed è possibile che la consultazione delle *“Decisioni sulle Regole del Golf”* aiuti a risolvere ogni restante dubbio che non si era riusciti a chiarire del tutto consultando il solo libro delle Regole.

Guida Rapida alle Regole del Golf

Questa guida fornisce una spiegazione semplice delle comuni situazioni che coinvolgono le Regole. Essa non è sostitutiva alle Regole del Golf che dovrebbero essere consultate ogni qualvolta sorga un dubbio. Per ulteriori informazioni sui punti trattati in questa guida, fare riferimento alla Regola pertinente.

IN GENERALE

Il gioco del golf dovrebbe essere praticato nel giusto spirito e in conformità con la Sezione dell'Etichetta nelle Regole del Golf. In particolare:

- mostrate considerazione verso gli altri giocatori
- giocate con un buon ritmo e siate pronti ad invitare i gruppi più veloci a sorpassarvi e
- abbiate cura del campo livellando i bunkers, ripiazzando le zolle e riparando i segni dell'impatto della palla sui greens.

Prima di iniziare il vostro giro, vi consigliamo di:

- leggere le Regole Locali sullo score o in bacheca
- mettere un segno di identificazione sulla vostra palla; molti golfisti giocano la stessa marca di palla e se non potete identificare la vostra palla, essa è considerata persa (Regole 12-2 e 27-1)
- contare i vostri bastoni; siete autorizzati ad averne un massimo di 14 (Regola 4-4).

Durante il giro:

- non chiedete consiglio ad alcuno, eccetto che al vostro caddie, al vostro partner (cioè un giocatore che gioca per la vostra parte) o al caddie del vostro partner; non date consigli ad alcuno, eccetto che al vostro partner; potete chiedere o fornire informazioni sulle Regole, sulle distanze e sulla posizione degli ostacoli, sulla bandiera,

ecc. (Regola 8-1)

- durante il gioco di una buca non effettuate alcun colpo di pratica (Regola 7-2).
- Alla fine del vostro giro:
- in match play, assicuratevi che il risultato dell'incontro sia esposto
- in stroke play, assicuratevi che il vostro score sia compilato correttamente e firmato da voi e dal vostro marcatore e riconsegnatelo al Comitato il più presto possibile (Regola 6-6).

LE REGOLE DEL GIOCO

Colpo di Partenza (Regola 11)

Potete cambiare la vostra palla prima di giocare il vostro colpo dalla partenza, ma è buona abitudine avvisare di questo un giocatore nel vostro gruppo.

Giocate il vostro colpo di partenza con la palla fra gli indicatori di partenza e non davanti ad essi.

Per giocare il vostro colpo di partenza potete andare indietro dalla linea frontale degli indicatori di partenza fino alla distanza di due bastoni.

Se giocate il vostro colpo di partenza da fuori di quest'area:

- in match play non vi è penalità, ma il vostro avversario può chiedervi di rigiocare il colpo, purché lo faccia immediatamente;
- in stroke play incorrete in due colpi di penalità, il colpo non conta e dovete correggere l'errore rigiocando dall'interno dell'area giusta.

Giocare la Palla (Regole 12, 13, 14 e 15)

Se ritenete che una palla sia la vostra, ma non riuscite a vedere il vostro segno di identificazione, dopo aver informato il vostro marcatore o avversario, potete marcare la posizione della palla e alzarla al fine di identificarla. Quando èalzata secondo questa Regola, la palla non può essere pulita, a eccezione di quel tanto necessario a identificarla (Regola 12-2).

Giocate la palla come si trova. Non migliorate la posizione della palla, l'area dove intendete prendere lo stance o l'area del movimento che intendete effettuare o la vostra linea di gioco:

- muovendo, piegando o rompendo qualsiasi cosa fissa o vegetante, eccetto che nel prendere correttamente lo stance o nell'eseguire il movimento o
- schiacciando alcuna cosa (Regola 13-2).

Se la vostra palla giace in un bunker oppure in un ostacolo d'acqua, non:

- toccate il terreno (o l'acqua in un ostacolo d'acqua) col bastone o con la mano prima del vostro movimento discendente o
- muovete alcun impedimento sciolto (Regola 13-4).

Se giocate una palla sbagliata (cioè una palla lasciata in giro o una palla utilizzata da un altro giocatore):

- in match play perdetevi la buca
- in stroke play incorrete in due colpi di penalità, i colpi giocati con la palla sbagliata non contano e dovete correggere l'errore giocando la palla giusta (Regola 15-3).

Sul Putting Green (Regole 16 e 17)

Sul putting green, potete:

- marcare, alzare e pulire la vostra palla (ripiazzatela sempre nello stesso punto) e
- riparare i segni dell'impatto della palla e le tracce delle vecchie buche, ma non qualsiasi altro danno, quale i segni dei chiodi (Regola 16-1).

Quando vi accingete a giocare dal putting green vi dovrete assicurare che l'asta della bandiera sia rimossa o custodita. L'asta della bandiera può essere rimossa o custodita anche quando la palla giace al di fuori del putting green (Regola 17).

Palla Ferma che Viene Mossa (Regola 18)

In genere, quando la vostra palla è in gioco, se accidentalmente ne causate il movimento o la alzate quando non è permesso, aggiungete un colpo di penalità e ripiazzatela.

Se qualcun altro al di fuori di voi, del vostro caddie, del vostro partner o del caddie del vostro partner muove la vostra palla ferma oppure essa è mossa da un'altra palla, ripiazzatela senza penalità.

Se una palla ferma è mossa dal vento o si muove spontaneamente, giocate la palla come si trova senza penalità.

Palla in Movimento Deviata o Fermata (Regola 19)

Se la vostra palla in movimento è deviata o fermata da voi stessi, dal vostro caddie, dal vostro partner o dal caddie del vostro partner o dall'equipaggiamento appartenente a voi o al vostro partner, incorrete in un colpo di penalità e giocate la palla come si trova (Regola 19-2).

Se la vostra palla in movimento è deviata o fermata da un'altra palla ferma, normalmente non c'è penalità e la palla si gioca come si trova. Tuttavia, soltanto in stroke play, se entrambe le palle si trovavano sul putting green prima del vostro colpo, incorrete in due colpi di penalità (Regola 19-5a).

Alzare, Droppare e Piazzare la Palla (Regola 20)

Prima di alzare una palla che deve essere ripiazzata (ad es. quando alzate la vostra palla sul putting green per pulirla), la posizione della palla deve essere marcata (Regola 20-1).

Quando la vostra palla è alzata per essere droppata o piazzata in un altro posto (ad es. droppata entro due bastoni secondo la Regola della palla ingiocabile), non è obbligatorio marcarne la posizione anche se è raccomandato farlo.

Quando si droppa, state eretti, tenete la palla in mano all'altezza delle

spalle e alla distanza del braccio e lasciatela cadere.

Le situazioni più comuni che prevedono che una palla droppata debba essere ridroppata sono quando la palla:

- rotola in una posizione dove c'è interferenza con la condizione dalla quale si è ovviato senza penalità (ad es. un'ostruzione inamovibile)
- va a fermarsi a più di due bastoni da dove è stata droppata o
- va a fermarsi più vicino alla buca rispetto alla sua posizione originaria, al punto più vicino dove ovviare o al punto dove la palla ha attraversato per l'ultima volta il margine di un ostacolo d'acqua.

Se una palla, droppata una seconda volta, rotola in una qualsiasi di dette posizioni, piazzatela dove ha toccato per la prima volta una parte del campo quando è stata ridroppata (Regola 20-2c).

Palla che Aiuta o Interferisce con il Gioco (Regola 22)

Potete:

- alzare la vostra palla o far alzare qualsiasi altra palla se ritenete che essa possa aiutare un altro giocatore o
- potete far alzare qualsiasi altra palla che possa interferire con il vostro gioco.

Non dovete accordarvi per lasciare una palla nella sua posizione al fine di aiutare un altro giocatore.

Una palla alzata perché aiuta o interferisce con il gioco non deve essere pulita, eccetto quando è alzata dal putting green.

Impedimenti Sciolti (Regola 23)

Potete muovere un impedimento sciolto (cioè oggetti naturali sciolti, come pietre, foglie e rametti staccati), a meno che l'impedimento sciolto e la vostra palla si trovino nel medesimo ostacolo (cioè bunker o ostacolo d'acqua). Se rimuovete un impedimento sciolto e ciò causa il movimento della vostra palla, la palla deve essere ripiazzata e (a meno

che la vostra palla non si trovi sul putting green) incorrete in un colpo di penalità.

Ostruzioni Movibili (Regola 24-1)

Le ostruzioni movibili (cioè gli oggetti artificiali movibili come rastrelli, bottiglie, ecc.), posizionate in qualsiasi posto, possono essere rimosse senza penalità. Se ciò causa il movimento della vostra palla, essa deve essere ripiazzata senza penalità.

Se la vostra palla giace dentro o sopra un'ostruzione movibile, la palla può essere alzata, l'ostruzione rimossa e la palla droppata, senza penalità, nel punto direttamente sotto a dove giaceva la palla sull'ostruzione, eccetto che sul putting green dove la palla sarà piazzata in quel punto.

Ostruzioni Inamovibili e Condizioni Anormali del Terreno (Regole 24-2 e 25-1)

Un'ostruzione inamovibile è un oggetto artificiale sul campo che non può essere mosso (ad es. una costruzione) o non può essere prontamente mosso (ad es. un cartello direzionale solidamente infossato). Gli oggetti che definiscono il fuori limite non sono considerati ostruzioni.

Una condizione anormale del terreno è acqua occasionale, terreno in riparazione o una buca o il terreno espulso dalla buca fatta da un animale scavatore, da un rettile o da un uccello.

Eccetto quando la vostra palla giace in un ostacolo d'acqua, è possibile oviare senza penalità all'interferenza con le ostruzioni inamovibili e le condizioni anormali del terreno, quando la condizione interferisce fisicamente con il lie della palla, con il vostro stance o con il vostro movimento. Potete alzare la palla e dropparla entro la distanza di un bastone dal punto più vicino dove oviare (vedere la Definizione di "Punto Più Vicino dove Oviare"), ma non più vicino alla buca da detto

punto (vedere il diagramma successivo). Se la palla giace sul putting green, piazzatela nel punto più vicino dove oviare che può essere fuori dal putting green.

Non si può oviare all'interposizione sulla vostra linea di gioco, a meno che la vostra palla e la condizione si trovino entrambe sul putting green. Quando la vostra palla si trova in un bunker; come opzione aggiuntiva, potete oviare all'interferenza dalla condizione droppando la palla fuori e dietro il bunker con un colpo di penalità.

Il seguente diagramma illustra il termine "punto più vicino dove oviare" nelle Regole 24-2 e 25-1 nel caso di un giocatore destro.



Ostacoli d'Acqua (Regola 26)

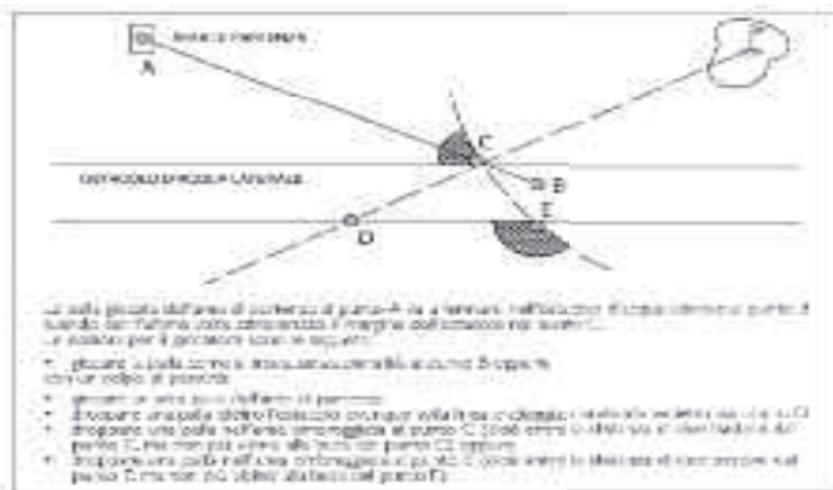
Se la vostra palla si trova in un ostacolo d'acqua (paletti e/o linee gialli), potete giocarla come si trova oppure, con la penalità di un colpo, potete:

- giocare una palla da dove avete giocato il colpo precedente o
- droppare una palla a qualunque distanza dietro l'ostacolo d'acqua,

lungo una linea retta che congiunge la buca, il punto in cui la palla originaria ha attraversato per ultimo il margine dell'ostacolo d'acqua ed il punto in cui la palla viene droppata.

Se la vostra palla si trova in un ostacolo d'acqua laterale (paletti e/o linee rossi), in aggiunta alle opzioni relative alla palla che si trova in un ostacolo d'acqua (di cui sopra), con la penalità di un colpo, potete droppare una palla entro la distanza di due bastoni e non più vicino alla buca, da:

- il punto in cui la palla ha attraversato per l'ultima volta il margine dell'ostacolo o
- un punto sul margine opposto dell'ostacolo equidistante dalla buca rispetto al punto in cui la palla ha attraversato per ultimo il margine.



Palla Persa o Fuori Limite; Palla Provvisoria (Regola 27)

Controllate le Regole Locali sullo score per identificare i limiti del campo. Questi di solito sono definiti da recinzioni, muri, paletti bianchi o linee bianche.

Se la vostra palla è persa al di fuori di un ostacolo d'acqua o è fuori limite, dovete giocare un'altra palla dal punto dal quale è stato giocato l'ultimo colpo con un colpo di penalità, cioè con la penalità di colpo e distanza.

Siete autorizzati a cercare una palla per 5 minuti. Se la palla non è trovata entro cinque minuti, è persa.

Se, dopo aver giocato un colpo, credete che la vostra palla possa essere persa al di fuori di un ostacolo d'acqua o possa essere fuori limite, dovrete giocare una palla provvisoria. Dovete dichiarare che si tratta di una palla provvisoria e dovete giocarla prima di andare avanti a cercare la palla originaria.

Se la palla originaria è persa (eccetto che in un ostacolo d'acqua) o è fuori limite, dovete continuare con la palla provvisoria con un colpo di penalità. Se la palla originaria è trovata nei limiti del campo entro i cinque minuti, dovete continuare il gioco della buca con questa interrompendo il gioco con la palla provvisoria.

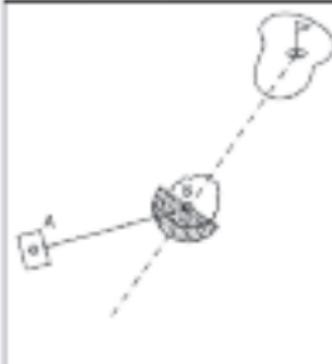
Palla Ingiocabile (Regola 28)

Se la vostra palla si trova in un ostacolo d'acqua e non volete giocarla come si trova, dovete procedere secondo la Regola dell'ostacolo d'acqua – la Regola della palla ingiocabile non è applicabile. In qualsiasi altra parte del campo, se ritenete che la vostra palla sia ingiocabile, potete, con la penalità di un colpo:

- giocare una palla dal punto in cui è stato giocato l'ultimo colpo o
- droppare una palla, a qualunque distanza dietro il punto dove giaceva la palla, lungo una linea retta che congiunge la buca, il punto dove giaceva la palla ed il punto dove viene droppata la palla oppure
- droppare una palla entro la distanza di due bastoni dal punto dove giaceva la palla, non più vicino alla buca.

Se la vostra palla è in un bunker, potete procedere come sopra, eccetto

che, se scegliete di droppare entro due bastoni o indietro lungo la linea, dovete droppare una palla nel bunker.



Una palla giocata dall'area di partenza al punto A va a fermarsi in un ceppuglio al punto B. Se il giocatore dichiara la palla ingiocabile, le opzioni, con un colpo di penalità, sono le seguenti:

- giocare una palla dall'area di partenza
- droppare una palla dietro il punto B sulla linea tratteggiata oppure
- droppare una palla nell'area ombreggiata (cioè entro la distanza di due bastoni dal punto B, ma non più vicino alla buca del punto B).

Sezione I – Etichetta; Comportamento Sul Campo

Introduzione

Questa sezione fornisce le linee guida sul modo in cui il gioco del golf dovrebbe essere giocato. Se esse vengono rispettate, tutti i giocatori otterranno il massimo piacere dal gioco. Il principio che prevale è che sul campo si dovrebbe sempre mostrare rispetto per gli altri.

Lo “Spirit of the Game”

Il golf è giocato, per la maggior parte, senza la supervisione di un arbitro. Il gioco si affida all'integrità dell'individuo nel dimostrare riguardo verso gli altri giocatori e nel rispettare le Regole. Tutti i giocatori dovrebbero comportarsi in modo disciplinato, dimostrando sempre cortesia e sportività, indipendentemente da quanto competitivi possano essere. Questo è lo spirit of the game del golf.

Sicurezza

Nel fare un colpo o uno swing di pratica, i giocatori dovrebbero assicurarsi che nessuno si trovi così vicino o in una posizione tale da poter essere colpito dal bastone, dalla palla o da qualunque sasso, ciottolo, ramoscello o cose simili.

I giocatori non dovrebbero giocare sino a quando i giocatori che li precedono sono fuori tiro.

I giocatori dovrebbero sempre avvertire gli operai che lavorano sul campo, nelle vicinanze o davanti a loro, quando stanno per eseguire un colpo che potrebbe metterli in pericolo.

Se un giocatore gioca una palla verso una direzione dove esiste il pericolo di colpire qualcuno, egli dovrebbe immediatamente urlare un avvertimento. La parola tradizionale per avvertire in queste situazioni è “fore”.

Considerazione per gli Altri Giocatori

Nessun Disturbo o Distrazione

I giocatori dovrebbero sempre dimostrare rispetto per gli altri giocatori sul campo e non dovrebbero disturbare il loro gioco muovendosi, parlando o facendo rumori inutili.

I giocatori dovrebbero assicurarsi che qualsiasi dispositivo elettronico portato sul campo non disturbi gli altri giocatori.

Sull'area di partenza, un giocatore non dovrebbe supportare la propria palla fino a quando non è il suo turno di gioco.

Quando un giocatore sta per giocare, i giocatori non dovrebbero stare vicino o direttamente dietro la palla oppure direttamente dietro la buca.

Sul Putting Green

Sul putting green, i giocatori non dovrebbero stare sulla linea del putt di un altro giocatore oppure, se questi sta facendo un colpo, proiettare un'ombra sopra la sua linea del putt.

I giocatori dovrebbero rimanere sul putting green o vicino ad esso fino a quando tutti gli altri giocatori nel gruppo hanno imbucato.

Registrazione dei punteggi

In stroke play, un giocatore che agisce come marcatore dovrebbe, se necessario, controllare il punteggio con il giocatore interessato e segnarlo nel dirigersi verso l'area di partenza successiva.

Velocità di Gioco

Giocare Velocemente e Mantenere il Passo

I giocatori dovrebbero giocare con un buon passo. Il Comitato può emanare direttive per la velocità di gioco che tutti i giocatori dovrebbero osservare.

È responsabilità di un gruppo mantenere la distanza con il gruppo che li precede. Se il gruppo perde una buca intera e sta ritardando il gruppo

che segue, dovrebbe invitare il gruppo che segue a sorpassarlo, indipendentemente dal numero di giocatori che vi sono in tale gruppo. Se un gruppo non ha perso una buca intera, ma è evidente che il gruppo che segue può giocare più velocemente, dovrebbe invitarlo a sorpassare.

Essere Pronti a Giocare

I giocatori dovrebbero essere pronti a giocare appena è il loro turno di gioco. Quando si gioca su o vicino ad un putting green, essi dovrebbero lasciare le loro sacche o carrelli in una posizione tale da permettere di allontanarsi rapidamente dal putting green e raggiungere la successiva area di partenza. Quando il gioco di una buca è terminato, i giocatori dovrebbero immediatamente lasciare libero il putting green.

Palla Persa

Se un giocatore crede che la sua palla possa essere persa al di fuori di un ostacolo d'acqua o che sia fuori limite, per risparmiare tempo, dovrebbe giocare una palla provvisoria.

I giocatori che stanno cercando una palla dovrebbero segnalare ai giocatori nel gruppo che li segue di sorpassarli, non appena si rendono conto che non sarà facile trovarla. Non dovrebbero cercare per cinque minuti prima di fare ciò. Avendo permesso al gruppo che segue di sorpassarli, non dovrebbero continuare il gioco fino a quando quel gruppo li ha superati ed è fuori tiro.

Precedenza sul Campo

A meno che sia stato diversamente disposto dal Comitato, la precedenza sul campo è determinata dalla velocità di gioco del gruppo. Qualsiasi gruppo che stia giocando un giro completo è autorizzato a passare un gruppo che sta giocando un giro più breve. Il termine "gruppo" comprende anche un giocatore singolo.

Cura del Campo

Bunkers

Prima di lasciare un bunker, i giocatori dovrebbero accuratamente riempire e livellare tutte le buche e le tracce dei piedi fatte da loro e quelle vicine fatte da altri. Se c'è un rastrello ad una distanza ragionevole dal bunker, lo si dovrebbe usare per questo scopo.

Riparare i Buchi delle Zolle, i Segni Lasciati dall'Impatto della Palla ed i Danni Provocati dalle Scarpe

I giocatori dovrebbero accuratamente riparare i buchi delle zolle fatti da loro e qualsiasi danno al putting green fatto dall'impatto di una palla (indipendentemente dal fatto che siano stati fatti da loro o da altri). Dopo che tutti i giocatori nel gruppo hanno concluso la buca, si dovrebbero riparare i danni fatti dalle scarpe al putting green.

Prevenire Danni Inutili

I giocatori dovrebbero evitare di causare danni al campo rimuovendo zolle quando fanno movimenti di prova oppure picchiando la testa del bastone sul terreno, sia per stizza, sia per qualsiasi altra ragione.

I giocatori dovrebbero stare attenti a non danneggiare il putting green nell'appoggiare le sacche o l'asta della bandiera.

Per evitare di danneggiare la buca, i giocatori e i caddies non dovrebbero stare troppo vicino ad essa e dovrebbero fare attenzione quando maneggiano l'asta della bandiera e raccolgono una palla dalla buca. Non si dovrebbe usare la testa del bastone per raccogliere una palla dalla buca. I giocatori non dovrebbero appoggiarsi sui loro bastoni quando sono sul putting green, specialmente quando stanno raccogliendo la palla dalla buca. L'asta della bandiera dovrebbe essere correttamente riposta nella buca prima che i giocatori lascino il putting green.

Si dovrebbero rigorosamente osservare le Norme Locali che regolano

la circolazione dei golf carts.

Conclusione; Penalità per Infrazione

Se i giocatori si attengono alle linee guida di questa sezione, il gioco sarà più piacevole per tutti.

Se un giocatore sistematicamente non osserva queste linee guida durante un giro oppure per un certo periodo di tempo arrecando danno agli altri, si raccomanda al Comitato di intraprendere appropriate azioni disciplinari contro il giocatore colpevole. Un provvedimento potrebbe, per esempio, consistere nel vietare al giocatore di giocare sul campo per un limitato periodo di tempo oppure per un certo numero di gare. Queste sanzioni disciplinari sono giustificabili per proteggere gli interessi della maggioranza dei giocatori che desiderano giocare in accordo con queste linee guida.

Nel caso di una grave infrazione all'etichetta, il Comitato può squalificare un giocatore secondo la Regola 33-7.

Sezione II – Definizioni

Le Definizioni sono riportate in ordine alfabetico e, nelle Regole stesse, i termini così definiti sono in *corsivo*.

Acqua Occasionale

“*Acqua occasionale*” è qualsiasi ristagno temporaneo di acqua sul *campo*, che non si trovi entro un *ostacolo d'acqua* e che sia visibile prima o dopo che il giocatore abbia preso il suo *stance*. Neve e ghiaccio naturale, diversamente dalla brina, sono *acqua occasionale* o *impedimenti sciolti* a scelta del giocatore. Il ghiaccio prodotto artificialmente è un'*ostruzione*. La rugiada e la brina non sono *acqua occasionale*.

Una palla è in *acqua occasionale* quando vi giace dentro o qualsiasi sua parte tocca l'*acqua occasionale*.

Addressare la Palla

Un giocatore ha “*addressato la palla*” quando ha appoggiato a terra il suo bastone immediatamente davanti o immediatamente dietro la palla, indipendentemente dal fatto che abbia preso o meno il suo *stance*.

Agente Estraneo

In *match play*, un “*agente estraneo*” è qualsiasi agente che non riguardi la *parte* del giocatore o dell'*avversario*, qualsiasi *caddie* di ambedue le *parti*, qualsiasi palla giocata da ambedue le *parti* alla buca che si sta giocando oppure qualsiasi *equipaggiamento* appartenente ad ambedue le *parti*.

In *stroke play*, un *agente estraneo* è qualsiasi agente che non riguardi la *parte* del *concorrente*, qualsiasi *caddie* della *parte*, qualsiasi palla giocata dalla *parte* alla buca che si sta giocando oppure qualsiasi *equipaggiamento* della *parte*.

Un *agente estraneo* comprende un *arbitro*, un *marcatore*, un *osservatore*

e un *forecaddie*.

Né il vento, né l'acqua sono un *agente estraneo*.

Animale Scavatore

Un "*animale scavatore*" è un animale (diverso da un verme, insetto o simile) che fa una buca per abitarvi o ripararsi, quali un coniglio, una talpa, una marmotta, un citello o una salamandra.

Nota: Una buca fatta da un animale non-scavatore, quale un cane, non è una *condizione anormale del terreno* se non è marcata o dichiarata come *terreno in riparazione*.

Arbitro

Un "*arbitro*" è una persona incaricata dal *Comitato* per decidere su questioni di fatto ed applicare le *Regole*. Egli deve intervenire per qualsiasi infrazione ad una *Regola* che osservi o che gli venga riferita.

Un *arbitro* non dovrebbe custodire l'*asta della bandiera*, stare vicino alla *buca* o indicarne la posizione oppure alzare la palla o marcarne la posizione.

Eccezione in match play: a meno che sia stato incaricato di accompagnare i giocatori per tutta la durata di un incontro, un *arbitro* non ha l'autorità di intervenire in un match, se non in relazione [alla Regola 1-3, 6-7, 33-7](#).

Area di Partenza

L'*area di partenza*" è l'area dalla quale si inizia il gioco della buca che si deve giocare. E' un'area rettangolare profonda due bastoni, delimitata frontalmente e lateralmente dai limiti esterni di due indicatori di partenza. Una palla è fuori dall'*area di partenza* quando si trova interamente al di fuori dell'*area di partenza*.

Asta della Bandiera

L'"*asta della bandiera*" è un indicatore verticale mobile, provvisto o meno della bandiera di stoffa o di altri accessori, piazzato al centro della *buca* per indicarne la posizione. L'*asta della bandiera* deve avere sezione trasversale circolare. Materiale da imbottitura o ammortizzante che potrebbe influenzare indebitamente il movimento della palla è vietato.

Avversario

Un "*avversario*" è un componente di una *parte* contro la quale la *parte* del giocatore gareggia in match play.

Best Ball

Vedi "*Forme di Match Play*".

Buca

La "*buca*" deve avere un diametro di 108 mm (4 pollici e 1/4) ed una profondità di almeno 101,6 mm (4 pollici). Se si fa uso di un rivestimento, esso deve essere affondato in modo che il suo bordo superiore sia almeno 25,4 mm (1 pollice) al di sotto della superficie del *putting green*, a meno che la natura del terreno non lo consenta; il diametro esterno del rivestimento non deve superare 108 mm (4 pollici e 1/4).

Bunker

Un "*bunker*" è un *ostacolo* consistente in un'area preparata del terreno, spesso una depressione, dalla quale la superficie erbosa o la terra sono state rimosse e sostituite con della sabbia o del materiale simile.

Il terreno erboso circostante o all'interno di un *bunker*, incluse le sponde realizzate con zolle impilate (inerbite oppure in terra), non fa parte del *bunker*. Una parete o un bordo del *bunker* non inerbiti sono parte del *bunker*.

Il margine di un *bunker* si estende verticalmente verso il basso, ma non verso l'alto.

Una palla è in un *bunker* quando vi giace dentro o qualsiasi sua parte tocca il *bunker*.

Caddie

Un "caddie" è una persona che assiste il giocatore in conformità con le Regole, il che può comprendere il trasportare e l'occuparsi dei bastoni del giocatore durante il gioco.

Quando un *caddie* è impiegato da più di un giocatore, egli è sempre considerato il *caddie* del giocatore che condivide il *caddie*, la cui palla (o la palla del suo *partner*) è coinvolta e l'*equipaggiamento* da lui trasportato è considerato quello del giocatore suddetto, eccetto quando il *caddie* agisce dietro specifiche istruzioni di un altro giocatore (o del *partner* di un altro giocatore) che condivide il *caddie*, nel qual caso egli sarà considerato il *caddie* di quest'ultimo.

Campo

Il "campo" è l'intera area all'interno dei limiti stabiliti dal Comitato (vedere Regola 33-2).

Colpo

Un "colpo" è il movimento in avanti del bastone fatto con l'intenzione di colpire la palla e muoverla, ma se un giocatore controlla di proposito il proprio downswing prima che la testa del bastone raggiunga la palla, egli non ha effettuato un colpo.

Colpo di Penalità

Un "colpo di penalità" è quello che viene aggiunto al punteggio di un

giocatore o di una *parte* secondo alcune *Regole*. In gare *threesome* o *foursome*, i *colpi di penalità* non alterano l'ordine di gioco.

Comitato

Il “*Comitato*” è l'autorità incaricata di dirigere la gara o, se la questione non sorge durante una gara, è l'autorità responsabile del *campo*.

Compagno di Gioco

Vedere “*concorrente*”.

Concorrente

Un “*concorrente*” è un giocatore in una gara *stroke play*. Un “*compagno di gioco*” è qualunque persona con la quale il *concorrente* gioca. Nessuno dei due è *partner* dell'altro.

In gare *stroke play foursome* o *four-ball* [quattro palle], ove il contesto lo ammette, la definizione di “*concorrente*” o quella di “*compagno di gioco*” include anche il *partner* del giocatore.

Condizioni Anormali del Terreno

Una “*condizione anormale del terreno*” è qualsiasi *acqua occasionale*, *terreno in riparazione* o una buca, terreno espulso o traccia di galleria sul *campo* fatti da un *animale scavatore*, un rettile o un uccello.

Consiglio

“*Consiglio*” è qualsiasi avvertimento o suggerimento che possa influenzare un giocatore nella condotta del suo gioco, nella scelta di un bastone o sul modo di effettuare un *colpo*.

L'informazione su *Regole*, distanze o cose di pubblico dominio, quali la posizione degli *ostacoli* o dell'*asta della bandiera* sul *putting green*, non è *consiglio*.

Deviazione Accidentale

Una “*deviazione accidentale*” avviene quando una palla in movimento è accidentalmente deviata o fermata da qualsiasi *agente estraneo* (vedere Regola 19-1).

Equipaggiamento

“*Equipaggiamento*” è tutto ciò che è usato, indossato, tenuto o trasportato dal giocatore o dal suo *caddie*, eccetto:

- qualunque palla che il giocatore abbia giocato alla buca che si sta giocando e
- qualunque piccolo oggetto, come una moneta o un tee, mentre sono usati per marcare la posizione della palla o i limiti di un'area entro la quale droppare una palla.

Nota 1: Una palla giocata alla buca che si sta giocando fa parte dell'*equipaggiamento* quando è stata alzata e non rimessa in gioco.

Nota 2: L'*equipaggiamento* include gli oggetti posizionati sul *campo* per la cura del *campo*, come i rastrelli, mentre essi sono tenuti o trasportati.

Nota 3: Quando l'*equipaggiamento* è condiviso da due o più giocatori, l'*equipaggiamento* condiviso è considerato essere l'*equipaggiamento* di uno solo dei giocatori che lo condividono.

Se uno dei giocatori (o il suo partner o uno dei loro *caddies*) che condividono un carrello o un golf cart muove il carrello o il golf cart, il cart e tutto ciò che vi è contenuto è considerato essere l'*equipaggiamento* di quel giocatore.

Altrimenti, quando è coinvolta la palla del giocatore (o la palla del suo partner) che condivide il cart, il cart e qualsiasi cosa che esso contiene è considerato l'*equipaggiamento* del giocatore.

Altro *equipaggiamento* condiviso è considerato essere l'*equipaggiamento* del giocatore che per ultimo lo ha utilizzato, indossato, tenuto o trasportato. Rimane l'*equipaggiamento* di questo giocatore fino a che è

usato, indossato, tenuto o trasportato dall'altro giocatore (oppure dal suo *partner* o da ciascuno dei loro *caddies*).

Forecaddie

Un "*forecaddie*" è una persona che viene impiegata dal Comitato per indicare ai giocatori la posizione delle palle durante il gioco. Egli è un agente estraneo.

Forme di Match Play

Individuale: Un incontro match play in cui un giocatore gioca contro un altro.

Threesome: Un incontro match play in cui un giocatore gioca contro altri due giocatori e ciascuna *parte* gioca una palla.

Foursome: Un incontro match play in cui due giocatori giocano contro altri due giocatori e ciascuna *parte* gioca una palla.

Three-Ball: Tre giocatori giocano un incontro match play l'uno contro l'altro, giocando ciascuno la propria palla. Ogni giocatore gioca due incontri distinti.

Best-Ball: Un incontro match play in cui un giocatore gioca contro la miglior palla di altri due giocatori o la miglior palla di altri tre giocatori.

Four-Ball [Quattro Palle]: Un incontro match play in cui due giocatori giocano la loro miglior palla contro la miglior palla di altri due giocatori.

Forme di Stroke Play [Gioco a Colpi]

Individuale: Una gara dove ciascun *concorrente* gioca individualmente.

Foursome: Una gara dove due *concorrenti* giocano come *partner* giocando una palla sola.

Four-Ball [Quattro Palle]: Una gara nella quale due *concorrenti* giocano come *partner*, ciascuno giocando la propria palla. Il punteggio più basso dei *partner* è il risultato per la buca. Se uno dei *partner* non finisce la buca, non c'è penalità.

Nota: Per gare Contro-Bogey, Contro-Par e Stableford - vedi Regola 32-1.

Four-Ball [Quattro Palle]

Vedi “*Forme di Match Play*” e “*Forme di Stroke Play*”.

Foursome

Vedi “*Forme di Match Play*” e “*Forme di Stroke Play*”.

Fuori Limite

Il “*fuori limite*” è oltre i limiti del *campo* o qualsiasi parte del *campo* così marcata dal *Comitato*.

Quando il *fuori limite* è definito da una recinzione o da paletti o è definito come oltre la recinzione o oltre i paletti, la linea del *fuori limite* è determinata dai punti interni più vicini dei pali della recinzione o dei paletti presi a livello del terreno (esclusi i supporti angolati). Quando si usano sia paletti che linee per indicare il *fuori limite*, i paletti identificano il *fuori limite* e le linee lo definiscono. Quando il *fuori limite* è definito da una linea sul terreno, la linea stessa è *fuori limite*. La linea del *fuori limite* si estende verticalmente verso l'alto ed il basso.

Una palla è *fuori limite* quando si trova interamente *fuori limite*. Un giocatore può stare *fuori limite* per giocare una palla che si trova entro i limiti del *campo*.

Gli oggetti che definiscono il *fuori limite*, quali muri, recinzioni, paletti e cancellate non sono *ostruzioni* e sono considerati fissi. I paletti che identificano un *fuori limite* non sono *ostruzioni* e sono considerati fissi.

Nota 1: Paletti o linee usati per definire il *fuori limite* dovrebbero essere bianchi.

Nota 2: Un *Comitato* può emanare una Regola Locale dichiarando che i paletti che identificano, ma non definiscono un *fuori limite*, sono *ostruzioni*.

Giro Convenzionale

Il “*giro convenzionale*” consiste nel giocare le buche del *campo* nella loro sequenza corretta, a meno che sia stato altrimenti disposto dal *Comitato*. Il numero delle buche in un *giro convenzionale* è di 18 buche, a meno che il *Comitato* abbia autorizzato un minor numero. Circa l'estensione di un *giro convenzionale* in match play, vedere la Regola 2-3.

Impedimenti Sciolti

Sono “*impedimenti sciolti*” oggetti naturali, inclusi:

- pietre, foglie, ramoscelli, rami e simili,
- sterco e
- vermi, insetti e simili ed il terreno espulso o ammassato da loro, sempre che essi non siano:
 - fissi o vegetanti,
 - solidamente infossati oppure
 - aderenti alla palla.

Sabbia e terreno sparso sono *impedimenti sciolti* sul *putting green*, ma non altrove.

Neve e ghiaccio naturale, diversamente dalla brina, sono *acqua occasionale* o *impedimenti sciolti* a scelta del giocatore.

Rugiada e brina non sono *impedimenti sciolti*.

Individuale

Vedi “*Forme di Match Play*” e “*Forme di Stroke Play*”.

Linea di Gioco

La “*linea di gioco*” è la direzione che il giocatore vorrebbe che la sua palla seguisse dopo aver giocato un *colpo*, più una ragionevole distanza su entrambi i lati della direzione desiderata. La *linea di gioco* si estende dal terreno verticalmente verso l'alto, ma non oltre la *bucca*.

Linea del Putt

La “*linea del putt*” è la linea che il giocatore vorrebbe che la sua palla seguisse dopo aver giocato un colpo sul *putting green*. La *linea del putt*, eccetto quando si riferisce alla Regola 16-1e, include una ragionevole distanza su entrambi i lati della linea desiderata. La *linea del putt* non si estende oltre la *buca*.

Marcatore

Un “*marcatore*” è una persona incaricata dal *Comitato* di registrare il punteggio di un *concorrente* in *stroke play*. Può essere un *compagno di gioco*. Non è un *arbitro*.

Onore

Si dice che ha l’“*onore*” il giocatore che deve giocare per primo dall’*area di partenza*.

Osservatore

Un “*osservatore*” è una persona incaricata dal *Comitato* di assistere un *arbitro* nel decidere su questioni di fatto e di riferirgli qualsiasi infrazione ad una *Regola*. Un *osservatore* non dovrebbe custodire l’*asta della bandiera*, stare vicino alla *buca* o indicarne la posizione oppure alzare la palla o marcarne la posizione.

Ostacoli

Un “*ostacolo*” è qualunque *bunker* o *ostacolo d’acqua*.

Ostacolo d’Acqua

Un “*ostacolo d’acqua*” è qualsiasi mare, lago, stagno, fiume, ruscello, canale di scolo superficiale o un altro corso d’acqua scoperto (sia che contenga acqua o meno) e qualsiasi cosa di simile natura che si trovi sul *campo*.

Tutto il terreno e l'acqua entro i margini di un *ostacolo d'acqua* fanno parte dell'*ostacolo d'acqua*.

Quando il margine di un *ostacolo d'acqua* è definito da paletti, i paletti sono dentro l'*ostacolo d'acqua* ed il margine dell'*ostacolo* è definito dai punti esterni più vicini dei paletti, presi a livello del terreno. Quando si usano sia paletti che linee per indicare un *ostacolo d'acqua*, i paletti identificano l'*ostacolo* e le linee definiscono il margine dell'*ostacolo*. Quando il margine di un *ostacolo d'acqua* è definito da una linea sul terreno, la linea stessa è nell'*ostacolo d'acqua*. Il margine di un *ostacolo d'acqua* si estende verticalmente verso l'alto e il basso.

Una palla è in *ostacolo d'acqua* quando vi giace dentro o qualsiasi sua parte tocca l'*ostacolo d'acqua*.

I paletti usati per definire il margine di un *ostacolo d'acqua* o per identificarlo, sono *ostruzioni*.

Nota 1: Paletti o linee usati per definire il margine di un *ostacolo d'acqua* o per identificarlo, devono essere gialli.

Nota 2: Il *Comitato* può emanare una Regola Locale per proibire il gioco da un'area ambientalmente protetta che è stata definita come *ostacolo d'acqua*.

Ostacolo d'Acqua Laterale

Un "*ostacolo d'acqua laterale*" è un *ostacolo d'acqua* o quella parte di un *ostacolo d'acqua* situato in modo che non è possibile o è ritenuto impraticabile da parte del *Comitato*, droppare una palla dietro l'*ostacolo d'acqua* in accordo con la Regola 26-1b. Tutto il terreno e l'acqua entro i margini dell'*ostacolo d'acqua laterale* sono parte dell'*ostacolo d'acqua laterale*.

Quando il margine di un *ostacolo d'acqua laterale* è definito da paletti, i paletti sono dentro l'*ostacolo d'acqua laterale* ed il margine dell'*ostacolo* è definito dai punti esterni più vicini dei paletti, presi a livello del terreno.

Quando si usano sia paletti che linee per indicare un *ostacolo d'acqua laterale*, i paletti identificano l'*ostacolo* e le linee definiscono il margine dell'*ostacolo*. Quando il margine di un *ostacolo d'acqua laterale* è definito da una linea sul terreno, la linea stessa è nell'*ostacolo d'acqua laterale*. Il margine di un *ostacolo d'acqua laterale* si estende verticalmente verso l'alto ed il basso.

Una palla è in un *ostacolo d'acqua laterale* quando vi giace dentro o qualsiasi sua parte tocca l'*ostacolo d'acqua laterale*.

I paletti usati per definire il margine dell'*ostacolo d'acqua laterale*, o per identificarlo, sono *ostruzioni*.

Nota 1: Quella parte di un *ostacolo d'acqua* che deve essere giocata come un *ostacolo d'acqua laterale*, deve essere marcata in modo differente. Paletti o linee usati per definire il margine di un *ostacolo d'acqua laterale* o per identificarlo, devono essere rossi.

Nota 2: Il *Comitato* può emanare una Regola Locale per proibire il gioco da un'area ambientalmente protetta che è stata definita come *ostacolo d'acqua laterale*.

Nota 3: Il *Comitato* può definire un *ostacolo d'acqua laterale* come *ostacolo d'acqua*.

Ostruzioni

Un'"ostruzione" è qualsiasi cosa artificiale, ivi incluse le superfici e lati artificiali di strade e sentieri ed il ghiaccio prodotto artificialmente, eccetto:

- a. Gli oggetti che definiscono il *fuori limite*, quali muri, recinzioni, paletti e cancellate;
- b. Qualsiasi parte di un oggetto artificiale e inamovibile la quale si trovi *fuori limite*;
- c. Qualsiasi costruzione che il *Comitato* abbia dichiarato essere parte integrante del *campo*.

Un'ostruzione è un'ostruzione mobile se può essere mossa senza irragionevole sforzo, senza ritardare il gioco ingiustificatamente e senza causare danni. Altrimenti è un'ostruzione inamovibile.

Nota: Il Comitato può emanare una Regola Locale per dichiarare che un'ostruzione mobile sia un'ostruzione inamovibile.

Palla Imbucata

Una palla è "*imbucata*" quando è ferma entro il perimetro della *buca* ed è interamente sotto il bordo della *buca* stessa.

Palla in Gioco

Una palla è "*in gioco*" non appena il giocatore ha effettuato un *colpo* dall'*area di partenza*. Essa rimane *in gioco* fino a quando è *imbucata*, a meno che sia *persa*, *fuori limite* o *alzata* oppure sia stata *sostituita* con un'altra palla, sia che tale sostituzione fosse permessa o meno; una palla che ha così *sostituito* la palla originaria diventa la *palla in gioco*.

Una *palla in gioco* che è stata *marcata* ma non *alzata* rimane *in gioco*. Una palla che è stata *marcata*, *alzata* e *ripiazzata* ritorna *in gioco*, indipendentemente dal fatto che il *marca-palla* sia stato rimosso o meno.

Se una palla è giocata fuori dai limiti dell'*area di partenza* quando il giocatore sta iniziando il gioco di una *buca* oppure quando sta cercando di correggere questo errore, la palla non è *in gioco* e si applica la Regola 11-4 oppure 11-5. Altrimenti, la *palla in gioco* comprende una palla giocata da fuori dell'*area di partenza* quando il giocatore sceglie di giocare oppure deve giocare il suo *colpo* successivo dall'*area di partenza*.

Eccezione in match-play: *Palla in gioco* comprende una palla giocata dal giocatore fuori dai limiti dell'*area di partenza* nell'iniziare il gioco di una *buca*, se l'*avversario* non gli chiede di annullare il *colpo* come previsto dalla Regola 11-4a.

Palla Mossa

Una palla è considerata “*mossa*” se lascia la sua posizione e va a fermarsi in qualunque altro posto.

Palla Persa

Una palla è considerata “*persa*” se:

- a. non è trovata o identificata come propria dal giocatore entro cinque minuti dal momento in cui la *parte* del giocatore o uno dei loro *caddies* ne abbia iniziato la ricerca; o
- b. il giocatore ha fatto un *colpo* con una *palla provvisoria* dal posto dove è probabile che si trovi la palla originaria o da un punto più vicino alla *buca* di tale posto (vedi Regola 27-2b); o
- c. il giocatore ha *messo in gioco* un'altra palla con la penalità di colpo e distanza secondo la Regola 26-1a, 27-1a o 28a; o
- d. il giocatore ha *messo in gioco* un'altra palla perché è noto o pressoché certo che la palla, che non è stata trovata, è stata *mossa* da un *agente estraneo* (vedi Regola 18-1), è in un'*ostruzione* (vedi Regola 24-3), è in una *condizione anormale del terreno* (vedi Regola 25-1c) oppure è in un *ostacolo d'acqua* (vedi Regola 26-1b o c); o
- e. il giocatore ha fatto un *colpo* con una *palla sostitutiva*.

Il tempo impiegato per giocare una *palla sbagliata* non è considerato nei cinque minuti concessi per la ricerca.

Palla Provvisoria

Una “*palla provvisoria*” è una palla giocata secondo la Regola 27-2, per una palla che può essere *persa* al di fuori di un *ostacolo d'acqua* o che può essere *fuori limite*.

Palla Sbagliata

Una “*palla sbagliata*” è qualunque palla, eccetto le seguenti palle

appartenenti al giocatore:

- *palla in gioco*;
- *palla provvisoria*; o
- una seconda palla giocata secondo la Regola 3-3 o la Regola 20-7c in stroke play.

La *palla in gioco* comprende una palla che ha sostituito la *palla in gioco*, sia che la sostituzione fosse permessa o meno. Una *palla sostitutiva* diventa la *palla in gioco* quando è stata droppata o piazzata (vedere la Regola 20-4).

Palla Sostitutiva

Una “*palla sostitutiva*” è una palla messa in gioco in sostituzione della palla originaria che era o in *gioco*, *persa*, *fuori limite* o *alzata*, sia che la sostituzione fosse permessa o meno. Una *palla sostitutiva* diventa la *palla in gioco* quando è stata droppata o piazzata (vedere la Regola 20-4).

Parte

Una “*parte*” è un giocatore oppure due o più giocatori che sono *partner*. In match play, ogni componente della *parte* avversaria è un *avversario*. In stroke play, i componenti di tutte le *parti* sono *concorrenti* ed i componenti di *parti* differenti che giocano insieme sono *compagni di gioco*.

Partner

Un “*partner*” è un giocatore che gioca con un altro per la stessa *parte*. In *threesome*, *foursome*, *best ball* o *four ball* [quattro palle], dove il contesto lo ammette, la parola “giocatore” comprende il suo *partner* o i suoi *partner*.

Percorso

Il “*percorso*” è l'intera area del *campo* esclusi:

- a. L'area di *partenza* ed il *putting green* della buca che si sta giocando; e
- b. Tutti gli *ostacoli* sul *campo*.

Punto Più Vicino Dove Oviare

Il “*punto più vicino dove oviare*” è il punto di riferimento per oviare, senza penalità, all'interferenza con un'ostruzione inamovibile (Regola 24-2), una *condizione anormale del terreno* (Regola 25-1) o un *putting green sbagliato* (Regola 25-3).

È il punto sul *campo* più vicino a dove giace la palla:

- (i) che non è più vicino alla *buca* e
- (ii) dove, se la palla ivi giacesse, non vi sarebbe interferenza con la condizione dalla quale si vuole oviare nell'eseguire il *colpo* che il giocatore avrebbe fatto dalla posizione originaria, se la condizione non fosse stata lì.

Nota: Per determinare accuratamente il *punto più vicino dove oviare*, il giocatore dovrebbe usare il bastone con il quale avrebbe fatto il suo *colpo* successivo se la condizione non fosse stata lì, simulando la posizione per l'*address*, la direzione di gioco e lo swing per quel tipo di *colpo*.

Putting Green

Il “*putting green*” è quella parte di terreno della buca che si sta giocando appositamente preparata per il gioco con il putter oppure definita tale dal *Comitato*. Una palla è sul *putting green* quando qualsiasi sua parte tocca il *putting green*.

Putting Green Sbagliato

Un “*putting green sbagliato*” è qualsiasi *putting green* diverso da quello della buca che si sta giocando. A meno che sia stato diversamente stabilito dal *Comitato*, questo termine comprende un *putting green* di pratica o per approcci situato sul *campo*.

R&A

“R&A” significa R&A Rules Limited.

Regola o Regole

Il termine “Regola” comprende:

- a. Le Regole del Golf e le loro interpretazioni contenute nelle “Decisioni sulle Regole del Golf”;
- b. Qualsiasi Condizione di Gara emanata dal *Comitato* secondo la Regola 33-I e l'Appendice I;
- c. Qualsiasi Regola Locale emanata dal *Comitato* secondo la Regola 33-8a e l'Appendice I; e
- d. Le specifiche riguardanti:
 - (i) i bastoni e la palla riportate nelle Appendici II e III e le loro interpretazioni contenute nella “Guida sulle Regole per i Bastoni e le Palle” e
 - (ii) i dispositivi e altro equipaggiamento nell'Appendice IV.

Stance

Un giocatore ha preso lo “*stance*” quando ha piazzato i piedi per prepararsi al *colpo* ed effettuarlo.

Terreno in Riparazione

“*Terreno in riparazione*” è qualsiasi parte del *campo* così marcata per ordine del *Comitato* o dichiarata tale da un suo rappresentante autorizzato. Tutto il terreno e qualsiasi erba, cespuglio, albero o altra cosa vegetante che cresca all'interno del *terreno in riparazione*, è parte del *terreno in riparazione*. *Terreno in riparazione* comprende materiale accatastato per la rimozione e una buca scavata da un greenkeeper, anche se non così marcati. Erba tagliata o altro materiale lasciato sul *campo* che siano stati abbandonati e per i quali non sia prevista la rimozione, non sono *terreno in riparazione*, a meno che siano così marcati.

Quando il margine del *terreno in riparazione* è definito da paletti, i paletti sono all'interno a detto terreno ed il margine del *terreno in riparazione*

è definito dai punti esterni più vicini dei paletti, presi al livello del terreno. Quando si usano sia paletti che linee per indicare un *terreno in riparazione*, i paletti identificano il *terreno in riparazione* e le linee definiscono il margine di tale terreno. Quando il margine del *terreno in riparazione* è definito da una linea sul terreno, la linea stessa è nel *terreno in riparazione*. Il margine del *terreno in riparazione* si estende verticalmente verso il basso, ma non verso l'alto.

Una palla è in *terreno in riparazione* quando vi giace dentro o qualsiasi sua parte tocca il *terreno in riparazione*.

I paletti usati per definire il margine di un *terreno in riparazione* o per identificarlo, sono ostruzioni.

Nota: Il Comitato può emanare una Regola Locale per proibire il gioco dal *terreno in riparazione* o da un'area ambientalmente protetta definita come *terreno in riparazione*.

Three-Ball

Vedere “*Forme di Match Play*”.

Threesome

Vedere “*Forme di Match Play*”.

Sezione III – Le Regole del Gioco

Il Gioco

Regola I – Il Gioco

Definizioni

Tutti i termini definiti sono in *corsivo* e sono elencati in ordine alfabetico nella sezione Definizioni - vedere le pagine 35 - 52.

I-1. Regola Generale

Il Gioco del Golf consiste nel giocare una palla con un bastone dall'*area di partenza* fino a mandarla in *bucca* con uno o più *colpi* eseguiti conformemente alle *Regole*.

I-2. Esercitare Influenza Sul Movimento Della Palla o Alterare le Condizioni Materiali

Un giocatore non deve (i) agire con l'intento di influenzare il movimento di una *palla in gioco* o (ii) alterare le condizioni materiali con l'intento di influenzare il gioco di una *bucca*.

Eccezioni:

1. Un'azione espressamente permessa o espressamente vietata da un'altra *Regola*, è soggetta a quella *Regola* e non alla Regola I-2.
2. Un'azione fatta solo allo scopo di avere cura del *campo* non costituisce un'infrazione alla Regola I-2.

* **PENALITÀ PER INFRAZIONE ALLA REGOLA I-2:**

Match play - Perdita della *bucca*; Stroke play - Due colpi.

* Nel caso di una grave infrazione alla Regola I-2, il *Comitato* può imporre una penalità di squalifica.

Nota 1: Si ritiene che un giocatore abbia commesso una grave infrazione alla Regola I-2 quando il *Comitato* valuta che l'azione fatta in infrazione alla presente Regola ha permesso a lui o ad un altro giocatore di ottenere un significativo vantaggio oppure ha posto un altro giocatore, diverso dal suo *partner*, in una posizione di significativo svantaggio.

Nota 2: In *stroke play*, eccetto quando si è in presenza di una grave infrazione che porta alla squalifica, un giocatore in infrazione alla Regola I-2 in relazione al movimento della propria palla, deve giocare la palla da dove è stata fermata oppure, se la palla è stata deviata, da dove si è fermata. Se il movimento della palla di un giocatore è stato influenzato intenzionalmente da un *compagno di gioco* oppure da un altro *agente estraneo*, per il giocatore si applica la Regola I-4 (vedere la Nota alla Regola I9-1).

I-3. Accordarsi per Non Applicare le Regole

I giocatori non devono accordarsi per non applicare una qualsiasi *Regola* o per derogare da qualsiasi penalità in cui siano incorsi.

PENALITÀ PER INFRAZIONE ALLA REGOLA I-3:

Match play - Squalifica di entrambe le parti;

Stroke play - Squalifica dei concorrenti coinvolti.

(Accordarsi per giocare fuori turno in *stroke play* - vedere la Regola I0-2c)

I-4. Casi Non Contemplati dalle Regole

Se un qualsiasi caso in discussione non è contemplato dalle *Regole*, la decisione dovrebbe essere presa secondo equità.

Regola 2 – Match Play

Definizioni

Tutti i termini definiti sono in *corsivo* e sono elencati in ordine alfabetico nella sezione Definizioni - vedere le pagine 35 - 52.

2-1. Regola Generale

Un incontro match play consiste in una *parte* che gioca contro un'altra su un *giro convenzionale*, a meno che sia stato diversamente stabilito dal *Comitato*.

In match play l'incontro si gioca buca per buca.

Eccetto quando previsto altrimenti nelle *Regole*, una buca è vinta dalla *parte* che *imbuca* la propria palla in meno *colpi*. In un match play con handicap il punteggio netto più basso vince la buca.

Lo stato dell'incontro è espresso secondo i termini: tante "buche up" o "pari merito", e tante "da giocare".

Una *parte* è "dormie" quando è tante buche "up" quante ne rimangono da giocare.

2-2. Buca Pareggiata

Una buca è pareggiata se ciascuna *parte* completa la buca nello stesso numero di *colpi*.

Se un giocatore incorre in una penalità dopo aver completato la buca, quando al suo *avversario* rimane un *colpo* da giocare per pareggiare, la buca è pareggiata.

2-3. Vincitore dell'Incontro

Un incontro è vinto quando una *parte* è in vantaggio per un numero di buche maggiore del numero di buche che rimangono da giocare.

In caso di parità, il *Comitato* può estendere il *giro convenzionale* di tante buche quante ne occorrono affinché un incontro sia vinto.

2-4. Concessione dell'Incontro, della Buca o del Colpo Successivo

Un giocatore può concedere un incontro in qualsiasi momento prima dell'inizio o della conclusione di tale incontro.

Un giocatore può concedere una buca in qualsiasi momento prima dell'inizio o della conclusione di tale buca.

Un giocatore può concedere il *colpo* successivo al suo *avversario* in qualsiasi momento purché la palla dell'*avversario* sia ferma. Si considera che l'*avversario* abbia *imbucato* con il suo *colpo* successivo e la palla può essere rimossa da entrambe le *parti*.

Una concessione non può essere rifiutata o ritirata.

(Palla in Bilico sul Bordo della Buca - vedere la Regola 16-2)

2-5. Dubbi sulla Procedura; Contestazioni e Reclami

In match play, se sorge un dubbio o una contestazione tra i giocatori, un giocatore può fare un reclamo. Se non è disponibile in un ragionevole lasso di tempo un rappresentante del *Comitato* debitamente autorizzato, i giocatori devono continuare l'incontro senza ritardo. Il *Comitato* può esaminare un reclamo solo se è stato fatto in tempo e se, in quel momento, il giocatore reclamante ha comunicato al suo *avversario* (i) che sta facendo un reclamo oppure che vuole una decisione e (ii) i fatti attinenti al reclamo o alla decisione.

Si considera che un reclamo sia stato fatto in tempo quando, dopo avere scoperto le circostanze che portano al reclamo, il giocatore formula il suo reclamo (i) prima che qualsiasi giocatore dell'incontro giochi dalla successiva *area di partenza* o, (ii) nel caso dell'ultima buca dell'incontro, prima che tutti i giocatori dell'incontro lascino il *putting green* o (iii) quando le circostanze che portano al reclamo vengono scoperte solo dopo che tutti i giocatori dell'incontro abbiano lasciato il *putting green* dell'ultima buca, ma prima che il risultato dell'incontro sia stato ufficialmente proclamato.

Un reclamo che si riferisce a una buca precedente dell'incontro può essere

esaminato dal *Comitato* solo se è basato su fatti precedentemente sconosciuti al giocatore reclamante ed egli ha ricevuto errata informazione (Regole 6-2a o 9) da un *avversario*. Tale reclamo deve essere fatto in tempo. Dopo che il risultato dell'incontro è stato ufficialmente proclamato, un reclamo non può essere esaminato dal *Comitato*, a meno che questo sia convinto che (i) è basato su fatti sconosciuti al giocatore reclamante prima del momento in cui il risultato è stato ufficialmente proclamato, (ii) il giocatore reclamante ha ricevuto errata informazione da un *avversario* e (iii) l'*avversario* sapesse di dare un'errata informazione. Non c'è limite di tempo per esaminare un reclamo di questo tipo.

Nota 1: Un giocatore può ignorare un'infrazione alle *Regole* da parte del suo *avversario*, a condizione che non ci sia un accordo tra le *parti* per non applicare una *Regola* (Regola 1-3).

Nota 2: In *match play*, se un giocatore è in dubbio sui suoi diritti oppure sulla corretta procedura, non può completare la buca con due palle.

2-6. Penalità Generale

La penalità per un'infrazione ad una *Regola* in *match play* è la perdita della buca, eccetto quando diversamente previsto.

Regola 3 - Stroke Play [Gioco a Colpi]

Definizioni

Tutti i termini definiti sono in *corsivo* e sono elencati in ordine alfabetico nella sezione Definizioni - vedere le pagine 35 - 52.

3-1. Regola Generale; Vincitore

Una gara stroke play consiste in *concorrenti* che completano ogni buca di uno o più *giri convenzionali*, consegnando per ogni giro uno score dove è segnato un punteggio lordo per ciascuna buca. Ogni *concorrente* gioca contro tutti gli altri *concorrenti* della gara.

Il *concorrente* che gioca il *giro convenzionale* o i giri convenzionali nel minor numero di *colpi* è il vincitore.

In una gara con handicap, il *concorrente* con il punteggio netto più basso per il *giro convenzionale* o i giri convenzionali è il vincitore.

3-2. Palla Non Imbucata

Se un *concorrente* non imbuca ad una buca qualsiasi e non corregge il proprio errore prima di giocare un *colpo* dalla successiva *area di partenza* o, nel caso dell'ultima buca del giro, prima di lasciare il *putting green*, **egli è squalificato**.

3-3. Dubbi sulla Procedura

a. Procedura per il Concorrente

Solo nelle gare stroke play, se durante il gioco di una buca un *concorrente* è in dubbio sui suoi diritti o sulla corretta procedura, può completare la buca con due palle, senza penalità.

Per procedere secondo questa Regola, egli deve decidere di giocare due palle dopo che la situazione dubbia è sorta e prima di compiere ulteriori azioni (a es. effettuare un colpo con la palla originaria).

Il *concorrente* dovrebbe annunciare al suo *marcatore* o ad un *compagno di gioco*:

- che intende giocare due palle; e
- quale palla desidera che conti se le Regole consentono la procedura adottata per quella palla.

Il *concorrente* deve riportare i fatti della situazione al *Comitato* prima di consegnare il proprio score. Se non lo fa, **egli è squalificato**.

Se il *concorrente* ha compiuto ulteriori azioni prima di decidere di giocare due palle, non ha proceduto secondo la Regola 3-3 e il punteggio con la palla originaria conta. Il *concorrente* non incorre in penalità per avere giocato la seconda palla.

b. Determinazione da parte del Comitato del Punteggio per la Buca

Una volta che il *concorrente* ha proceduto secondo questa Regola, il *Comitato* determinerà il suo punteggio come segue:

- (i) Se, prima di compiere ulteriori azioni, il *concorrente* ha annunciato quale palla egli desidera che conti e purché le *Regole* permettano la procedura adottata per la palla scelta, il punteggio con quella palla conta. Se le *Regole* non permettono la procedura usata per la palla scelta, il punteggio ottenuto con l'altra palla conta, purché le *Regole* permettano la procedura adottata per quella palla.
- (ii) Se, prima di compiere ulteriori azioni, il *concorrente* manca di annunciare quale palla egli desidera che conti, vale il punteggio con la palla originaria, purché le *Regole* permettano la procedura adottata per quella palla. Altrimenti, conta il punteggio con l'altra palla, purché le *Regole* permettano la procedura adottata per quella palla.
- (iii) Se le *Regole* non permettono le procedure adottate per entrambe le palle, il punteggio ottenuto con la palla originaria conta, a meno che il *concorrente* abbia commesso una grave infrazione con quella palla giocando da un posto sbagliato. Se il *concorrente* compie una grave infrazione nel gioco di una palla, il punteggio con l'altra palla

conta, nonostante le *Regole* non permettano la procedura adottata per quella palla. Se il *concorrente* commette una grave infrazione con entrambe le palle, è **squalificato**.

Nota 1: “Le *Regole* permettono la procedura adottata per una palla” sta a significare che, dopo che la Regola 3-3 è stata invocata, o (a) la palla originaria viene giocata da dove si era fermata e il gioco è permesso da quel posto, o (b) le *Regole* permettono la procedura adottata per la palla e la palla è messa in gioco in modo corretto e nel posto giusto, come previsto dalle *Regole*.

Nota 2: Se il punteggio con la palla originaria è quello che conta, ma la palla originaria non è una delle palle giocate, la prima palla messa in gioco è considerata essere la palla originaria.

Nota 3: Dopo che questa Regola è stata invocata, i *colpi* effettuati con la palla che è stata giudicata non contare e i *colpi di penalità* incorsi unicamente nel giocare quella palla, non vengono considerati. Una seconda palla giocata secondo la Regola 3-3 non è una *palla provvisoria* secondo la Regola 27-2.

(Palla giocata da un posto sbagliato – vedere la Regola 20-7c)

3-4. Rifiuto di Attenersi alle Regole

Se un *concorrente* rifiuta di attenersi ad una *Regola* inerente ai diritti di un altro *concorrente*, egli è **squalificato**.

3-5. Penalità Generale

La penalità per un'infrazione ad una *Regola* in stroke play è due colpi, eccetto quando diversamente previsto.

I Bastoni e la Palla

Regola 4 - I Bastoni

Per le specifiche e le interpretazioni dettagliate relative alla conformità dei bastoni secondo la Regola 4 e al processo per la consultazione e la sottomissione degli stessi, vedere l'Appendice II.

Definizioni

Tutti i termini definiti sono in *corsivo* e sono elencati in ordine alfabetico nella sezione Definizioni – vedere pagine 35 - 52.

4-1. Forma e Struttura dei Bastoni

a. Regola Generale

I bastoni del giocatore devono essere conformi a questa Regola e alle prescrizioni, alle specifiche e alle interpretazioni esposte nell'Appendice II.

Nota: Nelle condizioni di una gara (Regola 33-1), il *Comitato* può imporre che qualsiasi driver che un giocatore porta con sé debba avere la testa del bastone, identificata da modello e loft, presente nella "Lista dei Driver Conformi" in vigore, emanata dal R&A.

b. Usura e Modifiche

Un bastone che è conforme alle *Regole* da nuovo si ritiene conforme anche dopo che si è usurato in seguito ad un uso normale. Qualsiasi parte di un bastone che è stata intenzionalmente modificata si considera come nuova e deve essere conforme alle *Regole* nella sua condizione modificata.

4-2. Caratteristiche di Gioco Cambiate e Materiale Estraneo

a. Caratteristiche di Gioco Cambiate

Durante un *giro convenzionale*, le caratteristiche di gioco di un bastone non devono essere cambiate intenzionalmente tramite regolazioni o in qualsiasi altro modo.

b. Materiale Estraneo

Non si deve applicare materiale estraneo alla faccia del bastone allo scopo di influenzare il movimento della palla.

* **PENALITÀ PER TRASPORTARE, MA NON FARE UN COLPO CON, UNO O PIÙ BASTONI IN INFRAZIONE ALLA REGOLA 4-1 o 4-2:**

Match play - Alla conclusione della buca nella quale l'infrazione è scoperta, lo stato dell'incontro è corretto detraendo una buca per ciascuna buca nella quale è stata commessa un'infrazione; massima detrazione per giro – Due buche.

Stroke play - Due colpi per ciascuna buca nella quale è stata commessa una qualsiasi infrazione; massima penalità per giro - Quattro colpi (due colpi a ciascuna delle prime due buche nelle quali è stata commessa un'infrazione).

Match play o Stroke play - Se l'infrazione è scoperta nel gioco tra due buche, si considera che sia stata scoperta durante il gioco della buca successiva e la penalità deve essere applicata di conseguenza.

Gare contro Bogey o contro Par - vedere la Nota I alla Regola 32-1a.

Gare Stableford - vedere la Nota I alla Regola 32-1b.

* Qualsiasi bastone o bastoni trasportati in infrazione alla Regola 4-1 o 4-2 devono essere dichiarati fuori gioco dal giocatore, informando il suo *avversario* in match play oppure il suo *marcatore* o un *compagno di gioco* in stroke play, immediatamente dopo avere scoperto l'infrazione. Se il giocatore manca di farlo è squalificato.

PENALITÀ PER FARE UN COLPO CON UN BASTONE IN INFRAZIONE ALLA REGOLA 4-1 o 4-2:

Squalifica.

4-3. Bastoni Danneggiati: Riparazione e Sostituzione

a. Danneggiamento nel Normale Svolgimento del Gioco

Durante un *giro convenzionale*, se il bastone di un giocatore è

danneggiato nel normale svolgimento del gioco, egli può:

- (i) usare il bastone nella sua condizione danneggiata per la rimanente parte del *giro convenzionale*; o
- (ii) ripararlo o farselo riparare, senza ritardare ingiustificatamente il gioco; o
- (iii) come ulteriore opzione valida solo se il bastone è inservibile al gioco, sostituire il bastone danneggiato con qualsiasi bastone. La sostituzione di un bastone non deve ritardare ingiustificatamente il gioco (Regola 6-7) e non deve essere fatta prendendo in prestito qualsiasi bastone scelto per il gioco da qualsiasi altra persona che stia giocando sul *campo* oppure assemblando componenti portati dal giocatore o per questi durante il *giro convenzionale*.

PENALITÀ PER INFRAZIONE ALLA REGOLA 4-3a:

Vedere la Penalità prevista dalla Regola 4-4a o b, e Regola 4-4c.

Nota: Un bastone è inservibile al gioco se è notevolmente danneggiato, per esempio se la canna è ammaccata, significativamente piegata oppure si rompe in pezzi; la testa del bastone diventa lasca, staccata o sensibilmente deformata oppure l'impugnatura diventa lasca. Un bastone non è inservibile al gioco soltanto perché il "lie" o il "loft" del bastone sono cambiati oppure perché la testa del bastone è graffiata.

b. Danneggiamento al di Fuori del Normale Svolgimento del Gioco

Durante un *giro convenzionale*, se il bastone di un giocatore è danneggiato al di fuori del normale svolgimento del gioco rendendolo non conforme o cambiandone le caratteristiche di gioco, il bastone non deve più essere usato o sostituito durante il giro.

PENALITÀ PER INFRAZIONE ALLA REGOLA 4-3b:

Squalifica.

c. Danneggiamento Prima del Giro

Un giocatore può usare un bastone che sia stato danneggiato prima di un giro, purché il bastone, nella sua condizione danneggiata, sia conforme

alle Regole.

Il danno ad un bastone che sia occorso prima di un giro può essere riparato durante il giro, purché le caratteristiche di gioco non vengano cambiate e non sia ritardato ingiustificatamente il gioco.

PENALITÀ PER INFRAZIONE ALLA REGOLA 4-3c:

Vedere Penalità sotto le Regole 4-1 e 4-2.

(Ritardo ingiustificato – vedere la Regola 6-7).

4-4. Limitazione a Quattordici Bastoni

a. Scelta e Aggiunta dei Bastoni

Il giocatore non deve iniziare un *giro convenzionale* con più di quattordici bastoni. Deve limitarsi ad usare i bastoni così scelti per tale giro, eccetto che, se ha iniziato con meno di quattordici bastoni, può aggiungerne qualsiasi numero purché il totale non ecceda quattordici.

L'aggiunta di uno o più bastoni non deve ritardare ingiustificatamente il gioco (Regola 6-7) e il giocatore non deve aggiungere o prendere in prestito qualsiasi bastone scelto per il gioco da qualsiasi altra persona che stia giocando sul *campo* oppure assemblando componenti portati dal giocatore o per questi durante il *giro convenzionale*.

b. I Partner Possono Condividere i Bastoni

I *partner* possono condividere i bastoni, purché il numero totale dei bastoni trasportati dai *partner* in questione non ecceda quattordici.

PENALITÀ PER INFRAZIONE ALLA REGOLA 4-4a o b, SENZA TENER CONTO DEL NUMERO DEI BASTONI TRASPORTATI IN ECCESSO:

Match play - Alla conclusione della buca in cui è scoperta l'infrazione, lo stato dell'incontro deve essere corretto detraendo una buca per ogni buca nella quale è stata commessa un'infrazione; massima detrazione per giro: Due buche.

Stroke play - Due colpi per ogni buca nella quale è stata commessa qualsiasi

infrazione; massima penalità per giro: Quattro colpi (due colpi a ciascuna delle prime due buche nelle quali è stata commessa un'infrazione).

Match play o Stroke play - Se l'infrazione è scoperta nel gioco tra due buche, si considera che sia stata scoperta durante il gioco della buca appena completata, e la penalità per un'infrazione alla Regola 4-4a o b non si applica alla buca successiva.

Gare contro Bogey e contro Par - vedere la Nota I alla Regola 32-1a.

Gare Stableford - vedere la Nota I alla Regola 32-1b.

c. Bastone in Eccesso Dichiarato Fuori Gioco

Qualsiasi bastone trasportato o usato in violazione alla Regola 4-3a(iii) oppure alla Regola 4-4 deve essere dichiarato fuori gioco dal giocatore informando il proprio *avversario* in match play oppure il proprio *marcatore* o *compagno di gioco* in stroke play, immediatamente dopo aver scoperto l'infrazione. Il giocatore non deve usare questo bastone o questi bastoni per il resto del *giro convenzionale*.

PENALITÀ PER INFRAZIONE ALLA REGOLA 4-4c:

Squalifica.

Regola 5 - La Palla

Per le specifiche e le interpretazioni dettagliate relative alla conformità delle palle secondo la Regola 5 e al processo per la consultazione e la sottomissione delle stesse, vedere l'Appendice III.

Definizioni

Tutti i termini definiti sono in *corsivo* e sono elencati in ordine alfabetico nella sezione Definizioni – vedere pagine 35 - 52.

5-1. Regola Generale

La palla giocata dal giocatore deve essere conforme ai requisiti specificati nell'Appendice III.

Nota: Nelle condizioni di una gara (Regola 33-1), il *Comitato* può richiedere che la palla giocata dal giocatore debba comparire nella vigente lista delle Palle da Golf Conformi pubblicata dal R&A.

5-2. Materiale Estraneo

La palla che il giocatore gioca non deve avere applicato materiale estraneo allo scopo di cambiarne le caratteristiche di gioco.

PENALITÀ PER INFRAZIONE ALLA REGOLA 5-1 o 5-2:

Squalifica.

5-3. Palla Inservibile al Gioco

Una palla è inservibile al gioco se è visibilmente tagliata, incrinata o cambiata di forma. Una palla non è inservibile al gioco solamente perché ad essa aderiscono fango o altri materiali, la sua superficie è graffiata o scrostata o la sua vernice è danneggiata o scolorita.

Se un giocatore ha ragione di credere che la sua palla sia diventata inservibile al gioco durante il gioco della buca che si sta giocando, egli può alzare la palla senza penalità per determinare se sia inservibile.

Prima di alzare la palla, il giocatore deve annunciare la propria intenzione

al suo *avversario* in match play o al suo *marcatore* o ad un *compagno di gioco* in stroke play e marcare la posizione della palla. Poi egli può alzarla ed esaminarla, a condizione di dare al proprio *avversario*, *marcatore* o *compagno di gioco* l'opportunità di esaminare la palla e di osservare mentre la palla è alzata e ripiazzata. Quando è alzata secondo la Regola 5-3, la palla non deve essere pulita.

Se il giocatore non rispetta tutta questa procedura o qualsiasi parte di essa oppure se alza la palla senza avere ragione di credere che sia divenuta inservibile al gioco durante il gioco della buca che sta giocando, **egli incorre nella penalità di un colpo.**

Se è appurato che la palla è divenuta inservibile al gioco durante il gioco della buca che si sta giocando, il giocatore può *sostituirla* con un'altra palla, piazzandola nel punto dove giaceva la palla originaria. Altrimenti, la palla originaria deve essere ripiazzata. Se un giocatore *sostituisce* una palla quando non gli è permesso ed esegue un *colpo* con la *palla sostituita* incorrettamente, **incorre nella penalità generale per infrazione alla Regola 5-3**, ma non ci sono ulteriori penalità secondo questa Regola o la Regola 15-2.

Se una palla si rompe in pezzi in seguito ad un *colpo*, il *colpo* è annullato e il giocatore deve giocare una palla, senza penalità, il più vicino possibile al punto dal quale la palla originaria è stata giocata (vedere la Regola 20-5).

*** PENALITÀ PER INFRAZIONE ALLA REGOLA 5-3:**

Match play - Perdita della buca; Stroke play - Due colpi.

*** Se un giocatore incorre nella penalità generale per un'infrazione alla Regola 5-3, non c'è alcuna penalità aggiuntiva secondo questa Regola.**

Nota 1: Se l'*avversario*, il *marcatore* o il *compagno di gioco* desidera contestare la richiesta di inservibilità, deve farlo prima che il giocatore giochi un'altra palla.

Nota 2: Se il lie originario di una palla che deve essere piazzata o ripiazzata è stato alterato, vedere la Regola 20-3b.

(Pulire la palla alzata dal *putting green* o secondo qualsiasi altra Regola - vedere Regola 21).

Responsabilità del Giocatore

Regola 6 - Il Giocatore

Definizioni

Tutti i termini definiti sono in *corsivo* e sono elencati in ordine alfabetico nella sezione Definizioni – vedere pagine 35 - 52.

6-1. Regole

Il giocatore e il suo *caddie* sono responsabili della conoscenza delle *Regole*. Durante un *giro convenzionale*, per qualsiasi infrazione ad una *Regola* da parte del suo *caddie*, il giocatore incorre nella penalità applicabile.

6-2. Handicap

a. Match Play

Prima di iniziare un incontro in una gara a handicap, i giocatori dovrebbero comunicarsi reciprocamente i rispettivi handicaps. Se un giocatore inizia un incontro avendo dichiarato un handicap superiore a quello a cui ha diritto e ciò modifica il numero dei colpi dati o ricevuti, **egli è squalificato**; altrimenti il giocatore deve giocare con l'handicap dichiarato.

b. Stroke Play

In ogni giro di una gara ad handicap, il *concorrente* deve assicurarsi che il suo handicap sia indicato sul suo score prima che sia riconsegnato al *Comitato*. Se nessun handicap è indicato sul suo score prima che sia riconsegnato (Regola 6-6b), o se l'handicap indicato è superiore a quello a cui ha diritto e ciò modifica il numero di colpi ricevuti, **il concorrente è squalificato** dalla gara ad handicap; altrimenti il risultato è valido.

Nota: È responsabilità del giocatore conoscere le buche nelle quali si devono dare o ricevere i colpi di handicap.

6-3. Orario di Partenza e Gruppi

a. Orario di Partenza

Il giocatore deve partire all'orario stabilito dal *Comitato*.

PENALITÀ PER INFRAZIONE ALLA REGOLA 6-3a:

Se il giocatore arriva nel punto da dove deve partire, pronto per giocare, entro 5 minuti dopo il suo orario di partenza, la penalità per non essere partito in tempo è la perdita della prima buca in Match Play o due colpi alla prima buca in Stroke Play. Altrimenti la penalità per infrazione a questa Regola è la squalifica.

Gare contro Bogey e contro Par - vedere la Nota 2 alla Regola 32-1a.

Gare Stableford - vedere la Nota 2 alla Regola 32-1b.

Eccezione: Se il *Comitato* determina che circostanze eccezionali hanno impedito a un giocatore di partire in tempo, non c'è penalità.

b. Gruppi

Nelle gare stroke play, il *concorrente* deve restare per tutto il giro nel gruppo che gli è stato assegnato dal *Comitato*, a meno che il *Comitato* autorizzi o ratifichi un cambiamento.

PENALITÀ PER INFRAZIONE ALLA REGOLA 6-3b:

Squalifica.

(Gare Best-ball e four-ball [quattro palle] - vedere le Regole 30-3a e 31-2).

6-4. Caddie

Il giocatore può essere assistito da un *caddie*, ma può avere un solo *caddie* alla volta.

PENALITÀ PER INFRAZIONE ALLA REGOLA 6-4:

Match play - Alla conclusione della buca in cui è scoperta l'infrazione, lo stato dell'incontro deve essere corretto detraendo una buca per ogni buca nella quale è stata commessa un'infrazione; massima detrazione per giro - Due buche.

Stroke play - Due colpi per ogni buca nella quale è stata commessa qualsiasi

infrazione; massima penalità per giro - Quattro colpi (due colpi a ciascuna delle prime due buche nelle quali è stata commessa un'infrazione).

Match Play o Stroke Play - Se l'infrazione è scoperta nel gioco tra due buche, si considera che sia stata scoperta durante il gioco della buca successiva e la penalità deve essere applicata di conseguenza.

Gare contro Bogey e contro Par - vedere la Nota I alla Regola 32-1a.

Gare Stableford - vedere la Nota I alla Regola 32-1b.

* Un giocatore che ha più di un *caddie* in violazione a questa Regola, nel momento in cui si scopre che si è verificata un'infrazione, deve immediatamente assicurarsi di non avere più di un *caddie* alla volta durante il resto del *giro convenzionale*. Altrimenti il giocatore è squalificato.

Nota: Nelle condizioni di una gara (Regola 33-1), il Comitato può proibire l'impiego dei *caddies* oppure limitare le possibilità del giocatore nella sua scelta del *caddie*.

6-5. Palla

La responsabilità di giocare la propria palla è del giocatore. Ogni giocatore dovrebbe mettere un segno di identificazione sulla propria palla.

6-6. Punteggio nelle Gare Stroke Play

a. Registrare i Punteggi

Dopo ogni buca, il *marcatore* dovrebbe controllare il punteggio con il *concorrente* e registrarlo. Alla fine del giro, il *marcatore* deve firmare lo score e consegnarlo al *concorrente*. Se più di un *marcatore* ha registrato i punteggi, ognuno deve firmare per la parte di cui è responsabile.

b. Firmare e Riconsegnare lo Score

Dopo la fine del giro, il *concorrente* dovrebbe controllare il proprio punteggio per ogni buca e chiarire qualunque caso dubbio con il Comitato. Deve assicurarsi che il *marcatore* oppure i *marcatori* abbiano

firmato lo score, firmare egli stesso lo score e consegnarlo al *Comitato* il più presto possibile.

PENALITÀ PER INFRAZIONE ALLA REGOLA 6-6b:

Squalifica.

c. Correzione dello Score

Nessuna correzione può essere fatta su uno score dopo che il *concorrente* lo ha consegnato al *Comitato*.

d. Punteggio Errato ad una Buca

Il *concorrente* è responsabile dell'esattezza del punteggio segnato per ogni buca sul proprio score. Se egli consegna un punteggio ad una qualsiasi buca inferiore a quello effettivamente ottenuto, **egli è squalificato**. Se egli consegna un punteggio ad una qualsiasi buca superiore a quello effettivamente ottenuto, il punteggio è valido come segnato.

Eccezione: se un *concorrente* consegna un punteggio a qualsiasi buca inferiore a quello effettivamente realizzato per non avere incluso uno o più *colpi di penalità* in cui, prima di aver consegnato il suo score, non sapeva di essere incorso, egli non è squalificato. In queste circostanze **il *concorrente* incorre nella penalità prescritta dalla Regola applicabile e in una penalità aggiuntiva di due colpi per ciascuna buca nella quale il *concorrente* ha commesso un'infrazione alla Regola 6-6d**. Questa Eccezione non si applica quando la penalità applicabile è la squalifica dalla gara.

Nota 1: Il *Comitato* è responsabile della somma dei punteggi e dell'applicazione dell'handicap indicato sullo score - vedere la Regola 33-5.

Nota 2: Nelle gare stroke play *four ball* [quattro palle], vedere anche la Regola 31-3 e 31-7a.

6-7. Ritardo Ingiustificato; Gioco Lento

Il giocatore deve giocare senza ritardo ingiustificato ed in conformità con qualsiasi linea guida sulla velocità di gioco che il *Comitato* può stabilire. Tra il termine di una buca ed il gioco dalla successiva *area di*

partenza, il giocatore non deve ritardare ingiustificatamente il gioco.

PENALITÀ PER INFRAZIONE ALLA REGOLA 6-7:

Match play - Perdita della buca.

Stroke play - Due colpi.

Gare contro Bogey e contro Par - Vedere la Nota 2 alla Regola 32-1a.

Gare Stableford - Vedere la Nota 2 alla Regola 32-1b.

Per successiva infrazione - Squalifica.

Nota 1: Se il giocatore ritarda ingiustificatamente il gioco tra una buca e l'altra, egli ritarda il gioco della buca successiva e, eccetto nelle gare contro bogey, contro par e Stableford (vedere la Regola 32), la penalità si applica a quella buca.

Nota 2: Allo scopo di prevenire il gioco lento, il *Comitato* può stabilire, nelle condizioni di una gara (Regola 33-1), delle linee guida sulla velocità di gioco incluso i tempi massimi concessi per completare un giro convenzionale, una buca od un colpo.

In match play, il *Comitato* può, in tale condizione di gara, modificare la penalità per un'infrazione a questa Regola come segue:

Prima infrazione - Perdita della buca;

Seconda infrazione - Perdita della buca;

Per successiva infrazione - Squalifica.

In stroke play, il *Comitato* può, in tale condizione di gara, modificare la penalità per un'infrazione a questa Regola come segue:

Prima infrazione - Un colpo;

Seconda infrazione - Due colpi;

Per successiva infrazione - Squalifica.

6-8. Interruzione del Gioco; Ripresa del Gioco

a. Quando è Permessa

Il giocatore non deve interrompere il gioco, a meno che:

(i) il *Comitato* abbia sospeso il gioco;

- (ii) egli creda vi sia pericolo a causa di fulmini;
 - (iii) egli chieda una decisione del *Comitato* su un punto dubbio o contestato (vedere le Regole 2-5 e 34-3); o
 - (iv) ci sia qualche altra buona ragione quale un malore improvviso.
- Il cattivo tempo non è di per sé una buona ragione per interrompere il gioco.

Se il giocatore interrompe il gioco senza specifico permesso del *Comitato*, deve riferirlo al *Comitato* non appena possibile. Se lo fa e il *Comitato* considera soddisfacente il motivo per cui lo ha fatto, non c'è alcuna penalità. Altrimenti, **il giocatore è squalificato.**

Eccezione in match play: I giocatori che interrompono l'incontro di comune accordo non sono soggetti a squalifica, a meno che, nel fare ciò, la gara sia ritardata.

Nota: Abbandonare il *campo* non costituisce di per sé interruzione del gioco.

b. Procedura Quando il Gioco viene Sospeso dal Comitato

Quando il gioco viene sospeso dal *Comitato*, se i giocatori in un incontro o in un gruppo si trovano tra una buca e l'altra, essi non devono riprendere il gioco fino a quando il *Comitato* non ha ordinato di riprenderlo. Se hanno iniziato il gioco ad una buca, possono interrompere il gioco immediatamente oppure continuare il gioco della buca, purché lo facciano senza ritardo. Se i giocatori scelgono di continuare il gioco della buca, è permesso loro di interrompere il gioco prima di completarla. Dopo che la buca è stata completata, il gioco deve essere interrotto in ogni caso.

I giocatori devono riprendere il gioco quando il *Comitato* ha ordinato di riprenderlo.

PENALITÀ PER INFRAZIONE ALLA REGOLA 6-8b:

Squalifica.

Nota: Il *Comitato* può prevedere nelle condizioni di una gara (Regola

33-1) che, in situazioni potenzialmente pericolose, il gioco debba essere interrotto immediatamente quando il *Comitato* lo ordina. Se un giocatore non interrompe il gioco immediatamente, **egli è squalificato**, a meno che le circostanze giustificino di annullare la penalità come previsto nella Regola 33-7.

c. Alzare la Palla Quando il Gioco è Interrotto

Quando un giocatore interrompe il gioco di una buca secondo la Regola 6-8a, egli può alzare la sua palla senza penalità soltanto se il *Comitato* ha sospeso il gioco o vi è una buona ragione per alzarla. Prima di alzare la palla il giocatore deve marcarne la posizione. Se il giocatore interrompe il gioco e alza la sua palla senza specifica autorizzazione del *Comitato*, quando si presenta al *Comitato* (Regola 6-8a), deve riferire di aver alzato la palla. Se il giocatore alza la palla senza una buona ragione per farlo, non marca la posizione della palla prima di alzarla o non riferisce di aver alzato la palla, **egli incorre nella penalità di un colpo**.

d. Procedura Quando il Gioco viene Ripreso

Il gioco deve essere ripreso da dove è stato interrotto, anche se la ripresa avviene in un giorno successivo. Alla ripresa del gioco o prima di essa, il giocatore deve procedere come segue:

- (i) se il giocatore ha alzato la palla, egli deve, a condizione che avesse diritto ad alzarla secondo la Regola 6-8c, piazzare la palla originaria o una palla *sostitutiva* nel punto dal quale la palla originaria è stata alzata. Altrimenti, la palla originaria deve essere ripiazzata;
- (ii) se il giocatore non ha alzato la palla, egli può, a condizione che avesse diritto di alzarla secondo la Regola 6-8c, alzare, pulire e ripiazzare la palla oppure sostituirla con un'altra palla, nel punto dal quale la palla originaria è stata alzata. Prima di alzare la palla egli deve marcarne la posizione; o
- (iii) se la palla o il marca-palla del giocatore sono stati mossi (incluso dal vento o dall'acqua) mentre il gioco era interrotto, una palla o un

marca-palla devono essere piazzati nel punto dal quale la palla originaria o il marca-palla furono mossi.

Nota: Se è impossibile determinare il punto dove la palla deve essere piazzata, esso deve essere stimato e la palla piazzata nel punto stimato. Non si applica quanto previsto dalla Regola 20-3c.

***PENALITÀ PER INFRAZIONE ALLA REGOLA 6-8d:**

Match play - Perdita della buca; Stroke play - Due colpi.

*Se un giocatore incorre nella penalità generale per un'infrazione alla Regola 6-8d, non c'è alcuna penalità aggiuntiva secondo la Regola 6-8c.

Regola 7 - Pratica

Definizioni

Tutti i termini definiti sono scritti in *corsivo* e sono elencati in ordine alfabetico nella sezione Definizioni - vedere pagine 35 - 52.

7-1. Prima di un Giro o Tra un Giro e l'Altro

a. Match Play

In qualsiasi giornata di una gara match play, un giocatore può praticare sul *campo* di gara prima di un giro.

b. Stroke Play

Prima di un giro o di uno spareggio, in qualsiasi giornata di una gara stroke play, un *concorrente* non deve praticare sul *campo* di gara o provare la superficie di qualsiasi *putting green* sul *campo* facendovi rotolare una palla o irruvidendone o raschiandone la superficie.

Quando due o più giri di una gara stroke play devono essere giocati durante giorni consecutivi, un *concorrente* non deve praticare tra questi giri su qualsiasi *campo* di gara che rimane da giocare o provare la superficie di qualsiasi *putting green* su tale *campo* facendovi rotolare una palla o irruvidendone o raschiandone la superficie.

Eccezione: Prima di iniziare un giro o uno spareggio è consentito praticare il putt o l'approccio sopra o vicino alla prima *area di partenza* oppure in qualsiasi area di pratica.

PENALITÀ PER INFRAZIONE ALLA REGOLA 7-1b:

Squalifica.

Nota: Il *Comitato* può, nelle condizioni di una gara (Regola 33-1), proibire la pratica sul *campo* di gara in qualsiasi giornata di una gara match play o permettere la pratica sul *campo* di gara o parte di esso (Regola 33-2c), in qualsiasi giornata o tra i giri di una gara stroke play.

7-2. Durante un Giro

Un giocatore non deve fare un *colpo* di pratica durante il gioco di una buca. Tra il gioco di due buche un giocatore non deve fare un *colpo* di pratica, eccetto che può praticare il putt o l'approccio sopra o vicino:

- a. al *putting green* dell'ultima buca giocata,
- b. a qualsiasi *putting green* di pratica o
- c. all'*area di partenza* della buca successiva da giocare nel giro,
- d. purché tale *colpo* di pratica non sia fatto da un *ostacolo* e non ritardi ingiustificatamente il gioco (Regola 6-7).

I *colpi* fatti nel proseguimento del gioco di una buca, il cui risultato è già stato deciso, non sono *colpi* di pratica.

Eccezione: Quando il gioco è stato sospeso dal *Comitato*, un giocatore, prima della ripresa del gioco, può praticare, (a) come previsto in questa Regola, (b) in qualsiasi altro posto che non sia sul *campo* di gara e (c) come altrimenti permesso dal *Comitato*.

PENALITÀ PER INFRAZIONE ALLA REGOLA 7-2:

Match play - Perdita della buca; Stroke play - Due colpi.

In caso di infrazione tra una buca e l'altra, la penalità si applica alla buca successiva.

Nota 1: Uno swing di pratica non è un *colpo* di pratica e può essere fatto ovunque, purché il giocatore non infranga le *Regole*.

Nota 2: Nelle condizioni di una gara (Regola 33-1), il *Comitato* può proibire di:

- (a) praticare sopra o vicino al *putting green* dell'ultima buca giocata e
- (b) far rotolare una palla sul *putting green* dell'ultima buca giocata.

Regola 8 - Consiglio; Indicare la Linea di Gioco

Definizioni

Tutti i termini definiti sono scritti in *corsivo* e sono elencati in ordine alfabetico nella sezione Definizioni - vedere pagine 35 - 52.

8-1. Consiglio

Durante un *giro convenzionale*, un giocatore non deve:

- dare *consiglio* ad alcun partecipante alla gara che stia giocando sul *campo*, eccetto che al suo *partner* oppure
- chiedere *consiglio* a chiunque non sia il suo *partner* o uno dei loro *caddies*.

8-2. Indicare la Linea di Gioco

a. Al di Fuori del Putting Green

Eccetto che sul *putting green*, un giocatore può farsi indicare la *linea di gioco* da chiunque, ma nessuno può essere posizionato dal giocatore per questo fine sopra o vicino alla linea o ad una estensione della linea oltre la *bucca* mentre viene fatto il *colpo*. Qualsiasi segno piazzato dal giocatore o con la sua consapevolezza al fine di indicare la *linea di gioco* deve essere rimosso prima che il *colpo* sia eseguito.

Eccezione: *Asta della bandiera* custodita o alzata – vedere la Regola 17-1.

b. Sul Putting Green

Quando la palla del giocatore è sul *putting green*, la *linea del putt* può essere indicata prima, ma non durante il *colpo*, dal giocatore, dal suo *partner* o da uno dei loro *caddies*; nel far ciò il *putting green* non deve essere toccato. Nessun segno deve essere piazzato in alcun posto al fine di indicare la *linea del putt*.

(Toccare la linea del putt – vedere la Regola 16-1a)

PENALITÀ PER INFRAZIONE ALLA REGOLA:

Match play - Perdita della buca; Stroke play - Due colpi.

Nota: Il *Comitato* può, nelle condizioni di una gara a squadre (Regola 33-1), permettere ad ogni squadra di nominare una persona che possa dare *consiglio* (incluso l'indicare una *linea del putt*) ai componenti di quella squadra. Il *Comitato* può stabilire delle condizioni per la nomina e per la condotta consentita a tale persona che deve essere resa nota al *Comitato* prima di dare *consiglio*.

Regola 9 - Informazioni sui Colpi Giocati

Definizioni

Tutti i termini definiti sono in *corsivo* e sono elencati in ordine alfabetico nella sezione Definizioni – vedere pagine 35 - 52.

9-1. Regola Generale

Il numero di *colpi* che un giocatore ha giocato comprende tutti i *colpi di penalità* in cui egli sia incorso.

9-2. Match Play

a. Informazione Sui Colpi Giocati.

Durante il gioco di una buca, un *avversario* ha diritto a farsi dire dal giocatore il numero di *colpi* giocati e, dopo il gioco di una buca, il numero di *colpi* giocati nella buca appena completata.

b. Informazione Errata

Un giocatore non deve dare informazione errata al suo *avversario*. Se un giocatore dà informazione errata, **perde la buca**.

Si ritiene che un giocatore abbia dato informazione errata se:

- (i) manca di informare il suo *avversario*, appena possibile, che è incorso in una penalità, a meno che (a) egli stia ovviamente procedendo secondo una *Regola* che prevede una penalità e ciò sia stato osservato dal suo *avversario* o (b) egli corregga l'errore prima che il suo *avversario* faccia il suo *colpo* successivo; o
- (ii) durante il gioco di una buca dà informazione errata sul numero dei *colpi* giocati e non corregge l'errore prima che il suo *avversario* abbia fatto il suo *colpo* successivo; o
- (iii) dà informazione errata sul numero dei *colpi* giocati in una buca completata e ciò modifica la conoscenza da parte dell'*avversario* del risultato della buca, a meno che egli corregga l'errore prima che

qualsiasi giocatore faccia un *colpo* dalla successiva *area di partenza* o, nel caso dell'ultima buca dell'incontro, prima che tutti i giocatori lascino il *putting green*.

Un giocatore ha dato informazione errata anche se ciò è conseguenza del non aver tenuto conto di una penalità in cui non sapeva di essere incorso. È responsabilità del giocatore conoscere le *Regole*.

9-3. Stroke Play

Un *concorrente* che è incorso in una penalità dovrebbe informare il suo *marcatore* il più presto possibile.

Ordine di Gioco

Regola 10 - Ordine di Gioco

Definizioni

Tutti i termini definiti sono in *corsivo* e sono elencati in ordine alfabetico nella sezione Definizioni – vedere pagine 35 - 52.

10-1. Match Play

a. Iniziando il Gioco di una Buca

La *parte* che ha l'onore alla prima *area di partenza* è determinata dall'ordine sull'orario di partenza. In mancanza di un orario di partenza, l'onore dovrebbe essere deciso tirando a sorte.

La *parte* che vince una buca ottiene l'onore per l'*area di partenza* successiva. Se una buca è stata pareggiata, la *parte* che aveva l'onore sull'*area di partenza* precedente lo mantiene.

b. Durante il Gioco di una Buca

Dopo che entrambi i giocatori hanno iniziato il gioco di una buca, si gioca per prima la palla più lontana dalla *buca*. Se le palle sono equidistanti dalla *buca* o la loro posizione rispetto alla *buca* non è determinabile, si dovrebbe decidere quale palla giocare per prima tirando a sorte.

Eccezione: Regola 30-3b (*best-ball* e *four-ball* [quattro palle] match play).

Nota: Quando è sicuro che la palla originaria non verrà giocata come si trova e al giocatore è richiesto di giocare una palla il più vicino possibile al punto dal quale la sua palla originaria è stata giocata l'ultima volta (vedere Regola 20-5), l'ordine di gioco è determinato dal punto dal quale era stato fatto il *colpo* precedente. Quando una palla può essere giocata da un punto diverso da quello dal quale era stato fatto il *colpo* precedente, l'ordine di gioco è determinato dalla posizione in cui è venuta a fermarsi la palla originaria.

c. Giocare Fuori Turno

Se un giocatore gioca quando avrebbe dovuto giocare il suo *aversario*, non c'è penalità, ma l'*aversario* può richiedere immediatamente al giocatore di annullare il colpo così fatto e di giocare una palla nell'ordine corretto il più vicino possibile al punto dal quale la palla originaria era stata giocata l'ultima volta (vedere la Regola 20-5).

10-2. Stroke Play

a. Iniziando il Gioco di una Buca

Il *concorrente* che ha l'onore alla prima *area di partenza* è determinato dall'ordine sull'orario di partenza. In mancanza di un orario di partenza, l'onore dovrebbe essere deciso tirando a sorte.

Il *concorrente* con il punteggio più basso ad una buca ottiene l'onore per l'*area di partenza* successiva. Il *concorrente* con il secondo punteggio più basso gioca per secondo e così via. Se due o più *concorrenti* hanno lo stesso punteggio ad una buca, giocano dall'*area di partenza* successiva nello stesso ordine con il quale hanno giocato dall'*area di partenza* precedente.

Eccezione: Regola 32-1 (gare pareggiate contro bogey, contro par e Stableford).

b. Durante il Gioco di una Buca

Dopo che i *concorrenti* hanno iniziato il gioco della buca, si gioca per prima la palla più lontana dalla *buca*. Se due o più palle sono equidistanti dalla *buca* o la loro posizione rispetto alla *buca* non è determinabile, si dovrebbe decidere quale palla giocare per prima tirando a sorte.

Eccezione: Regola 22 (palla che aiuta o interferisce con il gioco) e 31-4 (*stroke play four-ball* [quattro palle]).

Nota: Quando è sicuro che la palla originaria non verrà giocata come si trova e al *concorrente* è richiesto di giocare una palla il più vicino possibile al punto dal quale la sua palla originaria è stata giocata l'ultima

volta (vedere Regola 20-5), l'ordine di gioco è determinato dal punto dal quale era stato fatto il *colpo* precedente. Quando una palla può essere giocata da un punto diverso da quello dal quale era stato fatto il *colpo* precedente, l'ordine di gioco è determinato dalla posizione in cui è venuta a fermarsi la palla originaria.

c. Giocare Fuori Turno

Se un *concorrente* gioca fuori turno, non c'è penalità e si gioca la palla così come si trova. Se però il *Comitato* stabilisce che i *concorrenti* si sono accordati per giocare fuori turno con lo scopo di avvantaggiare uno di loro, **essi sono squalificati**.

(Fare un *colpo* mentre un'altra palla è in movimento per effetto di un *colpo* dal *putting green* - vedere la Regola 16-1f).

(Ordine di gioco errato in *stroke play foursome* - vedere la Regola 29-3).

10-3. Palla Provvisoria o un'Altra Palla dall'Area di Partenza

Se un giocatore gioca una *palla provvisoria* o un'altra palla dall'*area di partenza*, deve farlo dopo che il suo *aversario* o *compagno di gioco* ha giocato il suo primo *colpo*. Se più giocatori scelgono di giocare una *palla provvisoria* oppure se devono giocare un'altra palla dall'*area di partenza*, l'ordine di gioco originario deve essere mantenuto. Se un giocatore gioca una *palla provvisoria* o un'altra palla fuori turno, si applica la Regola 10-1c o 10-2c.

Area di Partenza

Regola 11 - Area di Partenza

Definizioni

Tutti i termini definiti sono in *corsivo* e sono elencati in ordine alfabetico nella sezione Definizioni – vedere pagine 35 - 52.

11-1. Supportare

Quando un giocatore mette in gioco una palla dall'*area di partenza*, essa deve essere giocata all'interno dell'*area di partenza* e dalla superficie del terreno oppure da un tee conforme (vedere Appendice IV) conficcato nella o appoggiato sulla superficie del terreno.

Per l'applicazione di questa Regola, la superficie del terreno comprende un' irregolarità della superficie (creata o meno dal giocatore) e sabbia o altro materiale naturale (messo o meno dal giocatore).

Se un giocatore fa un *colpo* con una palla appoggiata su un tee non conforme oppure con una palla supportata in modo non permesso da questa Regola, **è squalificato**.

Un giocatore può stare fuori dall'*area di partenza* per giocare una palla dal suo interno.

11-2. Indicatori di Partenza

Prima che un giocatore effettui il suo primo *colpo* con qualsiasi palla sull'*area di partenza* della buca che si sta giocando, gli indicatori di partenza sono considerati fissi. In queste circostanze, se il giocatore muove o permette che sia mosso un indicatore di partenza allo scopo di evitare l'interferenza con il suo *stance*, l'area dello swing che intende effettuare o la sua *linea di gioco*, **egli incorre nella penalità per infrazione alla Regola 13-2**.

11-3. Palla che Cade dal Tee

Se una palla, quando non è *in gioco*, cade da un tee o è fatta cadere da un tee dal giocatore mentre la *addressa*, la palla può nuovamente essere supportata senza penalità. Però, se in queste circostanze è stato eseguito un *colpo*, sia che la palla si stesse muovendo o meno, il *colpo* conta, ma non c'è penalità.

11-4. Giocare Fuori dall'Area di Partenza

a. Match Play

Se un giocatore, nell'iniziare una buca, gioca una palla da fuori dell'*area di partenza*, non c'è penalità, ma l'*avversario* può richiedere immediatamente al giocatore di annullare il *colpo* e di giocare una palla dall'interno dell'*area di partenza*.

b. Stroke Play

Se un *concorrente*, nell'iniziare una buca, gioca una palla da fuori dell'*area di partenza*, **egli incorre nella penalità di due colpi** e deve poi giocare una palla dall'interno dell'*area di partenza*.

Se il *concorrente* gioca un *colpo* dalla successiva *area di partenza* senza aver prima corretto il proprio errore o, nel caso dell'ultima buca del giro, lascia il *putting green* senza aver prima dichiarato la sua intenzione di correggere il proprio errore, **egli è squalificato**.

Il *colpo* giocato da fuori dell'*area di partenza* e gli eventuali *colpi* successivi giocati nella buca dal *concorrente* prima di aver corretto il proprio errore, non contano per il suo punteggio.

11-5. Giocare dall'Area di Partenza Sbagliata

Si applica quanto previsto dalla Regola 11-4.

Giocare la Palla

Regola 12 - Cercare e Identificare la Palla

Definizioni

Tutti i termini definiti sono in *corsivo* e sono elencati in ordine alfabetico nella sezione Definizioni – vedere pagine 35 - 52.

12-1. Vedere la Palla; Cercare la Palla

Un giocatore non ha necessariamente il diritto di vedere la propria palla mentre esegue un *colpo*.

Nel cercare la propria palla in qualunque punto del *campo*, il giocatore può toccare o piegare erba alta, giunchi, cespugli, ginestre, erica o vegetazioni simili, ma solamente quanto necessario per trovarla o identificarla, purché ciò non migliori il lie della palla, l'area dello *stance* che intende prendere o dello *swing* che intende effettuare o la sua *linea di gioco*. Se la palla viene *mossa*, si applica la Regola 18-2, eccetto quanto previsto nelle clausole a - d di questa Regola.

In aggiunta alle modalità di ricerca ed identificazione di una palla che sono altrimenti permesse dalle *Regole*, secondo la Regola 12-1 il giocatore può cercare ed identificare una palla anche come segue:

a. Cercare o Identificare la Palla Coperta da Sabbia

Ovunque sul *campo*, se si ritiene che la palla del giocatore sia coperta da sabbia al punto da non poterla trovare o identificare, il giocatore può, senza penalità, toccare o muovere la sabbia per trovare o identificare la palla. Se la palla è trovata e identificata come propria, il giocatore deve ricreare il lie il meglio possibile rimettendo a posto la sabbia.

Se la palla è *mossa* nel toccare o nel muovere la sabbia nel corso della ricerca o dell'identificazione della palla oppure durante la ricreazione del lie, non c'è penalità; la palla deve essere ripiazzata e il lie ricreato.

Nel ricreare il lie secondo questa Regola, al giocatore è consentito

lasciare visibile una piccola parte della palla.

b. Cercare o Identificare la Palla Coperta da Impedimenti Sciolti in Ostacolo

In un *ostacolo*, se si ritiene che la palla del giocatore sia coperta da *impedimenti sciolti* al punto da non poterla trovare o identificare, il giocatore può, senza penalità, toccare o muovere *impedimenti sciolti* allo scopo di trovare o identificare la palla. Se la palla è trovata o identificata come propria, il giocatore deve rimettere a posto gli *impedimenti sciolti*. Se la palla è *mossa* nel toccare o nel muovere gli *impedimenti sciolti* nel corso della ricerca o dell'identificazione della palla, si applica la Regola 18-2; se la palla è *mossa* nel rimettere a posto gli *impedimenti sciolti*, non c'è penalità e la palla deve essere ripiazzata.

Se la palla era interamente coperta da *impedimenti sciolti*, il giocatore deve ricoprirla, ma gli è consentito lasciare visibile una piccola parte di essa.

c. Cercare la Palla nell'Acqua in Ostacolo d'Acqua

Se si ritiene che una palla giaccia nell'acqua dentro un *ostacolo d'acqua*, il giocatore può, senza penalità, sondare per cercarla con un bastone o in altro modo. Se la palla in acqua è accidentalmente *mossa* nel sondare, non c'è penalità; la palla deve essere ripiazzata, a meno che il giocatore scelga di procedere secondo la Regola 26-1. Se la palla *mossa* non giaceva in acqua oppure è stata accidentalmente *mossa* dal giocatore in modo diverso dal sondare, si applica la Regola 18-2.

d. Cercare la Palla dentro un'Ostruzione o in Condizioni Anormali del Terreno

Se una palla che giace dentro o sopra un'ostruzione o in una *condizione anormale del terreno* è accidentalmente *mossa* durante la ricerca, non c'è penalità; la palla deve essere ripiazzata, a meno che il giocatore scelga di procedere secondo le Regole 24-1b, 24-2b o 25-1b, quando applicabili. Se il giocatore ripiazza la palla, egli può ancora procedere secondo una di queste Regole, se applicabili.

PENALITÀ PER INFRAZIONE ALLA REGOLA 12-1:

Match play - Perdita della buca; Stroke play - Due colpi.

(Migliorare il lie, l'area dello stance che si intende prendere o del movimento che si intende effettuare o la linea di gioco - vedere la Regola 13-2)

12-2. Alzare la Palla per Identificarla

La responsabilità di giocare la palla giusta è del giocatore. Ogni giocatore dovrebbe mettere un segno di identificazione sulla propria palla.

Se un giocatore ritiene che una palla ferma possa essere la propria, ma non riesce a identificarla, il giocatore può alzarla per l'identificazione senza penalità. Il diritto di alzare la palla per identificarla è in aggiunta alle azioni permesse secondo la Regola 12-1.

Prima di alzare la palla, il giocatore deve annunciare la propria intenzione al suo *avversario* in match play o al suo *marcatore* o ad un *compagno di gioco* in stroke play e marcare la posizione della palla. Poi egli può alzarla ed identificarla, a condizione di dare al proprio *avversario*, *marcatore* o *compagno di gioco* l'opportunità di osservare mentre la palla viene alzata e ripiazzata. Quando è alzata secondo la Regola 12-2, la palla non deve essere pulita più di quanto è necessario per poterla identificare.

Se la palla è quella del giocatore ed egli omette di rispettare l'intera procedura o parte di essa oppure se alza la propria palla per identificarla senza avere una buona ragione per farlo, **egli incorre nella penalità di un colpo**. Se la palla alzata è la palla del giocatore, egli deve ripiazzarla. Se manca di farlo, **egli incorre nella penalità generale per infrazione alla Regola 12-2**, ma non c'è penalità aggiuntiva secondo questa Regola.

Nota: Se il lie originario di una palla che deve essere ripiazzata è stato modificato, vedere la Regola 20-3b.

*PENALITÀ PER INFRAZIONE ALLA REGOLA 12-2:

Match Play - Perdita della buca; Stroke play - Due colpi.

* Se un giocatore incorre nella penalità generale per un'infrazione alla Regola 12-2, non c'è penalità aggiuntiva secondo questa Regola.

Regola 13 - Palla Giocata come si Trova

Definizioni

Tutti i termini definiti sono in *corsivo* e sono elencati in ordine alfabetico nella sezione Definizioni – vedere pagine 35 - 52.

13-1. Regola Generale

La palla deve essere giocata come si trova, a meno che le *Regole* prevedano diversamente. (Palla ferma che viene mossa – vedere la Regola 18).

13-2. Migliorare il Lie della Palla, l'Area dove si Intende Prendere lo Stance o l'Area dello Swing che si Intende Effettuare o la Linea di Gioco

Un giocatore non deve migliorare o permettere che sia migliorata:

- la posizione o il lie della propria palla,
- l'area dello *stance* che ha intenzione di prendere o del movimento che intende effettuare,
- la sua *linea di gioco* o una ragionevole estensione di detta linea oltre la *bucca*,
- l'area in cui si accinge a droppare o piazzare una palla, mediante una qualsiasi delle seguenti azioni:
 - pressare un bastone sul terreno,
 - muovere, piegare o rompere qualsiasi cosa vegetante o fissa (incluse le *ostruzioni* inamovibili e gli oggetti che definiscono il *fuori limite*),
 - creare o eliminare irregolarità della superficie,
 - rimuovere o schiacciare sabbia, terreno sparso, zolle ripiazzate o altre zolle d'erba tagliate e rimesse a posto o
 - rimuovere rugiada, brina o acqua.

Tuttavia, il giocatore non incorre in penalità se l'azione si verifica:

- nell'appoggiare il bastone leggermente sul terreno nell'*addressare la palla*,
- nel prendere lo *stance* in modo corretto,
- nel fare un *colpo* o il movimento indietro del suo bastone per eseguire un *colpo* ed il *colpo* è stato fatto,
- nel creare o eliminare irregolarità della superficie entro l'*area di partenza* o nel rimuovere rugiada, brina oppure acqua dall'*area di partenza* o
- sul *putting green* nel rimuovere sabbia o terreno sparso o nel riparare danni (Regola 16-1).

Eccezione: Palla in *ostacolo* – vedere la Regola 13-4.

13-3. Costruirsi uno *Stance*

Nel prendere il proprio *stance*, un giocatore ha diritto a piazzare i piedi saldamente, ma non deve costruirsi uno *stance*.

13-4. Palla in *Ostacolo*; Azioni Proibite

Eccetto quando previsto dalle *Regole*, prima di eseguire un *colpo* con una palla che si trova in un *ostacolo* (sia *bunker* sia *ostacolo d'acqua*) o che, essendo stata alzata da un *ostacolo*, possa essere droppata o piazzata nell'*ostacolo*, il giocatore non deve:

- a. provare le condizioni dell'*ostacolo* o di *ostacoli* simili,
- b. toccare il terreno nell'*ostacolo* o l'acqua nell'*ostacolo d'acqua* con la propria mano o con un bastone o
- c. toccare o muovere un *impedimento sciolto* che si trovi nell'*ostacolo* o lo tocchi.

Eccezioni:

1. Purché niente sia fatto che costituisca provare le condizioni dell'*ostacolo* o che migliori il lie della palla, non c'è penalità se il giocatore (a) tocca il terreno o *impedimenti sciolti* in qualsiasi *ostacolo* o l'acqua in

un *ostacolo d'acqua* a seguito di una caduta o per evitarla, nel rimuovere un'*ostruzione*, nel misurare o nel marcare la posizione di, nel recuperare, alzare, piazzare o ripiazzare una palla secondo qualsiasi *Regola* o (b) colloca i suoi bastoni in un *ostacolo*.

2. In qualsiasi momento, il giocatore può livellare sabbia o terreno nell'*ostacolo*, purché sia fatto solo allo scopo di avere cura del *campo* e nulla sia fatto per infrangere la *Regola 13-2* con riferimento al *colpo* successivo. Se una palla giocata da un *ostacolo* è, dopo il colpo, fuori dall'*ostacolo*, il giocatore può livellare sabbia o terreno nell'*ostacolo* senza restrizioni.

3. Se il giocatore fa un *colpo* da un *ostacolo* e la palla si ferma in un altro *ostacolo*, la *Regola 13-4a* non è applicabile per qualsiasi azione successiva fatta nell'*ostacolo* da dove il *colpo* era stato fatto.

Nota: In qualsiasi momento, incluso nell'*addressare* la palla o nel movimento indietro per eseguire il *colpo*, il giocatore può toccare, con un bastone o in altro modo, qualsiasi *ostruzione*, qualsiasi costruzione dichiarata dal *Comitato* parte integrante del *campo* o qualsiasi erba, cespuglio, albero o altra cosa vegetante.

PENALITÀ PER INFRAZIONE ALLA REGOLA:

Match Play - Perdita della buca; Stroke play - Due colpi.

(Cercare la palla – vedere la *Regola 12-1*).

(Oviare per una palla in *ostacolo d'acqua* – vedere *Regola 26*).

Regola 14 - Colpire la Palla

Definizioni

Tutti i termini definiti sono in *corsivo* e sono elencati in ordine alfabetico nella sezione Definizioni – vedere pagine 35 - 52.

14-1. Regola Generale

a. La Palla deve Essere Colpita in Modo Corretto

La palla deve essere colpita in modo corretto con la testa del bastone e non deve essere spinta, trascinata o scucchiata.

b. Ancorare il Bastone

Nell'eseguire un *colpo*, il giocatore non deve ancorare il bastone, sia "direttamente", sia tramite l'uso di un "punto di sostegno".

Nota 1: Il bastone è ancorato "direttamente" quando il giocatore tiene intenzionalmente il bastone o una mano che lo impugna a contatto con qualsiasi parte del suo corpo, eccetto che il giocatore può tenere il bastone o una mano che lo impugna a contatto con una mano o un avambraccio.

Nota 2: Un "punto di sostegno" esiste quando il giocatore tiene intenzionalmente un avambraccio a contatto con qualsiasi parte del suo corpo per rendere una mano che impugna il bastone un punto stabile attorno al quale l'altra mano può eseguire il movimento con il bastone.

14-2. Aiuto

a. Aiuto Fisico e Riparo dagli Elementi Atmosferici

Un giocatore non deve effettuare un *colpo* mentre accetta aiuto fisico o protezione dagli elementi atmosferici.

b. Posizionamento del Caddie o del Partner Dietro la Palla

Un giocatore non deve effettuare un *colpo* avendo il proprio *caddie*, il

proprio *partner* o il *caddie* del proprio *partner* posizionati sopra o vicino ad un'estensione della *linea di gioco* o della *linea del putt* dietro la palla.

Eccezione: Non c'è penalità se il *caddie* del giocatore, il suo *partner* o il *caddie* del suo *partner* sono inavvertitamente posizionati sopra o vicino ad una estensione della *linea di gioco* o della *linea del putt* dietro la palla.

PENALITÀ PER INFRAZIONE ALLA REGOLA 14-1 o 14-2:

Match Play - Perdita della buca; Stroke play - Due colpi.

14-3. Dispositivi Artificiali ed Equipaggiamento Insolito; Uso Anomalo dell'Equipaggiamento

La Regola 14-3 stabilisce l'uso dell'*equipaggiamento* e di dispositivi (dispositivi elettronici compresi) che potrebbero assistere un giocatore nell'eseguire un *colpo* specifico oppure nel suo gioco in generale.

Il golf è un gioco stimolante nel quale il successo dovrebbe dipendere dal giudizio, dal talento e dall'abilità del giocatore. Questo principio guida il R&A nel determinare se l'utilizzo di qualsiasi oggetto sia in infrazione alla Regola 14-3.

Per le specifiche e le interpretazioni dettagliate relative alla conformità dell'*equipaggiamento* e dei dispositivi secondo la Regola 14-3 e al processo per la consultazione e la sottomissione degli stessi, vedere l'Appendice IV.

Eccezione come previsto dalle *Regole*, durante un *giro convenzionale* il giocatore non deve usare alcun dispositivo artificiale o *equipaggiamento* insolito oppure usare qualsiasi *equipaggiamento* in modo anomalo:

- a. che possa aiutarlo nell'eseguire un *colpo* o nel suo gioco; o
- b. allo scopo di valutare o misurare la distanza o le condizioni che potrebbero influire sul suo gioco; o
- c. che possa aiutarlo ad impugnare il bastone, eccetto che:
 - (i) si possono indossare guanti, purchè siano lisci;
 - (ii) si può usare resina, polvere e agenti essiccanti o umidificanti; e

- (iii) si può avvolgere attorno all'impugnatura un asciugamano o un fazzoletto.

Eccezioni:

1. Un giocatore non infrange questa Regola se (a) l'*equipaggiamento* o il dispositivo è progettato per o ha l'effetto di alleviare un'infermità, (b) il giocatore ha una legittima ragione medica per usare l'*equipaggiamento* o dispositivo e (c) il *Comitato* è convinto che il suo uso non dia al giocatore un vantaggio ingiustificato rispetto agli altri giocatori.

2. Un giocatore non infrange questa Regola se usa l'*equipaggiamento* in un modo tradizionalmente accettato.

PENALITÀ PER INFRAZIONE ALLA REGOLA 14-3:

Match play: perdita della buca; Stroke play – due colpi.

Per infrazioni successive – Squalifica.

In caso di infrazione tra una buca e l'altra, la penalità si applica alla buca successiva.

Nota: Il *Comitato* può emanare una Regola Locale per consentire ai giocatori l'utilizzo di un dispositivo per la misurazione della distanza.

14-4. Colpire la Palla Più di Una Volta

Se il bastone di un giocatore colpisce la palla più di una volta nel corso di un *colpo*, il giocatore deve contare il *colpo* e aggiungere un *colpo di penalità*, contando due *colpi* in tutto.

14-5. Giocare una Palla in Movimento

Un giocatore non deve fare un *colpo* con la propria palla mentre essa è in movimento.

Eccezioni:

- Palla che cade dal tee - Regola 11-3
- Colpire la palla più di una volta - Regola 14-4
- Palla in movimento nell'acqua - Regola 14-6

Quando la palla comincia a muoversi solo dopo che il giocatore ha iniziato il *colpo* o il movimento indietro del suo bastone per eseguire il *colpo*, secondo questa Regola il giocatore non incorre in alcuna penalità per aver giocato una palla in movimento, ma non è esentato da qualsiasi penalità secondo la Regola 18-2 (Palla ferma che viene mossa dal giocatore).

(Palla deviata o fermata intenzionalmente dal giocatore, dal partner o dal caddie - vedere la Regola 1-2).

14-6. Palla in Movimento nell'Acqua

Quando una palla è in movimento nell'acqua in un *ostacolo d'acqua*, il giocatore può, senza penalità, fare un *colpo*, ma non deve ritardare l'esecuzione del proprio *colpo* per permettere che il vento o la corrente migliorino la posizione della palla. Una palla che si muove nell'acqua in un *ostacolo d'acqua* può essere alzata se il giocatore sceglie di invocare la Regola 26.

PENALITÀ PER INFRAZIONE ALLA REGOLA 14-5 o 14-6:

Match Play - Perdita della buca; Stroke play - Due colpi.

Regola 15 - Sostituzione della Palla; Palla Sbagliata

Definizioni

Tutti i termini definiti sono in *corsivo* e sono elencati in ordine alfabetico nella sezione Definizioni – vedere pagine 35 - 52.

15-1. Regola Generale

Un giocatore deve imbucare con la palla giocata dall'*area di partenza*, a meno che la palla sia *persa* o *fuori limite* oppure il giocatore la *sostituisca* con un'altra palla, sia che la sostituzione sia permessa o meno (vedere Regola 15-2). Se un giocatore gioca una *palla sbagliata*, vedere la Regola 15-3.

15-2. Sostituzione della Palla

Un giocatore può *sostituire* una palla quando procede secondo una *Regola* che permette al giocatore di giocare, droppare o piazzare un'altra palla per completare il gioco di una buca. La palla *sostitutiva* diventa la *palla in gioco*. Se un giocatore *sostituisce* una palla quando non è permesso farlo secondo le *Regole* (incluso una *sostituzione* non intenzionale quando una *palla sbagliata* viene droppata o piazzata dal giocatore), quella palla *sostitutiva* non è una *palla sbagliata*; essa diventa la *palla in gioco*. Se l'errore non è corretto come previsto dalla Regola 20-6 e il giocatore effettua un *colpo* con una palla *sostituita* in modo non corretto, **egli perde la buca in match play oppure incorre nella penalità di due colpi in stroke play secondo la Regola applicabile** e, in stroke play, deve finire la buca con la palla *sostitutiva*.

Eccezione: Se un giocatore incorre in una penalità per avere fatto un *colpo* da un posto sbagliato, non c'è una penalità aggiuntiva per avere sostituito una palla quando questo non era permesso. (Giocare da un posto sbagliato - vedere la Regola 20-7).

15-3. Palla Sbagliata

a. Match Play

Se un giocatore fa un *colpo* con una *palla sbagliata* **perde la buca**.

Se la *palla sbagliata* appartiene ad un altro giocatore, il suo proprietario deve piazzare una palla nel punto dal quale è stato giocato il primo colpo con la *palla sbagliata*.

Se il giocatore e l'avversario si scambiano le palle durante il gioco di una buca, il primo ad aver fatto un colpo con una *palla sbagliata* **perde la buca**; quando ciò non può essere stabilito, la buca deve essere completata con le palle scambiate.

Eccezione: Non c'è penalità se un giocatore fa un colpo con una *palla sbagliata* che si muove nell'acqua in un *ostacolo d'acqua*. Qualsiasi colpo fatto con una *palla sbagliata* che si muove nell'acqua in un *ostacolo d'acqua* non conta per il punteggio del giocatore. Il giocatore deve correggere il proprio errore giocando la palla giusta oppure procedendo secondo le *Regole*. (Piazzare e ripiazzare - vedere la Regola 20-3)

b. Stroke Play

Se un *concorrente* fa uno o più colpi con una *palla sbagliata*, **incorre nella penalità di due colpi**.

Il *concorrente* deve correggere il proprio errore giocando la palla giusta oppure procedendo secondo le *Regole*. Se non corregge il proprio errore prima di fare un colpo dall'*area di partenza* successiva o, nel caso dell'ultima buca del giro, non dichiara la sua intenzione di correggere il proprio errore prima di lasciare il *putting green*, **egli è squalificato**.

I colpi fatti da un *concorrente* con una *palla sbagliata* non contano per il suo punteggio. Se la *palla sbagliata* appartiene ad un altro *concorrente*, il suo proprietario deve piazzare una palla nel punto dal quale è stato giocato il primo colpo con la *palla sbagliata*.

Eccezione: Non c'è penalità se un *concorrente* fa un colpo con una *palla sbagliata* che si muove nell'acqua in un *ostacolo d'acqua*. Qualsiasi colpo fatto con una *palla sbagliata* che si muove nell'acqua in un *ostacolo d'acqua* non conta per il punteggio del *concorrente*.

(Piazzare e ripiazzare - vedere la Regola 20-3)

Il Putting Green

Regola 16 - Il Putting Green

Definizioni

Tutti i termini definiti sono in *corsivo* e sono elencati in ordine alfabetico nella sezione Definizioni – vedere pagine 35 - 52.

16-1. Regola Generale

a. Toccare la Linea del Putt

La *linea del putt* non deve essere toccata, eccetto che:

- (i) il giocatore può rimuovere *impedimenti sciolti*, a condizione che non schiacci niente;
 - (ii) nell'*addressare* la palla, il giocatore può appoggiare il bastone davanti alla palla, a condizione che non schiacci niente;
 - (iii) nel misurare - Regola 18-6;
 - (iv) nell'alzare o ripiazzare la palla - Regola 16-1 b;
 - (v) nello schiacciare un marca-palla;
 - (vi) nel riparare i tamponi delle vecchie *buche* o i segni lasciati dall'impatto di una palla sul *putting green* - Regola 16-1 c; e
 - (vii) nel rimuovere *ostruzioni* mobili - Regola 24-1.
- (Indicare la linea del putt sul *putting green* - vedere la Regola 8-2b).

b. Alzare e Pulire la Palla

Una palla sul *putting green* può essere alzata e, se desiderato, pulita. La posizione della palla deve essere marcata prima di essere alzata e la palla deve essere ripiazzata (vedere Regola 20-1). Quando un'altra palla è in moto, una palla che può influenzare il movimento della palla in moto non deve essere alzata.

c. Riparare i Tamponi delle Buche, i Segni dell'Impatto di una Palla e Altri Danni

Il giocatore può riparare il tampone di una vecchia *buca* o il segno sul *putting green* fatto dall'impatto di una palla, indipendentemente dal fatto che la palla del giocatore si trovi o meno sul *putting green*. Se una palla o un marca-palla è accidentalmente *mosso* nella riparazione, la palla o il marca-palla deve essere ripiazzato. Non c'è penalità, a condizione che il movimento della palla o del marca-palla sia direttamente attribuibile allo specifico atto di riparare un tampone di una vecchia *buca* o un danno al *putting green* causato dall'impatto di una palla. Altrimenti si applica la Regola 18.

Qualsiasi altro danno al *putting green* non deve essere riparato se può aiutare il giocatore nel suo proseguimento del gioco della buca.

d. Provare la Superficie

Durante il *giro convenzionale*, un giocatore non deve provare la superficie di qualsiasi *putting green* facendovi rotolare una palla o irruvidendone o raschiandone la superficie.

Eccezione: Tra il gioco di due buche, un giocatore può provare la superficie di qualsiasi *putting green* di pratica e il *putting green* dell'ultima buca giocata, a meno che il *Comitato* non abbia proibito una simile azione (vedere Nota 2 alla Regola 7-2).

e. Stare a Cavalconi o Sopra la Linea del Putt

Il giocatore non deve eseguire un *colpo* sul *putting green* con uno *stance* a cavalconi della *linea del putt* o toccando con uno dei piedi la *linea del putt* o un'estensione di detta linea dietro la palla.

Eccezione: Non c'è penalità se lo *stance* è preso sulla *linea del putt* o a cavalconi della stessa (o un'estensione di detta linea dietro la palla) in modo sbadato oppure lo *stance* è preso per evitare di calpestare la *linea del putt* o quella probabile, di un altro giocatore.

f. Fare un Colpo Mentre un'Altra Palla è in Movimento

Il giocatore non deve fare un *colpo* mentre un'altra palla è in movimento per effetto di un *colpo* giocato dal *putting green*, eccetto che, se lo fa quando era il suo turno di gioco, non c'è penalità.

(Alzare una palla che aiuta o interferisce con il gioco mentre un'altra palla è in movimento - vedere la Regola 22).

PENALITÀ PER INFRAZIONE ALLA REGOLA 16-1:

Match Play - Perdita della buca; Stroke play - Due colpi.

(Posizione del caddie o del partner - vedere la Regola 14-2).

(Putting green sbagliato - vedere la Regola 25-3).

16-2. Palla in Bilico sul Bordo della Buca

Quando qualsiasi parte della palla sporge sul bordo della *buca*, al giocatore è concesso il tempo sufficiente per raggiungere la *buca* senza irragionevole ritardo ed ulteriori dieci secondi per determinare se la palla è ferma. Se allo scadere di detto tempo la palla non è caduta in *buca*, è considerata ferma. Se la palla successivamente cade in *buca*, si considera che il giocatore abbia imbucato con il suo ultimo *colpo* ed egli **deve aggiungere un colpo di penalità** al suo punteggio per la buca; altrimenti non c'è penalità secondo questa Regola.

(Ritardo ingiustificato - vedere la Regola 6-7).

Regola 17 - L'Asta della Bandiera

Definizioni

Tutti i termini definiti sono in *corsivo* e sono elencati in ordine alfabetico nella sezione Definizioni – vedere pagine 35 - 52.

17-1. Asta della Bandiera Custodita, Rimossa o Alzata

Prima di fare un *colpo* da qualsiasi punto del *campo*, il giocatore può avere l'*asta della bandiera* custodita, rimossa o alzata per indicare la posizione della *buca*.

Se l'*asta della bandiera* non è custodita, rimossa o alzata prima che il giocatore faccia un *colpo*, essa non deve essere custodita, rimossa o alzata durante il *colpo* o mentre la palla del giocatore è in movimento, se ciò potrebbe influenzare il movimento della palla.

Nota 1: Se l'*asta della bandiera* è nella *buca* e qualcuno sta vicino ad essa mentre viene fatto un *colpo*, si ritiene che egli stia custodendo l'*asta della bandiera*.

Nota 2: Se, prima del *colpo*, l'*asta della bandiera* è custodita, rimossa o alzata da chiunque con la consapevolezza del giocatore e quest'ultimo non fa alcuna obiezione, si ritiene che il giocatore abbia dato l'autorizzazione a farlo.

Nota 3: Se qualcuno custodisce o alza l'*asta della bandiera* mentre si sta giocando un *colpo*, si ritiene che stia custodendo l'*asta della bandiera* fino a quando la palla si ferma.

(Muovere l'*asta della bandiera* custodita, rimossa o alzata mentre la palla è in movimento – vedere Regola 24-1).

17-2. Asta della Bandiera Custodita senza Autorizzazione

Se un *avversario* o il suo *caddie* in match play oppure un *compagno di gioco* o il suo *caddie* in stroke play custodisce, rimuove o alza l'*asta della bandiera* senza autorizzazione o senza previa consapevolezza da parte del giocatore durante il *colpo* o mentre la palla è in moto e l'azione

potrebbe influenzare il movimento della palla, l'avversario o il *compagno di gioco* incorre nella penalità applicabile.

***PENALITÀ PER INFRAZIONE ALLA REGOLA 17-1 o 17-2:**
Match play – Perdita della buca; **Stroke play** - Due colpi.

*In *stroke play*, se si verifica un'infrazione alla Regola 17-2 e la palla del *concorrente* successivamente colpisce l'*asta della bandiera*, la persona che la custodisce o la sta alzando oppure qualsiasi cosa portata con sé da quest'ultimo, il *concorrente* non incorre in alcuna penalità. La palla si gioca come si trova, eccetto che, se il *colpo* è stato giocato dal *putting green*, il *colpo* è annullato e la palla deve essere ripiazzata e rigiocata.

17-3. Palla che Colpisce l'Asta della Bandiera o Chi la Custodisce

La palla del giocatore non deve colpire:

- l'*asta della bandiera* quando è custodita, rimossa o alzata,
- la persona che custodisce o alza l'*asta della bandiera* oppure qualsiasi cosa da lui trasportata o
- l'*asta della bandiera* nella buca, non custodita, quando il *colpo* è stato fatto dal *putting green*.

Eccezione: Quando l'*asta della bandiera* è custodita, rimossa o alzata senza l'autorizzazione del giocatore – vedere Regola 17-2.

PENALITÀ PER INFRAZIONE ALLA REGOLA 17-3:

Match play - Perdita della buca; **Stroke play** - Due colpi e la palla deve essere giocata come si trova.

17-4. Palla che si Ferma Contro l'Asta della Bandiera

Quando la palla di un giocatore si ferma contro l'*asta della bandiera* nella buca e la palla non è *imbucata*, il giocatore o un'altra persona da lui autorizzata può muovere o rimuovere l'*asta della bandiera* e, se la palla cade nella buca, si ritiene che il giocatore abbia *imbucato* con il suo ultimo *colpo*; altrimenti la palla, se *mossa*, deve essere piazzata sul bordo della buca, senza penalità.

Palla Mossa, Deviata o Fermata

Regola 18 - Palla Ferma che Viene Mossa

Definizioni

Tutti i termini definiti sono in *corsivo* e sono elencati in ordine alfabetico nella sezione Definizioni – vedere pagine 35 - 52.

18-1. Da un Agente Estraneo

Se una palla ferma viene *mossa* da un *agente estraneo*, non c'è penalità e la palla deve essere ripiazzata.

Nota: È una questione di fatto se una palla sia stata *mossa* da un *agente estraneo*. Per applicare questa Regola deve essere noto o pressoché certo che un *agente estraneo* abbia *mossa* la palla. In assenza di tale conoscenza o certezza, il giocatore deve giocare la palla come si trova oppure, se la palla non viene trovata, procedere secondo la Regola 27-1. (Palla del giocatore ferma che viene mossa da un'altra palla - vedere la Regola 18-5).

18-2. Dal Giocatore, dal Partner, dal Caddie o dall'Equipaggiamento

Eccetto come permesso dalle *Regole*, quando la palla di un giocatore è *in gioco*, se:

- (i) il giocatore, il suo *partner* o uno dei loro *caddies*:
 - alza o *muove* la palla,
 - la tocca intenzionalmente (eccetto con un bastone mentre *addressa* la palla) o
 - provoca il *movimento* della palla o
- (ii) l'*equipaggiamento* del giocatore o del suo *partner* provoca il movimento della palla,

il giocatore incorre in un colpo di penalità.

Se la palla si è *mossa*, deve essere ripiazzata, a meno che si sia *mossa* dopo che il giocatore abbia iniziato il *colpo* o il movimento indietro con il bastone

per effettuare il *colpo* ed il *colpo* sia stato fatto.

Secondo le *Regole* non c'è penalità se un giocatore provoca accidentalmente il *movimento* della propria palla nelle seguenti circostanze:

- nel cercare una palla coperta da sabbia o nel ricreare il lie di una palla che è stato alterato durante il processo della ricerca, nel ripiazzare *impedimenti sciolti* mossi in un *ostacolo* mentre si cerca o si identifica una palla, nel sondare per una palla che giace nell'acqua in un *ostacolo d'acqua* o nel cercare una palla in un'ostruzione o in una *condizione anormale del terreno* - Regola 12-1
- nel riparare il tampone di una *bucca* o il segno dell'impatto di una palla - Regola 16-1c
- nel misurare - Regola 18-6
- nell'alzare una palla secondo una *Regola* - Regola 20-1
- nel piazzare o ripiazzare una palla secondo una *Regola* - Regola 20-3a
- nel rimuovere *impedimenti sciolti* sul *putting green* - Regola 23-1
- nel rimuovere *ostruzioni* mobili - Regola 24-1

18-3. Dall'Avversario, dal Caddie o dall'Equipaggiamento in Match Play

a. Durante la Ricerca

Se durante la ricerca di una palla di un giocatore, un *avversario*, il suo *caddie* o il suo *equipaggiamento* muove la palla, la tocca o ne provoca il *movimento*, non c'è penalità. Se la palla è *mossa*, deve essere ripiazzata.

b. Al di Fuori della Ricerca

Se al di fuori della ricerca di una palla di un giocatore, un *avversario*, il suo *caddie* o il suo *equipaggiamento* muove la palla, la tocca intenzionalmente oppure ne provoca il *movimento*, eccetto quando altrimenti previsto dalle *Regole*, **l'avversario incorre in un colpo di penalità**. Se la palla è *mossa*, deve essere ripiazzata.

(Giocare una palla sbagliata - vedere la Regola 15-3).

(Palla mossa nel misurare - vedere la Regola 18-6).

18-4. Dal Compagno di Gioco, dal Caddie o dall'Equipaggiamento in Stroke Play

Se un *compagno di gioco*, il suo *caddie* o il suo *equipaggiamento muove* la palla del giocatore, la tocca o ne provoca il *movimento*, non c'è penalità. Se la palla è *mossa* deve essere ripiazzata.
(Giocare una palla sbagliata - vedere la Regola 15-3).

18-5. Da un'Altra Palla

Se una *palla in gioco* ferma è *mossa* da un'altra palla che è in movimento a seguito di un *colpo*, la palla *mossa* deve essere ripiazzata.

18-6. Palla Mossa nel Misurare

Se una palla o un marca-palla sono *mossi* nel misurare mentre si procede secondo una *Regola* o mentre si definisce l'applicazione di una *Regola*, la palla o il marca-palla deve essere ripiazzato. Non c'è penalità, a condizione che il movimento della palla o del marca-palla sia direttamente attribuibile allo specifico atto del misurare. Altrimenti, si applica quanto previsto dalle Regole: 18-2, 18-3b o 18-4.

*** PENALITÀ PER INFRAZIONE ALLA REGOLA:**

Match play - Perdita della buca; Stroke play - Due colpi.

*** Se un giocatore che deve ripiazzare una palla omette di farlo oppure se fa un colpo con una palla *sostituita* secondo la Regola 18 quando tale *sostituzione* non è permessa, incorre nella penalità generale per infrazione alla Regola 18, ma non c'è alcuna penalità aggiuntiva secondo questa Regola.**

Nota 1: Se una palla che deve essere ripiazzata secondo questa Regola non è immediatamente recuperabile, può essere *sostituita* con un'altra palla.

Nota 2: Se il lie originario di una palla che deve essere piazzata o ripiazzata è stato alterato, vedere la Regola 20-3b.

Nota 3: Se non è possibile determinare il punto sul quale una palla deve essere piazzata o ripiazzata, vedere la Regola 20-3c.

Regola 19 - Palla in Movimento Deviata o Fermata

Definizioni

Tutti i termini definiti sono in *corsivo* e sono elencati in ordine alfabetico nella sezione Definizioni – vedere pagine 35 - 52.

19-1. Da un Agente Estraneo

Se la palla in movimento di un giocatore è accidentalmente deviata o fermata da qualsiasi *agente estraneo*, è una *deviazione accidentale*, non c'è penalità e la palla deve essere giocata come si trova, eccetto che:

- a. se la palla di un giocatore, in movimento dopo un *colpo* giocato da fuori del *putting green*, viene a fermarsi dentro o sopra qualsiasi *agente estraneo* vivente o in movimento, la palla deve essere, sul *percorso* o in un *ostacolo* droppata o sul *putting green* piazzata, il più vicino possibile al punto direttamente sotto al posto dove la palla venne a fermarsi dentro o sopra l'*agente estraneo*, ma non più vicino alla *buca* e
- b. se la palla di un giocatore, in movimento dopo un *colpo* giocato dal *putting green*, è deviata o fermata da o viene a fermarsi dentro o sopra qualsiasi *agente estraneo* vivente o in movimento, eccetto un verme, un insetto o simili, il *colpo* è annullato. La palla deve essere ripiazzata ed il *colpo* rigiocato.

Se la palla non è immediatamente recuperabile, può essere *sostituita* con un'altra palla.

Eccezione: Palla che colpisce la persona che custodisce o alza l'*asta della bandiera* oppure qualsiasi cosa da lui trasportata - vedere la Regola 17-3b.

Nota: Se la palla in movimento di un giocatore è stata intenzionalmente deviata o fermata da un *agente estraneo*:

- (a) dopo un *colpo* giocato da qualsiasi posto all'infuori del *putting green*, il punto dove la palla si sarebbe fermata deve essere stimato. Se il

punto è:

- (i) sul *percorso* o in un *ostacolo*, la palla deve essere droppata il più vicino possibile a quel punto;
 - (ii) *fuori limite*, il giocatore deve procedere secondo la Regola 27-1; o
 - (iii) sul *putting green*, la palla deve essere piazzata in quel punto.
- (b) dopo un colpo sul *putting green*, il colpo è annullato. La palla deve essere ripiazzata e rigiocata.

Se l'*agente estraneo* è un *compagno di gioco* o il suo *caddie*, si applica la Regola 1-2 nei confronti del *compagno di gioco*.

(Palla del giocatore deviata o fermata da un'altra palla - vedere la Regola 19-5).

19-2. Dal Giocatore, dal Partner, dal Caddie o dall'Equipaggiamento

Se la palla di un giocatore è accidentalmente deviata o fermata da lui stesso, dal suo *partner* o da uno dei loro *caddies* o dal loro *equipaggiamento*, **il giocatore incorre nella penalità di un colpo**. La palla deve essere giocata da dove si trova, eccetto quando viene a fermarsi dentro o sopra i vestiti o l'*equipaggiamento* del giocatore, del suo *partner* o di uno dei loro *caddies*, nel qual caso la palla deve essere, sul *percorso* o in un *ostacolo* droppata oppure sul *putting green* piazzata, il più vicino possibile al punto immediatamente sotto al posto dove la palla si era fermata dentro o sopra l'oggetto, ma non più vicino alla *buca*.

Eccezioni:

1. Palla che colpisce la persona che custodisce o alza l'*asta della bandiera* oppure qualsiasi cosa da lui trasportata – vedere la Regola 17-3b.
2. Palla droppata - vedere la Regola 20-2a.

(Palla deviata o fermata intenzionalmente dal giocatore, partner o caddie - vedere la Regola 1-2).

19-3. Dall'Avversario, dal Caddie o dall'Equipaggiamento in Match Play

Se la palla di un giocatore è accidentalmente deviata o fermata da un avversario, dal suo caddie o dal suo equipaggiamento, non c'è penalità. Prima che sia fatto un altro colpo da una delle parti, il giocatore può annullare il colpo e giocare una palla, senza penalità, il più vicino possibile al punto dal quale la palla originaria era stata giocata l'ultima volta (Regola 20-5) oppure può giocare la palla come si trova. Tuttavia, se il giocatore decide di non annullare il colpo e la palla si è fermata dentro o sopra i vestiti o l'equipaggiamento dell'avversario o del suo caddie, la palla deve essere, sul percorso o in un ostacolo droppata oppure sul putting green piazzata, il più vicino possibile al punto immediatamente sotto al posto dove la palla si era fermata dentro o sopra l'oggetto, ma non più vicino alla buca.

Eccezione: Palla che colpisce la persona che custodisce o alza l'asta della bandiera oppure qualsiasi cosa da lui trasportata – vedere la Regola 17-3b. (Palla deviata o fermata intenzionalmente dall'avversario o caddie vedere la Regola 1-2).

19-4. Dal Compagno di gioco, dal Caddie o dall'Equipaggiamento in Stroke Play

Vedere la Regola 19-1 riguardante la palla deviata da un agente estraneo.

Eccezione: Palla che colpisce la persona che custodisce o alza l'asta della bandiera oppure qualsiasi cosa da lui trasportata - vedere la Regola 17-3b.

19-5. Da un'Altra Palla

a. Ferma

Se la palla di un giocatore in movimento per effetto di un colpo è deviata o fermata da una palla in gioco e ferma, il giocatore deve giocare la sua palla come si trova. In match play, non c'è penalità. In stroke play, non c'è

penalità, a meno che entrambe le palle si trovassero sul *putting green* prima del *colpo*, nel qual caso il giocatore incorre nella penalità di due colpi.

b. In Movimento

Se la palla di un giocatore in movimento per effetto di un *colpo* giocato al di fuori del *putting green* è deviata o fermata da un'altra palla in movimento per effetto di un *colpo*, il giocatore deve giocare la sua palla come si trova, senza penalità.

Se la palla di un giocatore in movimento per effetto di un *colpo* giocato dal *putting green* è deviata o fermata da un'altra palla in movimento per effetto di un *colpo*, il *colpo* del giocatore è annullato. La palla deve essere ripiazzata e rigiocata, senza penalità.

Nota: Niente in questa Regola annulla quanto previsto dalla Regola 10-1 (Ordine di gioco in Match Play) oppure dalla Regola 16-1f (Fare un colpo mentre un'altra palla è in movimento).

PENALITÀ PER INFRAZIONE ALLA REGOLA:

Match Play - Perdita della buca; Stroke play - Due colpi.

Situazioni nelle quali è Consentito Ovviare e Relative Procedure

Regola 20 - Alzare, Droppare e Piazzare; Giocare da un Posto Sbagliato

Definizioni

Tutti i termini definiti sono in *corsivo* e sono elencati in ordine alfabetico nella sezione Definizioni – vedere pagine 35 - 52.

20-1. Alzare e Marcare

Una palla che deve essere alzata secondo le *Regole* può essere alzata dal giocatore, dal suo *partner* o da un'altra persona autorizzata dal giocatore. In ognuno di questi casi, il giocatore è responsabile per qualsiasi infrazione alle *Regole*.

La posizione della palla deve essere marcata prima di essere alzata secondo una *Regola* che ne richiede il ripiattamento. Se non è marcata, **il giocatore incorre nella penalità di un colpo** e la palla deve essere ripiattata. Se la palla non è ripiattata, **il giocatore incorre nella penalità generale per infrazione a questa Regola**, ma non c'è alcuna penalità aggiuntiva secondo la *Regola 20-1*.

Se una palla o un marca-palla sono accidentalmente *mossi* mentre si alza la palla secondo una *Regola* o si marca la sua posizione, la palla o il marca-palla deve essere ripiattato. Non c'è penalità, purché lo spostamento della palla o del marca-palla sia direttamente attribuibile alla specifica azione di marcare la posizione della palla o di alzare la palla. Altrimenti, **il giocatore incorre nella penalità di un colpo secondo questa Regola o la Regola 18-2**.

Eccezione: Se un giocatore incorre in una penalità per non aver agito in conformità con le *Regole 5-3* o *12-2*, non c'è penalità addizionale

secondo la Regola 20-1.

Nota: La posizione di una palla che deve essere alzata dovrebbe essere marcata piazzando un marca-palla, una piccola moneta o altro oggetto simile, immediatamente dietro la palla. Se il marca-palla interferisce con il gioco, lo *stance* o il *colpo* di un altro giocatore, questo dovrebbe essere piazzato lateralmente alla distanza di una o più teste di bastone.

20-2. Droppare e Ridroppare

a. Da Chi e Come

Una palla che deve essere droppata secondo le *Regole* deve essere droppata dal giocatore stesso. Egli deve stare in posizione eretta, tenere in mano la palla all'altezza delle spalle e alla distanza del braccio e lasciarla cadere. Se una palla è droppata da qualsiasi altra persona o in qualsiasi altro modo e l'errore non è corretto come previsto nella Regola 20-6, **il giocatore incorre nella penalità di un colpo.**

Se la palla, quando droppata, tocca qualsiasi persona o l'*equipaggiamento* di qualsiasi giocatore prima o dopo aver colpito una parte del *campo* e prima che venga a fermarsi, la palla deve essere ridroppata, senza penalità. Non c'è alcun limite al numero di volte che una palla deve essere ridroppata in tali circostanze.

(Esercitare influenza sulla posizione o sul movimento di una palla - vedere la Regola 1-2).

b. Dove Droppare

Quando una palla deve essere droppata il più vicino possibile ad un punto specifico, deve essere droppata non più vicino alla *bucca* del punto specifico che, se non è esattamente noto al giocatore, deve essere stimato.

Una palla quando è droppata deve prima colpire una parte del *campo* dove la *Regola* applicabile richiede che debba essere droppata. Se non è droppata in questo modo, si applicano le *Regole* 20-6 e 20-7.

c. Quando Ridroppare

Una palla droppata deve essere ridroppata senza penalità se essa:

- (i) rotola e si ferma in un *ostacolo*;
- (ii) rotola e si ferma fuori da un *ostacolo*;
- (iii) rotola e si ferma su un *putting green*;
- (iv) rotola e si ferma *fuori limite*;
- (v) rotola e si ferma in una posizione dove c'è interferenza con la condizione da cui si era oviato secondo la Regola 24-2b (ostruzione inamovibile), la Regola 25-1 (condizioni anormali del terreno), la Regola 25-3 (*putting green* sbagliato) o una Regola Locale (Regola 33-8a), o ritorna nel *pitch-mark* dal quale era stata alzata secondo la Regola 25-2 (palla infossata);
- (vi) rotola e si ferma a più di due bastoni di distanza da dove ha colpito per la prima volta una parte del *campo*; o
- (vii) rotola e si ferma più vicino alla *bucca*:
 - (a) della sua posizione originaria o della posizione stimata (vedere la Regola 20-2b), a meno che sia permesso diversamente dalle Regole; o
 - (b) del *punto più vicino dove oviare* o dove evitare al meglio l'interferenza (Regole 24-2, 25-1 o 25-3); o
 - (c) del punto dove la palla originaria ha attraversato per l'ultima volta il margine dell'*ostacolo d'acqua* o dell'*ostacolo d'acqua laterale* (Regola 26-1).

Se la palla quando è stata ridroppata rotola in una qualsiasi delle posizioni sopra elencate, essa deve essere piazzata il più vicino possibile al punto dove ha colpito per la prima volta una parte del *campo* quando è stata ridroppata.

Nota 1: Se una palla quando è stata droppata o ridroppata si ferma e successivamente si *muove*, la palla deve essere giocata come si trova, a meno che si applichi quanto previsto da qualsiasi altra *Regola*.

Nota 2: Se una palla che deve essere ridroppata o piazzata secondo questa Regola non è immediatamente recuperabile, può essere *sostituita* con un'altra palla.

(Uso di un'area di droppaggio – vedere l'Appendice I; Parte A; Sezione 6).

20-3. Piazzare e Ripiazzare

a. Da Chi e Dove

Una palla che deve essere piazzata secondo le *Regole* deve essere piazzata dal giocatore o dal suo *partner*.

Una palla che deve essere ripiazzata secondo le *Regole*, deve essere ripiazzata da chiunque tra i seguenti: (i) la persona che ha alzato o *mosso* la palla, (ii) il giocatore o (iii) il *partner* del giocatore. La palla deve essere piazzata nel punto dal quale è stata alzata o *mossa*. Se la palla viene piazzata o ripiazzata da qualsiasi altra persona e l'errore non viene corretto come previsto dalla Regola 20-6, **il giocatore incorre nella penalità di un colpo**. In ognuno di questi casi, il giocatore è responsabile per qualsiasi altra infrazione alle *Regole* che si verifichi in conseguenza al piazzare o ripiazzare la palla.

Se una palla o un marca-palla sono accidentalmente *mossi* mentre si piazza o si ripiazza la palla, la palla o il marca-palla deve essere ripiazzato. Non c'è penalità, purché lo spostamento della palla o del marca-palla siano direttamente attribuibili alla specifica azione di piazzare o di ripiazzare la palla o di rimuovere il marca-palla. Altrimenti, **il giocatore incorre nella penalità di un colpo secondo la Regola 18-2 o 20-1**.

Se una palla che deve essere ripiazzata è piazzata in un posto diverso dal punto dal quale era stata alzata o *mossa* e l'errore non viene corretto come previsto dalla Regola 20-6, **il giocatore incorre nella penalità generale di perdita della buca in match play o due colpi in stroke play, per infrazione alla Regola applicabile**.

b. Lie Modificato di una Palla da Piazzare o Ripiazzare

Se il lie originario di una palla da piazzare o ripiazzare è stato modificato:

- (i) eccetto che in un *ostacolo*, la palla deve essere piazzata nel lie più vicino e più somigliante al lie originario che sia a non più di un bastone di distanza dal lie originario, non più vicino alla *buca* e non in un *ostacolo*;
 - (ii) in un *ostacolo d'acqua*, la palla deve essere piazzata in accordo con la Clausola (i) di cui sopra, eccetto che la palla deve essere piazzata dentro l'*ostacolo d'acqua*;
 - (iii) in un *bunker*, il lie originario deve essere ricreato il più fedelmente possibile e la palla deve essere piazzata in tale lie.
- (iv) Nota:** Se il lie originario di una palla da piazzare o ripiazzare è stato modificato ed è impossibile determinare il punto dove la palla va piazzata o ripiazzata, si applica la Regola 20-3b se il lie originario è noto e la Regola 20-3c se il lie originario non è noto.
- (v) Eccezione:** Se il giocatore sta cercando o identificando una palla coperta dalla sabbia - vedere la Regola 12-1a.

c. Punto Non Determinabile

Se non è possibile determinare il punto dove la palla deve essere piazzata o ripiazzata:

- (i) sul *percorso*, la palla deve essere droppata il più vicino possibile al posto in cui si trovava, ma non in un *ostacolo* o non su un *putting green*;
- (ii) in un *ostacolo*, la palla deve essere droppata nell'*ostacolo* il più vicino possibile al posto in cui si trovava;
- (iii) sul *putting green*, la palla deve essere piazzata il più vicino possibile al posto in cui si trovava, ma non in un *ostacolo*.

Eccezione: Quando si riprende il gioco (Regola 6-8d), se non è possibile determinare il punto dove si deve piazzare la palla, lo si deve stimare e la palla deve essere piazzata sul punto stimato.

d. Palla che Non Rimane Ferma al Suo Posto

Se una palla quando è piazzata non rimane ferma nel punto sul quale era stata piazzata, non c'è penalità e la palla deve essere ripiazzata. Se ancora non rimane ferma in quel punto:

- (i) eccetto che in un *ostacolo*, deve essere piazzata nel punto più vicino dove possa rimanere ferma che non sia più vicino alla *buca* e che non sia in un *ostacolo*;
- (ii) in un *ostacolo*, deve essere piazzata nell'*ostacolo* nel punto più vicino dove possa rimanere ferma che sia non più vicino alla *buca*.

Se una palla quando è piazzata rimane ferma nel punto in cui è stata piazzata e successivamente si *muove*, non c'è penalità e la palla deve essere giocata come si trova, a meno che si applichi quanto previsto da qualsiasi altra *Regola*.

- * PENALITÀ PER INFRAZIONE ALLA REGOLA 20-1, 20-2 o 20-3: Match play - Perdita della buca; Stroke play - Due colpi.
- * Se un giocatore effettua un *colpo* ad una palla *sostitutiva* (messa in gioco) secondo una di queste Regole quando tale *sostituzione* non è permessa, egli incorre nella penalità generale per infrazione a quella Regola, ma non vi è alcuna penalità aggiuntiva secondo quella Regola. Se un giocatore dropa una palla in modo non consentito e gioca da un posto sbagliato oppure se la palla è stata messa in gioco da una persona non autorizzata dalle *Regole* ed è stata giocata da un posto sbagliato, vedi Nota 3 alla Regola 20-7c.

20-4. Quando la Palla Droppata, Piazzata o Ripiazzata è in Gioco

Se la *palla in gioco* del giocatore è stata alzata, essa torna ad essere in *gioco* quando è droppata o piazzata. Una palla che è stata ripiazzata è in *gioco* indipendentemente dal fatto che il marca-palla sia stato rimosso o meno. Una *palla sostitutiva* diventa la *palla in gioco* quando è stata droppata o piazzata.

(Palla sostituita non correttamente - vedere la Regola 15-2).

(Alzare una palla sostituita, droppata o piazzata non correttamente - vedere la Regola 20-6).

20-5. Fare il Colpo Successivo da Dove è stato Fatto il Colpo Precedente

Quando un giocatore decide di o deve fare il suo *colpo* successivo da dove era stato fatto un *colpo* precedente, egli deve procedere come segue:

- (a) Sull'Area di Partenza: la palla da giocare deve essere giocata da dentro l'*area di partenza*. Può essere giocata da qualsiasi punto entro i limiti dell'*area di partenza* e può essere supportata.
- (b) Sul Percorso: la palla da giocare deve essere droppata e quando droppata deve per prima colpire una parte del *campo* sul *percorso*.
- (c) In un Ostacolo: la palla da giocare deve essere droppata e quando droppata deve per prima colpire una parte del *campo* nell'*ostacolo*.
- (d) Sul Putting Green: la palla da giocare deve essere piazzata sul *putting green*.

- PENALITÀ PER INFRAZIONE ALLA REGOLA 20-5:
- Match play - Perdita della buca; Stroke play - Due colpi.

20-6. Alzare una Palla Sostituita, Droppata o Piazzata Non Correttamente

Una palla *sostituita* non correttamente, droppata o piazzata in un posto sbagliato o altrimenti non in accordo con le *Regole*, ma non ancora giocata, può essere alzata, senza penalità e il giocatore deve poi procedere correttamente.

20-7. Giocare da un Posto Sbagliato

a. Regola Generale

Un giocatore ha giocato da un posto sbagliato se fa un *colpo* con la

propria *palla in gioco*:

- (i) su una parte del *campo* dove le *Regole* non permettono che sia giocato un *colpo* o che una palla sia droppata o piazzata; o
- (ii) quando le *Regole* richiedono che una palla droppata debba essere ridroppata o una palla *mossa* debba essere ripiazzata.

Nota: Per una palla giocata da fuori dell'*area di partenza* o da un'*area di partenza* sbagliata – vedere la Regola 11-4.

b. Match Play

Se un giocatore fa un *colpo* da un posto sbagliato, **egli perde la buca.**

c. Stroke Play

Se un *concorrente* fa un *colpo* da un posto sbagliato, **incorre nella penalità di due colpi secondo la Regola applicabile.** Egli deve terminare la buca con la palla giocata dal posto sbagliato, senza correggere il suo errore, a condizione che non abbia commesso una grave infrazione (vedere Nota 1).

Se un *concorrente* si accorge di aver giocato da un posto sbagliato e ritiene che si possa trattare di una grave infrazione, egli deve, prima di fare un *colpo* dall'*area di partenza* successiva, terminare la buca con una seconda palla giocata in accordo con le *Regole*. Se la buca che si sta giocando è l'ultima buca del giro, egli deve dichiarare, prima di lasciare il *putting green*, che terminerà la buca con una seconda palla giocata in accordo con le *Regole*.

Se il *concorrente* ha giocato una seconda palla, egli deve, prima di riconsegnare il proprio score, riferire i fatti al *Comitato*; se manca di farlo, **egli è squalificato.** Il *Comitato* deve decidere se il *concorrente* abbia commesso o meno una grave infrazione alla *Regola* applicabile. In caso affermativo, conterà il punteggio con la seconda palla e **il concorrente deve aggiungere due colpi di penalità** al suo punteggio con tale palla. Se il *concorrente* ha commesso una grave infrazione e non l'ha rettificata come sopra indicato, **egli è squalificato.**

Nota 1: Si considera che un *concorrente* abbia commesso una grave

infrazione alla *Regola* applicabile quando il *Comitato* ritiene che egli abbia ottenuto un vantaggio significativo dall'aver giocato da un posto sbagliato.

Nota 2: Se un *concorrente* gioca una seconda palla secondo la *Regola* 20-7c e poi viene deciso che questa palla non conta, i *colpi* fatti con questa palla e i *colpi di penalità* in cui è incorso esclusivamente giocando tale palla sono ignorati. Se viene deciso che la seconda palla è quella che conta, il *colpo* giocato dal posto sbagliato e ogni *colpo* successivo fatto con la palla originaria, inclusi i *colpi di penalità* in cui è incorso esclusivamente giocando tale palla, sono ignorati.

Nota 3: Se un giocatore incorre in una penalità per aver fatto un *colpo* da un posto sbagliato, non c'è penalità aggiuntiva per:

- (a) aver *sostituito* una palla quando non era permesso;
- (b) aver *droppato* una palla quando le *Regole* richiedono che sia piazzata oppure aver piazzato una palla quando le *Regole* richiedono che sia *droppata*;
- (c) aver *droppato* una palla in modo non consentito; o
- (d) aver messo in gioco una palla tramite una persona non autorizzata a farlo secondo le *Regole*.

Regola 21 - Pulire la Palla

Definizioni

Tutti i termini definiti sono in *corsivo* e sono elencati in ordine alfabetico nella sezione Definizioni – vedere pagine 35 - 52.

Una palla che giace sul *putting green* può essere pulita quando è alzata secondo la Regola 16-1b. Altrove, una palla può essere pulita quando è alzata, eccetto quando è stata alzata:

- per determinare se sia inservibile al gioco (Regola 5-3);
- per identificarla (Regola 12-2), nel qual caso può essere pulita soltanto quanto necessario per l'identificazione; o
- perché aiuta o interferisce con il gioco (Regola 22).

Se un giocatore pulisce la propria palla durante il gioco di una buca, eccetto come previsto in questa Regola, **egli incorre nella penalità di un colpo** e la palla, se alzata, deve essere ripiazzata.

Se un giocatore che deve ripiazzare una palla manca di farlo, **incorre nella penalità generale secondo la Regola applicabile**, ma non c'è penalità aggiuntiva secondo la Regola 21.

Eccezione: Se un giocatore incorre in una penalità per non aver agito in accordo con le Regole: 5-3, 12-2 o 22, non c'è penalità aggiuntiva secondo la Regola 21.

Regola 22 - Palla che Aiuta o Interferisce con il Gioco

Definizioni

Tutti i termini definiti sono in *corsivo* e sono elencati in ordine alfabetico nella sezione Definizioni – vedere pagine 35 - 52.

22-1. Palla che Aiuta il Gioco

Eccetto quando una palla è in movimento, se un giocatore ritiene che una palla possa aiutare qualsiasi altro giocatore, egli può:

- alzare la palla se è la propria; o
- far alzare qualsiasi altra palla.

Una palla alzata secondo questa Regola deve essere ripiazzata (vedere la Regola 20-3). La palla non deve essere pulita, a meno che si trovi sul *putting green* (vedere la Regola 21).

In *stroke play*, un giocatore al quale è richiesto di alzare la propria palla può giocare per primo invece di alzarla.

In *stroke play*, se il *Comitato* stabilisce che i *concorrenti* si sono accordati per non alzare una palla che avrebbe potuto favorire qualsiasi *concorrente*, **essi sono squalificati**.

Nota: Quando un'altra palla è in movimento, una palla che potrebbe influenzare il moto della palla in movimento non deve essere alzata.

22-2. Palla che Interferisce con il Gioco

Eccetto quando una palla è in movimento, se un giocatore ritiene che un'altra palla possa interferire con il proprio gioco, ha diritto ad averla alzata.

Una palla alzata secondo questa Regola deve essere ripiazzata (vedere la Regola 20-3). La palla non deve essere pulita, a meno che si trovi sul *putting green* (vedere la Regola 21).

In *stroke play*, un giocatore al quale è richiesto di alzare la propria palla può giocare per primo invece di alzarla.

Nota 1: Eccetto che sul *putting green*, un giocatore non può alzare la propria palla solo perché ritiene che possa interferire con il gioco di un altro giocatore. Se un giocatore alza la propria palla senza che gli venga chiesto di farlo, **egli incorre nella penalità di un colpo per infrazione alla Regola 18-2**, ma non c'è penalità aggiuntiva secondo la Regola 22.

Nota 2: Quando un'altra palla è in movimento, una palla che potrebbe influenzare il moto della palla in movimento non deve essere alzata.

- **PENALITÀ PER INFRAZIONE ALLA REGOLA:**
- Match play - Perdita della buca; Stroke play - Due colpi.

Regola 23 - Impedimenti Sciolti

Definizioni

Tutti i termini definiti sono in *corsivo* e sono elencati in ordine alfabetico nella sezione Definizioni – vedere pagine 35 - 52.

23-1. Oviare

Eccetto quando sia l'*impedimento sciolto* che la palla si trovano dentro o toccano il medesimo *ostacolo*, qualsiasi *impedimento sciolto* può essere rimosso senza penalità.

In qualsiasi posto si trovi la palla, tranne che sul *putting green*, se il giocatore rimuovendo un *impedimento sciolto* provoca il movimento della palla, si applica la Regola 18-2.

Sul *putting green*, se la palla o il marca-palla vengono accidentalmente mossi nel corso della rimozione di un *impedimento sciolto* da parte del giocatore, la palla o il marca-palla devono essere ripiazzati. Non c'è penalità, a condizione che il movimento della palla o del marca-palla sia direttamente attribuibile alla rimozione dell'*impedimento sciolto*. Altrimenti **il giocatore incorre nella penalità di un colpo secondo la Regola 18-2.**

Quando una palla è in movimento, un *impedimento sciolto* che potrebbe influenzare il movimento della palla non deve essere rimosso.

Nota: Se una palla si trova in un *ostacolo*, il giocatore non deve toccare o muovere qualsiasi *impedimento sciolto* che si trovi nello stesso *ostacolo* o lo tocchi – vedere la Regola 13-4c.

- **PENALITÀ PER INFRAZIONE ALLA REGOLA:**
- **Match play** - Perdita della buca; **Stroke play** - Due colpi.

(Cercare una palla in un ostacolo - vedere la Regola 12-1).

(Toccare la linea del putt - vedere la Regola 16-1a).

Regola 24 - Ostruzioni

Definizioni

Tutti i termini definiti sono in *corsivo* e sono elencati in ordine alfabetico nella sezione Definizioni – vedere pagine 35 - 52.

24-1. Ostruzione Mobile

Un giocatore può oviare senza penalità all'interferenza con un'*ostruzione* mobile come segue:

- a. Se la palla non giace dentro o sopra l'*ostruzione*, l'*ostruzione* può essere rimossa. Se la palla si *muove*, deve essere ripiazzata; non c'è penalità, purché il movimento della palla sia direttamente attribuibile alla rimozione dell'*ostruzione*. Altrimenti, si applica la Regola 18-2.
- b. Se la palla giace dentro o sopra l'*ostruzione*, la palla può essere alzata e l'*ostruzione* rimossa. Sul *percorso* o in un *ostacolo* la palla deve essere droppata o sul *putting green* la palla deve essere piazzata, il più vicino possibile al punto direttamente sotto a dove si trovava la palla dentro o sopra l'*ostruzione*, ma non più vicino alla *buca*.

La palla può essere pulita quando è alzata secondo questa Regola.

Quando una palla è in movimento, un'*ostruzione* che potrebbe influenzare il movimento della palla, eccetto l'*equipaggiamento* di qualsiasi giocatore oppure l'*asta della bandiera* quando è custodita, rimossa o alzata, non deve essere mossa.

(Esercitare influenza sulla palla - vedere la Regola 1-2).

Nota: Se una palla che deve essere droppata o piazzata secondo questa Regola non è immediatamente recuperabile, può essere *sostituita* con un'altra palla.

24-2. Ostruzione Inamovibile

a. Interferenza

Si ha interferenza con un'*ostruzione* inamovibile quando una palla giace dentro o sopra l'*ostruzione* o quando l'*ostruzione* interferisce con lo

stance del giocatore o l'area dello swing che intende effettuare. Se la palla del giocatore giace sul *putting green*, c'è interferenza anche se un'ostruzione inamovibile sul *putting green* si interpone sulla sua *linea del putt*. Altrimenti la presenza sulla *linea di gioco* non è, di per sé, interferenza secondo questa Regola.

b. Oviare

Eccetto quando la palla è in un *ostacolo d'acqua* o un *ostacolo d'acqua laterale*, un giocatore può oviare all'interferenza con un'ostruzione inamovibile, come segue:

- (i) Sul Percorso: se la palla si trova sul *percorso*, il giocatore deve alzare la palla e dropparla senza penalità entro la distanza di un bastone e non più vicino alla *buca*, dal *punto più vicino dove oviare*. Il *punto più vicino dove oviare* non deve essere in un *ostacolo* o su un *putting green*. Quando la palla è droppata entro la distanza di un bastone dal *punto più vicino dove oviare*, la palla deve prima colpire una parte del *campo* in un punto che eviti l'interferenza con l'ostruzione inamovibile e non sia né in un *ostacolo* né su un *putting green*.
- (ii) In un Bunker: se la palla è in un *bunker*, il giocatore deve alzare la palla e dropparla o:
 - (a) Senza penalità, in accordo con la Clausola (i) di cui sopra, eccetto che il *punto più vicino dove oviare* deve essere nel *bunker* e la palla deve essere droppata nel *bunker*; o
 - (b) **Con la penalità di un colpo**, fuori dal *bunker*, tenendo il punto dove la palla si trovava direttamente tra la *buca* e il posto nel quale la palla viene droppata, senza alcun limite per la distanza, dietro il *bunker*, alla quale la palla può essere droppata.
- (iii) Sul Putting Green: se la palla si trova sul *putting green*, il giocatore deve alzare la palla e piazzarla, senza penalità, nel *punto più vicino dove oviare* che non sia in un *ostacolo*. Il *punto più vicino dove oviare* può essere fuori dal *putting green*.
- (iv) Sull'Area di Partenza: se la palla si trova sull'*area di partenza*, il giocatore deve alzare la palla e dropparla senza penalità in accordo

con la Clausola (i) di cui sopra.

La palla può essere pulita quando è alzata secondo questa Regola.

(Palla che rotola in una posizione dove c'è interferenza con la condizione dalla quale si era avviato - vedere la Regola 20-2c(v)).

Eccezione: Un giocatore non può avviare secondo questa Regola se (a) l'interferenza con qualsiasi altra cosa che non sia un'ostruzione inamovibile rende il *colpo* chiaramente irrealizzabile o (b) l'interferenza con un'ostruzione inamovibile esisterebbe solo ricorrendo ad un *colpo* chiaramente irragionevole oppure ad uno *stance*, uno *swing* o ad una direzione di gioco anormali non necessari.

Nota 1: Se una palla è in un *ostacolo d'acqua* (*ostacolo d'acqua laterale* incluso), il giocatore non può avviare all'interferenza con un'ostruzione inamovibile. Il giocatore deve giocare la palla come si trova o procedere secondo la Regola 26-1.

Nota 2: Se una palla che deve essere droppata o piazzata secondo questa Regola non è immediatamente recuperabile, può essere *sostituita* con un'altra palla.

Nota 3: Il *Comitato* può emanare una Regola Locale per stabilire che il giocatore deve determinare il *punto più vicino dove avviare* senza attraversare l'ostruzione sopra, attraverso o sotto.

24-3. Palla non Trovata in un'Ostruzione

È una questione di fatto se una palla che non è stata trovata dopo essere stata tirata verso un'ostruzione sia dentro l'ostruzione. Per applicare questa Regola, deve essere noto o pressoché certo che la palla sia nell'ostruzione. In assenza di tale conoscenza o certezza, il giocatore deve procedere secondo la Regola 27-1.

a. Palla non Trovata in un'Ostruzione Movibile

Se è noto o pressoché certo che una palla che non è stata trovata sia in un'ostruzione movibile, il giocatore può *sostituire* la palla e avviare, senza penalità, secondo questa Regola. Se sceglie di farlo, egli deve

rimuovere l'*ostruzione* e sul *percorso* o in un *ostacolo* droppare una palla o sul *putting green* piazzare una palla il più vicino possibile al punto direttamente sotto al posto dove la palla ha attraversato i limiti più esterni dell'*ostruzione* mobile per l'ultima volta, ma non più vicino alla *buca*.

b. Palla non Trovata in un'Ostruzione Inamovibile

Se è noto o pressoché certo che una palla che non è stata trovata sia dentro un'*ostruzione* inamovibile, il giocatore può oviare secondo questa Regola. Se sceglie di farlo, si deve determinare il punto dove la palla ha attraversato i limiti più esterni dell'*ostruzione* per l'ultima volta e allo scopo di applicare questa Regola, si suppone che la palla si trovi in questo punto e il giocatore deve procedere come segue:

- (i) Sul Percorso: se la palla ha attraversato i limiti più esterni dell'*ostruzione* inamovibile per l'ultima volta in un punto sul *percorso*, il giocatore può *sostituire* la palla senza penalità e oviare come previsto dalla Regola 24-2b(i).
- (ii) In un Bunker: se la palla ha attraversato i limiti più esterni dell'*ostruzione* inamovibile l'ultima volta in un punto dentro un *bunker*, il giocatore può *sostituire* la palla senza penalità e oviare come previsto dalla Regola 24-2b(ii).
- (iii) In un Ostacolo d'Acqua (Ostacolo d'Acqua Laterale incluso): se la palla ha attraversato i limiti più esterni dell'*ostruzione* inamovibile per l'ultima volta in un punto dentro un *ostacolo d'acqua*, il giocatore non ha diritto ad oviare senza penalità. Il giocatore deve procedere secondo la Regola 26-1.
- (iv) Sul Putting Green: se la palla ha attraversato per l'ultima volta i limiti più esterni dell'*ostruzione* inamovibile in un punto sul *putting green*, il giocatore può *sostituire* la palla senza penalità e oviare come previsto dalla Regola 24-2b(iii).

- **PENALITÀ PER INFRAZIONE ALLA REGOLA:**
- Match play - Perdita della buca; Stroke play - Due colpi.

Regola 25 - Condizioni Anormali del Terreno, Palla Infossata e Putting Green Sbagliato

Definizioni

Tutti i termini definiti sono in *corsivo* e sono elencati in ordine alfabetico nella sezione Definizioni – vedere pagine 35 - 52.

25-1. Condizioni Anormali del Terreno

a. Interferenza

L'interferenza con una *condizione anormale del terreno* si ha quando una palla giace dentro o tocca la condizione o quando la condizione interferisce con lo *stance* del giocatore o l'area dello swing che intende effettuare. Se la palla del giocatore si trova sul *putting green*, c'è interferenza anche se una *condizione anormale del terreno* sul *putting green* s'interpone sulla sua *linea del putt*. Altrimenti l'interposizione sulla *linea di gioco* non è, di per sé, interferenza secondo questa Regola.

Nota: Il Comitato può emanare una Regola Locale stabilendo che l'interferenza di una *condizione anormale del terreno* con lo *stance* di un giocatore non venga considerata, di per sé, interferenza secondo questa Regola.

b. Ovviare

Eccezione quando la palla è in un *ostacolo d'acqua* o un *ostacolo d'acqua laterale*, un giocatore può ovviare all'interferenza con una *condizione anormale del terreno*, come segue:

- (i) Sul Percorso: se la palla si trova sul *percorso*, il giocatore deve alzare la palla e dropparla, senza penalità, entro la distanza di un bastone e non più vicino alla *buca*, dal *punto più vicino dove ovviare* all'interferenza. Il *punto più vicino dove ovviare* non deve essere in un *ostacolo* o su un *putting green*. Quando la palla è droppata entro la distanza di un

bastone dal *punto più vicino dove oviare*, la palla deve prima colpire una parte del *campo* in un punto che eviti l'interferenza con la condizione e che non sia né in un *ostacolo* e né su un *putting green*.

(ii) In un Bunker: se la palla è in un *bunker*, il giocatore deve alzare e droppare la palla:

(a) Senza penalità, in accordo con la Clausola (i) di cui sopra, eccetto che il *punto più vicino dove oviare* deve essere nel *bunker* e la palla deve essere droppata nel *bunker* o, se è impossibile oviare completamente, il più vicino possibile al punto dove si trovava la palla, ma non più vicino alla *buca*, su una parte del *campo* nel *bunker* che permetta di oviare al meglio dalla condizione; o

(b) **Con la penalità di un colpo**, fuori dal *bunker*, tenendo il punto dove si trovava la palla direttamente tra la *buca* e il posto nel quale la palla viene droppata, senza alcun limite per la distanza, dietro il *bunker*, alla quale la palla può essere droppata.

(iii) Sul Putting Green: se la palla si trova sul *putting green*, il giocatore deve alzare la palla e piazzarla senza penalità nel *punto più vicino dove oviare* che non sia in un *ostacolo* o, se è impossibile oviare completamente, nella posizione più vicina possibile a dove la palla si trovava che permetta di oviare al meglio dalla condizione, ma non più vicino alla *buca* e non in un *ostacolo*. Il *punto più vicino dove oviare* o che permette di oviare al meglio dalla condizione può essere fuori dal *putting green*.

(iv) Sull'Area di Partenza: se la palla si trova sull'*area di partenza*, il giocatore deve alzare la palla e dropparla, senza penalità, in accordo con la Clausola (i) di cui sopra.

La palla può essere pulita quando è alzata secondo la Regola 25-1b.

(Palla che rotola in una posizione dove c'è interferenza con la condizione da cui si era oviato - vedere la Regola 20-2c(v)).

Eccezione: Un giocatore non può oviare secondo questa Regola se

(a) l'interferenza con qualsiasi altra cosa che non sia una *condizione anormale del terreno* rende il *colpo* chiaramente irrealizzabile o (b) l'interferenza con una *condizione anormale del terreno* esiste solo ricorrendo ad un *colpo* chiaramente irragionevole oppure ad uno *stance*, uno *swing* o ad una direzione di gioco anormali non necessari.

Nota 1: Se una palla è in un *ostacolo d'acqua* (*ostacolo d'acqua laterale* incluso), il giocatore non ha diritto ad oviare senza penalità all'interferenza con una *condizione anormale del terreno*. Il giocatore deve giocare la palla come si trova (a meno che sia proibito da una Regola Locale) o procedere secondo la Regola 26-1.

Nota 2: Se una palla che deve essere droppata o piazzata secondo questa Regola non è immediatamente recuperabile, può essere *sostituita* con un'altra palla.

c. Palla non Trovata in una Condizione Anormale del Terreno

E' una questione di fatto se una palla che non è stata trovata dopo essere stata tirata verso una *condizione anormale del terreno* giaccia entro tale condizione. Per applicare questa Regola, deve essere noto o pressoché certo che la palla sia nella *condizione anormale del terreno*. In assenza di tale conoscenza o certezza, il giocatore deve procedere secondo la Regola 27-1.

Se è noto o pressoché certo che una palla che non è stata trovata giace in una *condizione anormale del terreno*, il giocatore può oviare secondo questa Regola. Se sceglie di farlo, si deve determinare il punto dove la palla ha attraversato per l'ultima volta il limite più esterno della *condizione anormale del terreno* e, allo scopo di applicare questa Regola, si suppone che la palla si trovi in tale punto e il giocatore deve procedere come segue:

- (i) Sul Percorso: se la palla ha attraversato per l'ultima volta i limiti più esterni della *condizione anormale del terreno* in un punto sul *percorso*, il giocatore può *sostituire* la palla senza penalità e oviare come previsto dalla Regola 25-1b(i).

- (ii) In un Bunker: se la palla ha attraversato per l'ultima volta i limiti più esterni della *condizione anormale del terreno* in un punto in un *bunker*, il giocatore può *sostituire* la palla senza penalità e *ovviare* come previsto dalla Regola 25-1b(ii).
- (iii) In un Ostacolo d'Acqua (Ostacolo d'Acqua Laterale incluso): se la palla ha attraversato per l'ultima volta i limiti più esterni della *condizione anormale del terreno* in un punto in un *ostacolo d'acqua*, il giocatore non ha diritto ad *ovviare* senza penalità. Il giocatore deve procedere secondo la Regola 26-1.
- (iv) Sul Putting Green: se la palla ha attraversato per l'ultima volta i limiti più esterni della *condizione anormale del terreno* in un punto sul *putting green*, il giocatore può *sostituire* la palla senza penalità e *ovviare* come previsto dalla Regola 25-1b(iii).

25-2. Palla Infossata

Se la palla di un giocatore è infossata in qualunque area accuratamente rasata del *percorso*, può essere alzata, pulita e droppata senza penalità, il più vicino possibile al punto in cui essa si trovava, ma non più vicino alla *bucca*. La palla quando è droppata deve prima colpire una parte del *campo* sul *percorso*.

Nota 1: Una palla è "infossata" quando è nel proprio pitch-mark e parte di essa è sotto il livello del terreno. Una palla non deve necessariamente toccare il terreno per essere infossata (a es. erba, *impedimenti sciolti* e simili possono interpersi tra la palla e il terreno).

Nota 2: "Area accuratamente rasata" significa qualsiasi area del *campo*, inclusi i sentieri attraverso il *rough*, rasata all'altezza del *fairway* o ad altezza inferiore.

Nota 3: Il *Comitato* può adottare la Regola Locale come previsto nell'Appendice I che permette a un giocatore di *ovviare*, senza penalità, per una palla infossata ovunque sul *percorso*.

25-3. Putting Green Sbagliato

a. Interferenza

Si ha interferenza con un *putting green sbagliato* quando una palla si trova sopra il *putting green sbagliato*.

L'interferenza con lo *stance* o l'area dello swing che il giocatore intende effettuare non è, di per sé, interferenza secondo questa Regola.

b. Ovviare

Se la palla di un giocatore giace su un *putting green sbagliato*, egli non deve giocare la palla come si trova. Il giocatore deve ovviare, senza penalità, come segue:

Il giocatore deve alzare la palla e dropparla entro la distanza di un bastone dal *punto più vicino dove ovviare* e non più vicino alla *buca* di esso. Il *punto più vicino dove ovviare* non deve essere in un *ostacolo* o su un *putting green*. Quando la palla è droppata entro la distanza di un bastone dal *punto più vicino dove ovviare*, la palla deve prima colpire una parte del *campo* in un punto che eviti l'interferenza con il *putting green sbagliato* e che non sia né in un *ostacolo* né su un *putting green*. La palla può essere pulita quando viene alzata secondo questa Regola.

- **PENALITÀ PER INFRAZIONE ALLA REGOLA:**
- Match play - Perdita della buca; Stroke play - Due colpi.

Regola 26 - Ostacoli d'Acqua (Ostacoli d'Acqua Laterali Inclusi)

Definizioni

Tutti i termini definiti sono in *corsivo* e sono elencati in ordine alfabetico nella sezione Definizioni – vedere pagine 35 - 52.

26-1. Ovviare ad una Palla in Ostacolo d'Acqua

È una questione di fatto se una palla, che non è stata trovata dopo essere stata giocata verso un *ostacolo d'acqua*, sia nell'*ostacolo*. In assenza della notorietà o della pressoché certezza che una palla giocata verso un *ostacolo d'acqua*, ma non trovata, sia nell'*ostacolo*, il giocatore deve procedere secondo la Regola 27-1.

Se una palla è trovata in un *ostacolo d'acqua* o è noto o pressoché certo che una palla che non è stata trovata sia in un *ostacolo d'acqua* (sia che la palla si trovi nell'acqua o meno), il giocatore può, **con la penalità di un colpo**:

- a. Procedere secondo quanto la Regola 27-1 prevede per "colpo e distanza" giocando una palla il più vicino possibile al punto dal quale la palla originaria è stata giocata l'ultima volta (vedere la Regola 20-5); o
- b. Droppare una palla dietro l'*ostacolo d'acqua*, mantenendo il punto in cui la palla originaria ha attraversato il margine dell'*ostacolo d'acqua* per l'ultima volta direttamente tra la *buca* e il punto in cui la palla viene droppata, senza alcun limite a quanto dietro l'*ostacolo d'acqua* la palla possa essere droppata; o
- c. Quali ulteriori possibilità, applicabili solo se la palla ha attraversato per l'ultima volta il margine di un *ostacolo d'acqua laterale*, droppare una palla fuori dall'*ostacolo d'acqua* entro due bastoni di distanza da e non più vicino alla *buca* di (i) il punto in cui la palla originaria ha attraversato il margine dell'*ostacolo d'acqua* per l'ultima volta o (ii) un punto sul margine opposto dell'*ostacolo d'acqua* equidistante dalla *buca*.

Quando procede secondo questa Regola, il giocatore può alzare e pulire la sua palla o *sostituirla*.

(Azioni proibite quando una palla è in un ostacolo – vedere la Regola 13-4).

(Palla che si muove nell'acqua in un ostacolo d'acqua - vedere la Regola 14-6).

26-2. Palla Giocata da Dentro un Ostacolo d'Acqua

a. Palla che si Ferma nello Stesso Ostacolo d'Acqua o in un Altro

Se una palla, giocata da dentro un *ostacolo d'acqua*, dopo il *colpo* si ferma nello stesso o in un altro *ostacolo d'acqua*, il giocatore può:

- (i) **con la penalità di un colpo**, giocare una palla il più vicino possibile al punto dal quale è stato giocato l'ultimo *colpo* al di fuori dell'*ostacolo d'acqua* (vedere la Regola 20-5); o
- (ii) procedere secondo la Regola 26-1a, 26-1b o, se applicabile, la Regola 26-1c, incorrendo nella **penalità di un colpo secondo tale Regola**. Per applicare la Regola 26-1b o 26-1c, il punto di riferimento è il punto dove la palla originaria ha attraversato l'ultima volta il margine dell'*ostacolo* nel quale essa giace.

Nota: Se il giocatore procede secondo la Regola 26-1a droppando una palla nell'*ostacolo* il più vicino possibile al punto dove per ultimo la palla originaria è stata giocata, però sceglie di non giocare la palla droppata, egli può poi procedere secondo la Clausola (i) di cui sopra, la Regola 26-1b o se applicabile, la Regola 26-1c. Se lo fa, incorre nella **penalità complessiva di due colpi**: la penalità di un colpo per aver proceduto secondo la Regola 26-1a e una penalità ulteriore di un colpo per poi aver proceduto secondo la Clausola (i) di cui sopra, la Regola 26-1b o la Regola 26-1c.

b. Palla Persa o Ingioicabile Fuori dall'Ostacolo o Fuori Limite

Se una palla giocata da dentro un *ostacolo d'acqua* è *persa* o è dichiarata ingioicabile al di fuori dell'*ostacolo* o è *fuori limite*, il giocatore può, dopo essere incorso in **un colpo di penalità secondo la Regola 27-1 o 28a**,

giocare una palla il più vicino possibile al punto nell'*ostacolo* dal quale la palla originaria è stata giocata l'ultima volta (vedere la Regola 20-5).

Se il giocatore sceglie di non giocare da quel punto, egli può:

- (i) aggiungere un'ulteriore penalità di un colpo (per un totale di due colpi di penalità) e giocare una palla il più vicino possibile al punto dal quale è stato giocato l'ultimo colpo al di fuori di un *ostacolo d'acqua* (vedere la Regola 20-5); o
- (ii) procedere secondo la Regola 26-1b o se applicabile, la Regola 26-1c, aggiungendo l'ulteriore penalità di un colpo prescritta dalla Regola (per un totale di due colpi di penalità) e usando come punto di riferimento il punto dove la palla originaria ha attraversato l'ultima volta il margine dell'*ostacolo* prima di andare a fermarsi nell'*ostacolo*.

Nota 1: Nel procedere secondo la Regola 26-2b, il giocatore non è obbligato a dropare una palla secondo la Regola 27-1 o 28a. Anche se ha dropato una palla, non è obbligato a giocarla. Egli può alternativamente procedere secondo le Clausole (i) o (ii) di cui sopra. Se lo fa, egli incorre in una penalità totale di due colpi: la penalità di un colpo secondo la Regola 27-1 o 28a e una penalità aggiuntiva di un colpo per avere proceduto secondo la Clausola (i) o (ii) di cui sopra.

Nota 2: Se una palla giocata da dentro un *ostacolo d'acqua* è considerata ingiocabile al di fuori dell'*ostacolo*, nulla nella Regola 26-2b preclude al giocatore di procedere secondo la Regola 28b o c.

- PENALITÀ PER INFRAZIONE ALLA REGOLA:
- Match play - Perdita della buca; Stroke play - Due colpi.

Regola 27 - Palla Persa o Fuori Limite; Palla Provvisoria

Definizioni

Tutti i termini definiti sono in *corsivo* e sono elencati in ordine alfabetico nella sezione Definizioni – vedere pagine 35 - 52.

27-1. Colpo e Distanza; Palla Fuori Limite; Palla non Trovata Entro Cinque Minuti

a. Procedere Secondo Colpo e Distanza

In qualsiasi momento, un giocatore può, **con un colpo di penalità**, giocare una palla il più vicino possibile al punto da dove la palla originaria è stata giocata l'ultima volta (vedere la Regola 20-5), cioè procedere secondo la penalità di colpo e distanza.

Eccetto quando diversamente previsto dalle *Regole*, se un giocatore fa un *colpo* con una palla dal punto dove la palla originaria è stata giocata l'ultima volta, si considera che abbia proceduto **con la penalità di colpo e distanza**.

b. Palla Fuori Limite

Se una palla è *fuori limite*, il giocatore deve giocare una palla, **con la penalità di un colpo**, il più vicino possibile al punto dal quale la palla originaria è stata giocata l'ultima volta (vedere la Regola 20-5).

c. Palla Non Trovata Entro Cinque Minuti

Se una palla è *persa* perché il giocatore non l'ha trovata o identificata come propria entro cinque minuti da quando la *parte* del giocatore o i loro *caddies* avevano iniziato la ricerca della stessa, il giocatore deve giocare una palla, **con la penalità di un colpo**, il più vicino possibile al punto dal quale la palla originaria è stata giocata l'ultima volta (vedere la Regola 20-5).

Eccezione:

Se è noto o pressoché certo che la palla originaria, che non è stata trovata, sia stata mossa da un *agente estraneo* (Regola 18-1), sia in

un'ostruzione (Regola 24-3), sia in una *condizione anormale del terreno* (Regola 25-1) o sia in un *ostacolo d'acqua* (Regola 26-1), il giocatore può procedere secondo la *Regola applicabile*.

- **PENALITÀ PER INFRAZIONE ALLA REGOLA 27-1:**
- Match play - Perdita della buca; Stroke play - Due colpi.

27-2. Palla Provisoria

a. Procedura

Se una palla può essere persa al di fuori di un *ostacolo d'acqua* o può essere *fuori limite*, per risparmiare tempo, il giocatore può provvisoriamente giocare un'altra palla in accordo con la Regola 27-1. Il giocatore deve:

- (i) annunciare al suo *avversario* in match play o al suo *marcatore* o a un *compagno di gioco* in stroke play, che egli intende giocare una *palla provvisoria*; e
- (ii) giocare la *palla provvisoria* prima che egli stesso o il suo *partner* vadano avanti a cercare la palla originaria.

Se un giocatore non segue i requisiti di cui sopra prima di giocare un'altra palla, tale palla non è una *palla provvisoria* e diventa la *palla in gioco con la penalità di colpo e distanza* (Regola 27-1); la palla originaria è *persa*.

(Ordine di gioco dall'area di partenza - vedere la Regola 10-3).

Nota: Se una *palla provvisoria* giocata secondo la Regola 27-2a può essere *persa* al di fuori di un *ostacolo d'acqua* oppure può essere *fuori limite*, il giocatore può giocare un'altra *palla provvisoria*. Se viene giocata un'altra *palla provvisoria*, quest'ultima ha, nei confronti della *palla provvisoria* precedente, lo stesso rapporto che la prima *palla provvisoria* ha con la palla originaria.

b. Quando la Palla Provisoria Diventa la Palla in Gioco

Il giocatore può giocare una *palla provvisoria* fino a quando non raggiunge il posto dove è probabile che si trovi la palla originaria. Se egli fa un *colpo* con la *palla provvisoria* dal posto dove è probabile che si trovi la palla

originaria o da un punto più vicino alla *buca* di tale posto, la palla originaria è *persa* e la *palla provvisoria* diventa la *palla in gioco con la penalità di colpo e distanza* (Regola 27-1).

Se la palla originaria è *persa* al di fuori di un *ostacolo d'acqua* o è *fuori limite*, la *palla provvisoria* diventa la *palla in gioco con la penalità di colpo e distanza* (Regola 27-1).

Eccezione: Se è noto o pressoché certo che la palla originaria, che non è stata trovata, sia stata mossa da un *agente estraneo* (Regola 18-1) o sia in un'*ostruzione* (Regola 24-3) o in una *condizione anormale del terreno* (Regola 25-1c), il giocatore può procedere secondo la *Regola* applicabile.

c. Quando la Palla Provvisoria Deve Essere Abbandonata

Se la palla originaria non è *persa* e non è *fuori limite*, il giocatore deve abbandonare la *palla provvisoria* e continuare il gioco con la palla originaria. Se è noto o pressoché certo che la palla originaria sia in un *ostacolo d'acqua*, il giocatore può procedere secondo la Regola 26-1. In entrambi i casi, se il giocatore effettua qualsiasi *colpo* ulteriore alla *palla provvisoria*, egli sta giocando una *palla sbagliata* e si applica quanto previsto dalla Regola 15-3.

Nota: Se un giocatore gioca una *palla provvisoria* secondo la Regola 27-2a, i *colpi* giocati con una *palla provvisoria* successivamente abbandonata secondo la Regola 27-2c dopo che questa *Regola* è stata invocata e le penalità in cui il giocatore fosse incorso esclusivamente giocando quella palla, non contano.

Regola 28 - Palla Ingiocabile

Definizioni

Tutti i termini definiti sono in *corsivo* e sono elencati in ordine alfabetico nella sezione Definizioni – vedere pagine 35 - 52

Eccetto quando la palla si trova in un *ostacolo d'acqua*, il giocatore può considerare la propria palla ingiocabile in qualsiasi punto del *campo*. Il giocatore è il solo che possa giudicare se la sua palla sia ingiocabile.

Se il giocatore ritiene che la sua palla sia ingiocabile, egli deve, **con la penalità di un colpo**:

- Procedere secondo quanto la Regola 27-1 prevede per colpo e distanza, giocando una palla il più vicino possibile al punto dal quale la palla originaria è stata giocata l'ultima volta (vedere la Regola 20-5); o
- Droppare una palla dietro al punto in cui giaceva la palla, mantenendo quel punto direttamente tra la *bucca* e il posto in cui viene droppata la palla, senza alcun limite a quanto dietro quel punto la palla possa essere droppata; o
- Droppare una palla entro la distanza di due bastoni dal punto in cui giaceva la palla, ma non più vicino alla *bucca*.

Se la palla ingiocabile è in un *bunker*, il giocatore può procedere secondo le Clausole a, b, o c. Se sceglie di procedere secondo la Clausola b o c deve droppare una palla nel *bunker*.

Quando procede secondo questa Regola, il giocatore può alzare e pulire la sua palla oppure *sostituirla*.

- **PENALITÀ PER INFRAZIONE ALLA REGOLA:**
- **Match play** - Perdita della *bucca*; **Stroke play** - Due colpi.

Altre Forme di Gioco

Regola 29 - Threesomes e Foursomes

Definizioni

Tutti i termini definiti sono in *corsivo* e sono elencati in ordine alfabetico nella sezione Definizioni – vedere pagine 35 - 52.

29-1. Regola Generale

In una *threesome* o una *foursome* , durante qualsiasi *giro convenzionale* i *partner* devono giocare alternandosi dalle *aree di partenza* ed alternandosi durante il gioco di ciascuna buca. I *colpi di penalità* non alterano l'ordine di gioco.

29-2. Match Play

Se un giocatore gioca quando avrebbe dovuto giocare il suo *partner* , **la sua parte perde la buca.**

29-3. Stroke Play

Se i *partner* fanno uno o più *colpi* fuori turno, quel *colpo* o quei *colpi* sono annullati e **la parte incorre nella penalità di due colpi.** La *parte* deve correggere l'errore giocando una palla nel giusto ordine il più vicino possibile al punto dal quale ha giocato fuori turno la prima volta (vedere la Regola 20-5). Se la *parte* fa un *colpo* dall' *area di partenza* successiva senza prima correggere l'errore o, nel caso dell'ultima buca del giro, lascia il *putting green* senza dichiarare la propria intenzione di correggere l'errore, **la parte è squalificata.**

Regola 30 - Match Play Three-Ball, Best-Ball e Four-Ball [Quattro Palle]

Definizioni

Tutti i termini definiti sono in *corsivo* e sono elencati in ordine alfabetico nella sezione Definizioni – vedere pagine 35 - 52.

30-1. Regola Generale

Le Regole del Golf, a meno che non siano in contrasto con le seguenti Regole specifiche, si applicano agli incontri a *three-ball*, *best-ball* e *four-ball* [quattro palle].

30-2. Match Play Three-Ball

a. Palla Ferma Mossa o Toccata Intenzionalmente da un Avversario

Se un *avversario* incorre in un colpo di penalità secondo la Regola 18-3b, tale penalità vale solo nell'incontro con il giocatore la cui palla è stata toccata o *mossa*. Non c'è alcuna penalità nel suo incontro con l'altro giocatore.

b. Palla Accidentalmente Deviate o Fermata da un Avversario

Se la palla di un giocatore è accidentalmente deviata o fermata da un *avversario*, dal suo *caddie* o dal suo *equipaggiamento*, non c'è penalità. Nel suo incontro con quell'*avversario* il giocatore, prima che un altro *colpo* sia giocato da una delle *parti*, può annullare il *colpo* e giocare una palla, senza penalità, il più vicino possibile al punto dal quale la palla originaria era stata giocata l'ultima volta (vedere la Regola 20-5) oppure egli può giocare la palla come si trova. Nel suo incontro con l'altro *avversario*, la palla deve essere giocata come si trova.

Eccezione: Palla che colpisce la persona che custodisce o alza l'*asta della bandiera* o qualsiasi cosa trasportata dalla stessa - vedere la Regola 17-3b. (Palla deviata o fermata intenzionalmente dall'*avversario* – vedere la Regola 1-2).

30-3. Match Play Best-Ball e Four-Ball [Quattro Palle]

a. Rappresentare la Parte

Una *parte* può essere rappresentata da un *partner* per tutta o per una parte qualsiasi di un incontro; non è necessaria la presenza di tutti i *partner*. Un *partner* assente può unirsi all'incontro tra una buca e l'altra, ma non durante il gioco di una buca.

b. Ordine di Gioco

Le palle che appartengono alla stessa *parte* possono essere giocate nell'ordine che la *parte* ritiene più opportuno.

c. Palla Sbagliata

Se un giocatore incorre nella penalità di perdita della buca secondo la Regola 15-3a per avere fatto un *colpo* ad una *palla sbagliata*, **egli è squalificato per quella buca**, ma il suo *partner* non incorre in alcuna penalità anche se la *palla sbagliata* gli appartiene. Se la *palla sbagliata* appartiene ad un altro giocatore, il suo proprietario deve piazzare una palla nel punto dal quale la *palla sbagliata* è stata giocata la prima volta. (Piazzare e ripiazzare - vedere la Regola 20-3)

d. Penalità alla Parte

Una parte è penalizzata per un'infrazione ad una qualsiasi delle seguenti Regole da uno qualunque dei *partner*:

- Regola 4 I Bastoni
- Regola 6-4 Caddie
- Qualsiasi Regola Locale o Condizione di Gara per la quale come penalità sia previsto l'aggiustamento dello status del match.

e. Squalifica della Parte

(i) **Una parte è squalificata** se uno qualunque dei *partner* incorre nella penalità di squalifica per un'infrazione ad una qualsiasi delle seguenti Regole:

- Regola 1-3 Accordarsi per Non Applicare le Regole

- Regola 4 I Bastoni
 - Regola 5-1 o 5-2 La Palla
 - Regola 6-2a Handicap
 - Regola 6-4 Caddie
 - Regola 6-7 Ritardo Ingiustificato; Gioco Lento
 - Regola 11-1 Supportare la Palla
 - Regola 14-3 Dispositivi Artificiali, Equipaggiamento Insolito e Uso Anomalo dell'Equipaggiamento
 - Regola 33-7 Penalità di Squalifica Imposta dal Comitato
- (ii) **Una parte è squalificata** se tutti i *partner* incorrono nella penalità di squalifica per un'infrazione ad una qualsiasi delle seguenti Regole:
- Regola 6-3 Orario di Partenza e Gruppi
 - Regola 6-8 Interruzione del Gioco
- (iii) In tutti gli altri casi in cui l'infrazione ad una *Regola* comporterebbe la squalifica, **il giocatore è squalificato solo per quella buca.**

f. Effetti di Altre Penalità

Se l'infrazione ad una *Regola* da parte di un giocatore favorisce il gioco del suo *partner* o influisce negativamente sul gioco di un *avversario*, **il *partner* incorre nella penalità applicabile in aggiunta a qualsiasi altra penalità in cui il giocatore sia incorso.**

In tutti gli altri casi in cui un giocatore incorre in una penalità per infrazione ad una *Regola*, la penalità non si applica al suo *partner*. Quando la penalità consiste nella perdita della buca, **l'effetto sarà quello di squalificare il giocatore per quella buca.**

Regola 31 - Stroke Play Four-Ball [Quattro Palle]

Definizioni

Tutti i termini definiti sono in *corsivo* e sono elencati in ordine alfabetico nella sezione Definizioni – vedere pagine 35 - 52.

31-1. Regola Generale

Le Regole del Golf, a meno che non siano in contrasto con le seguenti Regole specifiche, si applicano al *four-ball* [quattro palle] stroke play.

31-2. Rappresentare la Parte

Una *parte* può essere rappresentata da uno qualsiasi dei *partner* per tutto o per una parte qualsiasi di un *giro convenzionale*; non è necessaria la presenza di entrambi i *partner*. Un *concorrente* assente può unirsi al suo *partner* tra una buca e l'altra, ma non durante il gioco di una buca.

31-3. Punteggio

Il *marcatore* è tenuto a segnare per ogni buca solo il punteggio lordo del *partner* il cui punteggio conta. I punteggi lordi che contano devono essere individualmente identificabili; altrimenti **la parte è squalificata**. Soltanto uno dei *partner* è tenuto ad osservare la Regola 6-6b. (Punteggio errato - vedere la Regola 31-7a).

31-4. Ordine di Gioco

Le palle che appartengono alla stessa *parte* possono essere giocate nell'ordine che la *parte* ritiene più opportuno.

31-5. Palla Sbagliata

Se un *concorrente* è in infrazione alla Regola 15-3b per avere fatto un *colpo* con una *palla sbagliata*, **egli incorre nella penalità di due colpi** e deve correggere il proprio errore giocando la palla giusta oppure

procedendo secondo le *Regole*. Il suo *partner* non incorre in alcuna penalità anche se la *palla sbagliata* gli appartiene.

Se la *palla sbagliata* appartiene ad un altro *concorrente*, il suo proprietario deve piazzare una palla nel punto dal quale la *palla sbagliata* è stata giocata la prima volta.

(Piazzare e ripiazzare - vedere la Regola 20-3)

31-6. Penalità alla Parte

Una parte è penalizzata per un'infrazione a qualsiasi delle seguenti *Regole* commessa da parte di uno qualunque dei *partner*:

- Regola 4 I Bastoni
- Regola 6-4 Caddie
- Qualsiasi Regola Locale o Condizione di Gara per la quale sia prevista una penalità massima per il giro.

31-7. Penalità di Squalifica

a. Infrazione da parte di Uno dei Partner

Una parte è squalificata dalla competizione se uno qualsiasi dei *partner* incorre in una penalità di squalifica per un'infrazione ad una qualsiasi delle seguenti *Regole*:

- Regola 1-3 Accordarsi per Non Applicare le Regole
- Regola 3-4 Rifiuto di Attenersi alle Regole
- Regola 4 I Bastoni
- Regola 5-1 o 5-2 La Palla
- Regola 6-2b Handicap
- Regola 6-4 Caddie
- Regola 6-6b Firmare e Riconsegnare lo Score
- Regola 6-6d Punteggio Errato ad una Buca
- Regola 6-7 Ritardo Ingiustificato; Gioco Lento
- Regola 7-1 Pratica Prima del Giro o Tra un Giro e l'altro

- Regola 10-2c Parti si Accordano per Giocare Fuori Turno
- Regola 11-1 Supportare la Palla
- Regola 14-3 Dispositivi Artificiali, Equipaggiamento Insolito e dell'Equipaggiamento
- Regola 22-1 Palla che Aiuta il Gioco
- Regola 31-3 Punteggi Lordi che Contano Non Individualmente Identificabili
- Regola 33-7 Penalità di Squalifica Imposta dal Comitato

b. Infrazione da parte di Entrambi i Partner

Una *parte* è squalificata dalla competizione:

- (i) per un'infrazione di entrambi i *partner* alla Regola 6-3 (Orario di Partenza e Gruppi) o alla Regola 6-8 (Interruzione di Gioco) o
- (ii) se, alla stessa buca, ciascun *partner* infrange una *Regola* che prevede la penalità di squalifica dalla gara o per una buca.

c. Solo per la Buca

In tutti gli altri casi dove un'infrazione ad una *Regola* comporterebbe la squalifica, il *concorrente* è squalificato solo per la buca in cui è stata commessa l'infrazione.

31-8. Effetti di Altre Penalità

Se l'infrazione ad una *Regola* da parte di un *concorrente* favorisce il gioco del suo *partner*, il *partner* incorre nella penalità applicabile in aggiunta a qualsiasi altra penalità in cui il *concorrente* sia incorso.

In tutti gli altri casi in cui un *concorrente* incorre in una penalità per infrazione ad una *Regola*, la penalità non si applica al suo *partner*.

Regola 32 - Gare Contro-Bogey, Contro-Par e Stableford

Definizioni

Tutti i termini definiti sono in *corsivo* e sono elencati in ordine alfabetico nella sezione Definizioni – vedere pagine 35 - 52.

32-1. Condizioni

Le gare contro-bogey, contro-par e Stableford sono forme di gioco stroke play in cui si gioca contro un punteggio prestabilito ad ogni buca. Si applicano le *Regole* per lo stroke play, a meno che non siano in contrasto con le successive *Regole* specifiche.

In gare contro-bogey, contro-par e Stableford pareggiate, il *concorrente* con il punteggio netto più basso ad una buca ha l'*onore all'area di partenza* successiva.

a. Gare Contro-Bogey e Contro-Par

Nelle gare contro-bogey o contro-par, il conteggio si tiene come nel match play. Qualsiasi buca nella quale un *concorrente* non ha riportato alcun risultato è considerata persa. Il vincitore è il *concorrente* che ha ottenuto il miglior risultato nell'insieme delle buche.

Il *marcatore* ha la responsabilità di segnare solo il numero lordo di *colpi* per ogni buca nella quale il *concorrente* ottiene un punteggio netto uguale o inferiore al punteggio prestabilito.

Nota 1: Il punteggio del *concorrente* viene corretto detraendo **una o più buche, secondo la Regola applicabile**, quando incorre in una penalità diversa dalla squalifica secondo una delle seguenti *Regole*:

- Regola 4 I Bastoni
- Regola 6-4 Caddie
- Qualsiasi Regola Locale o Condizione di Gara per la quale sia prevista una penalità massima per giro.

Il *concorrente* è responsabile di riferire al *Comitato* i fatti relativi ad una

simile infrazione prima di consegnare il proprio score, di modo che il *Comitato* possa applicare la penalità. Se il concorrente omette di riferire la sua infrazione al Comitato, è **squalificato**.

Nota 2: Se il *concorrente* è in infrazione alla Regola 6-3a (Orario di Partenza), ma arriva nel punto dove deve partire, pronto per giocare, entro 5 minuti dopo il suo orario di partenza oppure è in infrazione alla Regola 6-7 (Ritardo Ingiustificato; Gioco Lento), il *Comitato sottrarrà una buca dal risultato finale*. Per ripetuta infrazione secondo la Regola 6-7, vedere la Regola 32-2a.

Nota 3: Se il *concorrente* incorre nella penalità aggiuntiva di due colpi prevista dall'Eccezione alla Regola 6-6d, questa penalità aggiuntiva viene applicata **detraendo una buca dal risultato finale ottenuto nel giro. La penalità che il concorrente aveva ommesso di includere nel suo score viene applicata alla buca dove l'infrazione è stata commessa**. Tuttavia, nessuna penalità si applica quando una infrazione alla Regola 6-6d non influisce sul risultato della buca.

b. Gare Stableford

Il conteggio nelle gare Stableford si fa assegnando dei punti correlati ad un punteggio prestabilito ad ogni buca come segue:

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

Il vincitore è il *concorrente* che ottiene il maggior numero di punti.

Il *marcatore* ha la responsabilità di segnare solo il numero lordo di colpi ad ogni buca nella quale il punteggio netto del *concorrente* gli rende uno

o più punti.

Nota 1: Se un *concorrente* è in infrazione ad una *Regola* che prevede una penalità massima per giro, deve riferire i fatti al *Comitato* prima di consegnare il proprio score; se omette di farlo è *squalificato*. Il *Comitato sottrarrà dal risultato finale ottenuto nel giro due punti per ciascuna buca dove l'infrazione era stata commessa, con un massimo di quattro punti per giro per ciascuna Regola infranta*.

Nota 2: Se il *concorrente* è in infrazione alla Regola 6-3a (Orario di Partenza), ma arriva nel punto dove deve partire, pronto per giocare, entro 5 minuti dopo il suo orario di partenza oppure è in infrazione alla Regola 6-7 (Ritardo Ingiustificato; Gioco Lento), il *Comitato sottrarrà due punti dal totale dei punti ottenuti per il giro*. Per ripetuta infrazione secondo la Regola 6-7, vedere la Regola 32-2a.

Nota 3: Se il *concorrente* incorre nella penalità aggiuntiva di due colpi prevista dall'Eccezione alla Regola 6-6d, questa penalità aggiuntiva viene applicata detraendo due punti dal totale dei punti ottenuti per il giro. La penalità che il giocatore aveva ommesso di includere nel suo score viene applicata alla buca dove l'infrazione è stata commessa. Tuttavia, nessuna penalità viene applicata se l'infrazione alla Regola 6-6d non influisce sui punti ottenuti nel giro.

Nota 4: Per prevenire il gioco lento, il *Comitato* può stabilire nelle condizioni di gara (Regola 33-1), delle linee guida per la velocità del gioco, compreso tempi massimi per completare un *giro convenzionale*, una buca o un *colpo*.

In tale condizione di gara, il *Comitato* può modificare la penalità per l'infrazione a questa Regola come segue:

- prima infrazione - detrazione di un punto dai punti complessivi fatti nel giro.
- seconda infrazione - detrazione di altri due punti dai punti complessivi fatti nel giro.
- per infrazioni successive - Squalifica.

32-2. Penalità di Squalifica

a. Dalla Gara

Un **concorrente è squalificato** dalla gara se incorre in una penalità di squalifica per un'infrazione ad una qualsiasi delle seguenti Regole:

- Regola 1-3 Accordarsi per Non Applicare le Regole
- Regola 3-4 Rifiuto di Attenersi alle Regole
- Regola 4 I Bastoni
- Regola 5-1 o 5-2 La Palla
- Regola 6-2b Handicap
- Regola 6-3 Orario di Partenza e Gruppi
- Regola 6-4 Caddie
- Regola 6-6b Firmare e Riconsegnare lo Score
- Regola 6-6d Punteggio Errato ad una Buca, cioè quando il punteggio registrato è inferiore a quello realmente fatto, eccetto che non c'è penalità quando un'infrazione a questa Regola non influisce sul risultato della buca
- Regola 6-7 Ritardo Ingiustificato; Gioco Lento
- Regola 6-8 Interruzione del Gioco
- Regola 7-1 Pratica Prima del Giro o Tra un Giro e l'altro
- Regola 10-2c Giocare Fuori Turno
- Regola 11-1 Supportare la Palla
- Regola 14-3 Dispositivi Artificiali, Equipaggiamento Insolito ed Uso Anomalo dell'Equipaggiamento
- Regola 22-1 Palla che Aiuta il Gioco
- Regola 33-7 Penalità di Squalifica Imposta dal Comitato

b. Per una Buca

In tutti gli altri casi dove un'infrazione ad una *Regola* comporterebbe la squalifica, **il concorrente è squalificato solo per la buca in cui è stata commessa l'infrazione.**

Amministrazione

Regola 33 - Il Comitato

Definizioni

Tutti i termini definiti sono in *corsivo* e sono elencati in ordine alfabetico nella sezione Definizioni – vedere pagine 35 - 52.

33-1. Condizioni; Derogare da una Regola

Il *Comitato* deve stabilire le condizioni in base alle quali si deve giocare una gara.

Il *Comitato* non ha il potere di derogare da una Regola del Golf.

Il numero delle buche di un *giro convenzionale* non può essere ridotto una volta che il gioco è incominciato per quel giro.

Determinate *Regole* specifiche riguardanti lo *stroke play* sono così sostanzialmente differenti da quelle che regolano il *match play* che unire le due forme di gioco non è possibile e non è permesso. Il risultato di un incontro *match play*, giocato con questi presupposti, è nullo e non valido e i *concorrenti* sono squalificati nella gara *stroke play*.

In *stroke play*, il *Comitato* può limitare i compiti di un *arbitro*.

33-2. Il Campo

a. Definire Limiti e Margini

Il *Comitato* deve definire accuratamente:

- (i) il *campo* e il *fuori limite*,
- (ii) i margini degli *ostacoli d'acqua* e degli *ostacoli d'acqua laterali*,
- (iii) il *terreno in riparazione*, e
- (iv) le *ostruzioni* e le parti integranti del *campo*.

b. Buche Nuove

Le *buche* nuove dovrebbero essere cambiate il giorno in cui inizia una

gara stroke play e tutte le volte che il *Comitato* lo giudichi necessario, purché tutti i *concorrenti* in un determinato giro giochino con tutte le *buche* situate nella stessa posizione.

Eccezione: Quando è impossibile riparare una *buca* danneggiata in modo che sia conforme alla Definizione, il *Comitato* può far fare una *buca* nuova in una posizione vicina e simile.

Nota: Quando un giro deve essere giocato su più giorni, il *Comitato* può stabilire nelle condizioni di una gara (Regola 33-1) che le *buche* e le *aree di partenza* possano essere cambiate ogni giorno della gara, purché, in qualsiasi giornata, tutti i *concorrenti* giochino con ogni *buca* e ogni *area di partenza* nella stessa posizione.

c. Area per la Pratica

Ove non vi sia un campo pratica disponibile al di fuori dell'area del *campo* di gara, il *Comitato*, se possibile, dovrebbe definire l'area in cui i giocatori possono praticare in qualsiasi giornata di una gara. In qualsiasi giornata di una gara stroke play, il *Comitato* non dovrebbe normalmente permettere la pratica sopra o verso un *putting green* o da un *ostacolo* del *campo* di gara.

d. Campo Ingiocabile

Se il *Comitato* o un suo rappresentante ufficiale ritiene che per qualsiasi ragione il *campo* non sia in una condizione giocabile o che vi siano situazioni che rendono impossibile il regolare svolgimento del gioco, può, in match play o in stroke play, ordinare una sospensione temporanea del gioco o in stroke play dichiarare il gioco nullo e non valido e annullare tutti i risultati del giro in questione. Quando un giro è annullato, tutte le penalità nelle quali si è incorso in quel giro sono annullate.

(Procedura per interrompere e riprendere il gioco - vedere la Regola 6-8).

33-3. Orari di Partenza e Gruppi

Il *Comitato* deve stabilire gli orari di partenza e, nelle gare stroke play, predisporre i gruppi nei quali i *concorrenti* devono giocare.

Quando una gara match play si gioca nell'arco di un lungo periodo di tempo, il *Comitato* deve stabilire il tempo limite entro il quale ogni turno deve essere concluso. Quando ai giocatori è permesso accordarsi sulla data dei loro incontri entro questi limiti, il *Comitato* dovrebbe rendere noto che l'incontro deve essere giocato ad una determinata ora dell'ultimo giorno del periodo concesso, a meno che i giocatori si accordino per una data antecedente.

33-4. Tabella dei Colpi di Handicap

Il *Comitato* deve pubblicare una tabella che indichi l'ordine delle buche nelle quali dare o ricevere i colpi di handicap.

33-5. Score Card

Nelle gare stroke play, il *Comitato* deve fornire ad ogni *concorrente* uno score contenente la data ed il nome del *concorrente* o, nelle gare stroke play *foursome* o *four-ball*, dei *concorrenti*.

Nelle gare stroke play, il *Comitato* è responsabile della somma dei punteggi e dell'applicazione dell'handicap indicato sullo score.

Nelle gare stroke play *four-ball*, il *Comitato* ha la responsabilità di conteggiare il punteggio migliore per ogni buca applicando gli handicaps indicati sullo score e di sommare i punteggi migliori.

Nelle gare contro-bogey, contro-par e Stableford, il *Comitato* è responsabile dell'applicazione dell'handicap indicato sullo score e della determinazione del risultato per ogni buca e del risultato finale o del totale dei punti.

Nota: Il *Comitato* può richiedere che ciascun *concorrente* segni sul proprio score il proprio nome e la data.

33-6. Decisione dei Casi di Parità

Il *Comitato* deve rendere noto il modo, il giorno e l'ora per decidere il vincitore di un incontro match-play terminato pari o per dirimere un

caso di parità in gara stroke play, sia che siano giocati alla pari, sia con handicap.

Un incontro match-play terminato pari non deve essere deciso con una gara stroke play. Un caso di parità nelle gare stroke play non deve essere deciso con un incontro match-play.

33-7. Penalità di Squalifica; Discrezionalità del Comitato

In casi individuali ed eccezionali, una penalità di squalifica può essere annullata, modificata o imposta se il *Comitato* considera tale azione giustificata.

Qualsiasi penalità inferiore alla squalifica non deve essere annullata o modificata.

Se un *Comitato* reputa che un giocatore sia colpevole di una grave infrazione all'etichetta, può imporre una penalità di squalifica secondo questa Regola.

33-8. Regole Locali

a. Direttive

Il *Comitato* può emanare e pubblicare Regole Locali per condizioni locali anormali, purché esse siano conformi a quanto indicato nell'Appendice I.

b. Annullare o Modificare una Regola

Una Regola del Golf non deve essere annullata da una Regola Locale. Tuttavia, se un *Comitato* ritiene che le condizioni anormali locali ostacolano il regolare svolgimento del gioco, ad un punto tale che è necessario emanare una Regola Locale che modifichi le Regole del Golf, la Regola Locale deve essere autorizzata dal R&A.

Regola 34 - Controversie e Decisioni

Definizioni

Tutti i termini definiti sono in *corsivo* e sono elencati in ordine alfabetico nella sezione Definizioni – vedere pagine 35 - 52.

34-I. Reclami e Penalità

a. Match Play

Se viene presentato al *Comitato* un reclamo secondo la Regola 2-5, si dovrebbe prendere una decisione il più presto possibile affinché, se necessario, lo stato dell'incontro possa essere corretto. Se un reclamo non è fatto come prescritto dalla Regola 2-5, esso non deve essere esaminato dal *Comitato*.

Non c'è alcun limite di tempo per applicare la penalità di squalifica per un'infrazione alla Regola 1-3.

b. Stroke Play

Nelle gare *stroke play*, non si deve annullare, modificare o imporre una penalità dopo che la gara è chiusa. Una competizione è chiusa quando il risultato è stato proclamato ufficialmente o, nelle gare di qualifica *stroke play* seguite da *match play*, quando il giocatore ha giocato il primo colpo nel suo primo incontro.

Eccezioni: Una penalità di squalifica deve essere imposta dopo che una gara è chiusa se un *concorrente*:

- (i) ha infranto la Regola 1-3 (Accordarsi per Non applicare le Regole); o
- (ii) ha consegnato uno score sul quale egli aveva riportato un handicap che, prima che la gara fosse chiusa, egli sapeva essere più alto di quello a cui aveva diritto e ciò modificava il numero dei colpi ricevuti (Regola 6-2b); o
- (iii) ha segnato un punteggio a una buca qualsiasi inferiore a quello effettivamente ottenuto (Regola 6-6d), per qualsivoglia ragione che

non fosse quella di non avere tenuto conto di uno o più *colpi di penalità* in cui, prima che la gara fosse chiusa, ignorava di essere incorso; o

- (iv) sapeva, prima che la gara fosse chiusa, di aver infranto una qualsiasi altra *Regola* per la quale la penalità prescritta fosse la squalifica.

34-2. Decisione dell'Arbitro

Se il *Comitato* ha designato un *arbitro*, il suo giudizio è inappellabile.

34-3. Decisione del Comitato

In assenza di un *arbitro*, qualsiasi controversia o punto dubbio sulle *Regole* deve essere riferito al *Comitato*, il cui giudizio è inappellabile.

Se non riesce a prendere una decisione, il *Comitato* può inoltrare la controversia o il punto dubbio al Comitato per le Regole del Golf del R&A, il cui giudizio è inappellabile.

Se la controversia o il punto dubbio non è stato riferito al Comitato per le Regole del Golf, il giocatore o i giocatori possono richiedere che un esposto concordato sia inoltrato, tramite un rappresentante del *Comitato* debitamente autorizzato, al Comitato per le Regole del Golf per un parere sulla correttezza della decisione presa. La risposta sarà inviata a questo rappresentante autorizzato.

Se il gioco non si svolge secondo le Regole del Golf, il Comitato per le Regole del Golf non emetterà alcuna decisione in merito a qualsiasi quesito.

Nota: Si ricorda che i quesiti devono essere sottoposti al Comitato Regole della Federazione Italiana Golf (CRC).

APPENDICE I – Indice

Parte A Regole Locali

1.	Il Campo - Definire Limiti, Margini e Status di Oggetti	159
2.	Protezione del Campo	160
	a. Terreno in Riparazione, Gioco Proibito	160
	b. Protezione delle Giovani Piante	160
	c. Aree Ambientalmente Protette	161
3.	Condizioni del Campo	164
	a. Palla Infossata	164
	b. “Piazzare” e “Regole Invernali”	165
	c. Pulire la Palla	166
	d. Buchi di Aerazione	167
	e. Giunture delle Zolle di Erba	167
	f. Sassi nei Bunkers	168
4.	Ostruzioni	168
	a. Ostruzioni Inamovibili Vicino al Putting Green	168
	b. Ostruzioni Temporanee Inamovibili	170
	c. Linee Elettriche e Cavi Provvisori	173
5.	Ostacoli d'Acqua – Giocare la Palla Provvisoriamente secondo la Regola 26-1	174
6.	Zone di Droppaggio	175
7.	Dispositivi per La Misurazione della Distanza	177

Parte B Condizioni di Gara

1.	Specifica dei Bastoni e della Palla	178
	a. Lista delle Teste di Driver Conformi	178
	b. Lista delle Palle da Golf Conformi	179
	c. Condizione di “Una Sola Palla”	180
2.	Caddie	181
3.	Velocità di Gioco	182

4.	Sospensione del Gioco a Causa di una Situazione Pericolosa	182
5.	Pratica	183
	a. Generale	183
	b. Pratica tra due Buche	183
6.	Consiglio in Gare a Squadre	184
7.	Buche Nuove	184
8.	Trasporti	184
9.	Anti-Doping	185
10.	Come Decidere i Casi di Parità	185
11.	Composizione del tabellone per gare Match-Play; Sorteggio Numerico Generale	187

Regole Locali

Definizioni

Tutti i termini definiti sono in *corsivo* e sono elencati in ordine alfabetico nella sezione Definizioni - vedere le pagine 35 - 52.

Generale

Come previsto nella Regola 33-8a, il *Comitato* può emanare e pubblicare Regole Locali per condizioni anormali locali, purché siano conformi alle direttive stabilite in questa Appendice. Inoltre, informazioni dettagliate riguardanti le Regole Locali accettabili e quelle vietate sono fornite nelle "Decisioni sulle Regole del Golf" sotto la Regola 33-8 e nella "Guida per la Gestione delle Gare".

Se le condizioni anormali locali interferiscono con il regolare svolgimento del gioco e il *Comitato* ritiene necessario modificare una Regola del Golf, deve ottenere l'autorizzazione dal R&A.

Nelle linee di condotta stabilite dall'Appendice I, il *Comitato* può adottare Regole Locali Tipo su uno score o in bacheca facendo riferimento agli esempi dati qui di seguito. Tuttavia, le Regole Locali Tipo di natura temporanea non dovrebbero essere stampate su uno score.

I. Il Campo - Definire Limiti, Margini e Status di Oggetti

Il *Comitato* può emanare Regole Locali per:

- Specificare i mezzi usati per definire il *fuori limite*, gli *ostacoli d'acqua*, gli *ostacoli d'acqua laterali*, il *terreno in riparazione*, le *ostruzioni* e le parti integranti del *campo* (Regola 33-2a).
- Chiarire lo status degli *ostacoli d'acqua* che possono essere *ostacoli d'acqua laterali* (Regola 26).
- Chiarire lo status di oggetti che possono essere *ostruzioni* (Regola 24).
- Dichiarare che una qualsiasi costruzione è parte integrante del *campo* e, di conseguenza, non un'*ostruzione*, per esempio i lati

artificiali di sostegno delle *aree di partenza*, dei *putting greens* e dei *bunkers* (Regole 24 e 33-2a).

- Dichiarare le superfici e i lati artificiali delle strade parti integranti del *campo*.
- Prevedere di oviare, come è permesso secondo la Regola 24-2b, all'interferenza con strade e sentieri che non hanno superfici e lati artificiali, se essi possono influenzare ingiustamente il gioco.
- Definire le ostruzioni temporanee installate o contigue al *campo* come ostruzioni mobili, inamovibili o temporanee inamovibili.

2. Protezione del Campo

a. Terreno in Riparazione; Gioco Proibito

Se il *Comitato* desidera proteggere una qualsiasi area del *campo*, incluso i vivai di zolle, le giovani piantagioni e altre parti del *campo* in coltivazione, dovrebbe dichiararla *terreno in riparazione* e proibire il gioco dall'interno di tale area. Si raccomanda la seguente Regola Locale:

“L'area _____ (definita da _____) è *terreno in riparazione* dal quale è proibito il gioco. Se la palla di un giocatore giace nell'area o se essa interferisce con lo *stance* del giocatore o con l'area dello *swing* che intende effettuare, il giocatore deve oviare secondo la Regola 25-1.

PENALITÀ PER INFRAZIONE ALLA REGOLA LOCALE:

Match play - Perdita della buca; Stroke play - Due colpi.”

b. Protezione delle Giovani Piante

Quando si desidera prevenire danni alle giovani piante, si raccomanda la seguente Regola Locale:

“Protezione delle giovani piante identificate da _____. Se una di tali piante interferisce con lo *stance* di un giocatore o con l'area dello *swing*

che intende effettuare, la palla deve essere alzata senza penalità e droppata in accordo con la procedura descritta nella Regola 24-2b (Ostruzione Inamovibile). Se la palla giace in un *ostacolo d'acqua*, il giocatore deve alzare e droppare la palla in accordo con la Regola 24-2b(i), eccetto che il *punto più vicino dove oviare* deve essere nell'*ostacolo d'acqua* e la palla deve essere droppata nell'*ostacolo d'acqua* oppure il giocatore può procedere secondo la Regola 26. La palla può essere pulita quando è alzata secondo questa Regola Locale.

Eccezione: Un giocatore non può oviare secondo questa Regola se (a) l'interferenza con qualsiasi altra cosa che non sia una di queste piante rende il colpo chiaramente irrealizzabile o (b) l'interferenza con una di queste piante esisterebbe solo ricorrendo ad un *colpo* chiaramente irragionevole oppure ad uno *stance*, uno *swing* o ad una direzione di gioco anormali non necessari.

PENALITÀ PER INFRAZIONE ALLA REGOLA LOCALE:

Match play - Perdita della buca; *Stroke play* - Due colpi."

c. Aree Ambientalmente Protette

Se un'autorità competente (cioè un Ente Governativo o simile), per ragioni ambientali proibisce di entrare e/o di giocare da un'area sul *campo* o confinante, il *Comitato* dovrebbe scrivere una Regola Locale che chiarisca la procedura per oviare. Il *Comitato* non può dichiarare ambientalmente protetta un'area.

Il *Comitato* ha una certa discrezionalità nel definire l'area come *terreno in riparazione*, *ostacolo d'acqua* o *fuori limite*. Tuttavia, non può banalmente definire *ostacolo d'acqua* tale area se non corrisponde alla Definizione di "*Ostacolo d'Acqua*" e dovrebbe cercare di conservare le caratteristiche della buca.

Si raccomanda la seguente Regola Locale:

“1. Definizione

Un'area ambientalmente protetta è un'area, dichiarata tale da un'autorità competente, nella quale è proibito l'ingresso e/o il gioco per ragioni ambientali.

Le aree _____ (definite da _____) sono 'aree ambientalmente protette'. Tali aree sono da giocare come (*terreno in riparazione - ostacoli d'acqua - fuori limite*).

2. Palla in un'Area Ambientalmente Protetta

Terreno in Riparazione:

Se una palla è in un'area ambientalmente protetta che è stata definita come *terreno in riparazione*, si deve droppare una palla in accordo con la Regola 25-1b.

Se è noto o pressoché certo che una palla che non è stata trovata sia in un'area ambientalmente protetta che è stata definita come *terreno in riparazione*, il giocatore può ovviare senza penalità come stabilito nella Regola 25-1c.

Ostacoli d'Acqua e Ostacoli d'Acqua Laterali:

Se una palla è trovata dentro o è noto o pressoché certo che una palla che non è stata trovata sia in un'area ambientalmente protetta che è stata definita come *ostacolo d'acqua* o *ostacolo d'acqua laterale*, il giocatore deve, con la penalità di un colpo, procedere secondo la Regola 26-1.

Nota: Se una palla dropata secondo la Regola 26 rotola in una posizione dove l'area ambientalmente protetta interferisce con lo *stance* del giocatore o con l'area del movimento che intende effettuare, il giocatore deve ovviare come stabilito nella Clausola 3 di questa Regola Locale.

Fuori Limite:

Se una palla è in un'area ambientalmente protetta che è stata definita

come *fuori limite*, il giocatore deve giocare una palla, con la penalità di un colpo, il più vicino possibile al punto dal quale la palla originaria è stata giocata l'ultima volta (vedere la Regola 20-5).

3. Interferenza con lo Stance o con l'Area del Movimento che si Intende Effettuare

Esiste interferenza con un'area ambientalmente protetta quando tale condizione interferisce con lo *stance* del giocatore o con l'area del movimento che intende effettuare. Se c'è interferenza, il giocatore deve oviare come segue:

- (a) Sul Percorso: se la palla giace sul *percorso*, si deve determinare il punto sul *campo* più vicino a dove giace la palla che (a) non sia più vicino alla *buca*, (b) eviti l'interferenza con la condizione e (c) non sia in un *ostacolo* o su un *putting green*. Il giocatore deve alzare la palla e dropparla senza penalità entro la distanza di un bastone dal punto così determinato su una parte del *campo* che risponda ai requisiti (a), (b) e (c) di cui sopra.
- (b) In un Ostacolo: se la palla è in un *ostacolo*, il giocatore deve alzare la palla e dropparla:
 - (i) senza penalità, nell'*ostacolo*, il più vicino possibile al punto dove giaceva la palla, ma non più vicino alla *buca*, su una parte del *campo* che permetta di oviare completamente dalla condizione; o
 - (ii) con la penalità di un colpo, fuori dall'*ostacolo*, mantenendo il punto dove la palla giaceva direttamente tra la *buca* e il punto in cui la palla viene droppata, senza alcun limite a quanto dietro l'*ostacolo* la palla possa essere droppata. Inoltre, il giocatore può procedere secondo la Regola 26 o 28, se applicabile.
- (c) Sul putting green: se la palla giace sul *putting green*, il giocatore deve alzare la palla e piazzarla senza penalità nella posizione più vicina a

dove giaceva che permetta di oviare completamente alla condizione, ma non più vicino alla buca o in un *ostacolo*.

La palla può essere pulita quando è alzata secondo la Clausola 3 di questa Regola Locale.

Eccezione: Un giocatore non deve oviare secondo la Clausola 3 di questa Regola Locale se (a) l'interferenza con qualsiasi altra cosa che non sia un'area ambientalmente protetta rende il *colpo* chiaramente irrealizzabile o (b) l'interferenza con un'area ambientalmente protetta esisterebbe solo ricorrendo ad un *colpo* chiaramente irragionevole, oppure ad uno *stance*, uno *swing* o ad una direzione di gioco anormali non necessari.

PENALITÀ PER INFRAZIONE ALLA REGOLA LOCALE:

Match play - Perdita della buca; Stroke play - Due colpi.

Nota: Nel caso di una grave infrazione a questa Regola Locale, il *Comitato* può imporre una penalità di squalifica“.

3. Condizioni del Campo

a. Palla Infossata

Le condizioni del *campo*, incluso il fango e l'umidità estrema possono interferire con il corretto svolgimento del gioco e garantire l'ovviare all'interferenza per una palla infossata ovunque sul *percorso*.

La Regola 25-2 permette di oviare, senza penalità, per una palla infossata nel proprio *pitch-mark* in qualsiasi area accuratamente rasata del *percorso*. Sul *putting green*, una palla può essere alzata e il danno causato dall'impatto di una palla può essere riparato (Regole 16-1b e c). Quando si autorizza ad oviare per una palla infossata ovunque sul *percorso*, si raccomanda la seguente Regola Locale:

“Sul *percorso*, una palla che è infossata può essere alzata, pulita e *droppata* senza penalità il più vicino possibile a dove giaceva, ma non

più vicino alla *buca*. La palla quando è droppata deve prima colpire una parte del *campo* sul *percorso*.

Nota: Una palla è "infossata" quando è nel proprio pitch-mark e parte di essa è sotto il livello del terreno. Una palla non deve necessariamente toccare il terreno per essere infossata (a es. erba, *impedimenti sciolti* e simili possono intervenire tra la palla e il terreno).

Eccezioni:

1. Un giocatore non può oviare secondo questa Regola Locale se la palla è infossata nella sabbia in un'area che non è accuratamente rasata.
2. Un giocatore non può oviare secondo questa Regola Locale se l'interferenza con qualsiasi altra cosa che non sia prevista da questa Regola Locale rende il *colpo* chiaramente irrealizzabile.

PENALITÀ PER INFRAZIONE ALLA REGOLA LOCALE:

Match play - Perdita della buca; Stroke play - Due colpi."

b. "Piazzare la Palla" e "Regole Invernali"

Il *terreno in riparazione* è contemplato nella Regola 25 e occasionali condizioni anormali locali, che potrebbero interferire con la correttezza del gioco e che non sono diffuse, dovrebbero essere definite *terreno in riparazione*.

Tuttavia, condizioni avverse, come neviccate intense, disgeli primaverili, piogge prolungate o caldo estremo possono rendere i fairways inadeguati e talvolta impedire l'uso di tosaerba pesanti. Quando simili condizioni sono talmente generalizzate su tutto il *campo* da far sì che il Comitato ritenga che "piazzare la palla" o "regole invernali" favoriscano un corretto gioco o aiutino a proteggere il *campo*, si raccomanda la seguente Regola Locale (che dovrebbe essere ritirata una volta che le condizioni lo permettano): "Una palla che giace su un'area accuratamente rasata del *percorso* (oppure specificare un'area più ristretta, per esempio alla buca 6) può

essere alzata senza penalità e pulita. Prima di alzare la palla, il giocatore deve marcare la sua posizione. Dopo avere alzato la palla, egli deve piazzarla in un punto entro (specificare l'area, ad esempio entro la distanza di 15 cm (sei pollici), di un bastone, ecc.) da dove giaceva originariamente e che non sia più vicino alla *bucca*, non sia in un *ostacolo* e non sia su un *putting green*.

Un giocatore può piazzare la propria palla solo una volta e, dopo che è stata così piazzata, essa è *in gioco* (Regola 20-4). Se la palla non sta ferma nel punto nel quale è piazzata, si applica la Regola 20-3d. Se la palla quando viene piazzata è ferma nel punto nel quale è stata piazzata e successivamente si *muove*, non c'è penalità e la palla deve essere giocata come si trova, a meno che sia applicabile quanto previsto da un'altra *Regola*. Se il giocatore non marca la posizione della palla prima di alzarla, muove il marca-palla prima di rimettere la palla in gioco o muove la palla in qualsiasi altro modo, come per esempio facendola rotolare con un bastone, egli incorre nella penalità di un colpo.

Nota: "Area accuratamente rasata" significa qualsiasi area del *campo*, inclusi i sentieri nel *rough*, tagliata all'altezza del *fairway* o inferiore.

* PENALITÀ PER INFRAZIONE ALLA REGOLA LOCALE:

Match play - Perdita della buca; Stroke play - Due colpi.

* Se un giocatore incorre nella penalità generale per infrazione a questa Regola Locale, non si applica alcuna ulteriore penalità secondo la Regola Locale."

c. Pulire la Palla

Condizioni, come l'estrema umidità la quale fa sì che una discreta quantità di fango aderisca alla palla, possono rendere appropriato il permettere di alzare, pulire e ripiazzare la palla. In queste circostanze, si raccomanda la seguente Regola Locale:

“(Specificare l’area, a es. alla buca 6, su una parte accuratamente rasata del percorso, ovunque sul *percorso*) una palla può essere alzata e pulita senza penalità. La palla deve essere ripiazzata.

Nota: La posizione della palla deve essere marcata prima di essere alzata secondo questa Regola Locale – vedere la Regola 20-1.

PENALITÀ PER INFRAZIONE ALLA REGOLA LOCALE:

Match play - Perdita della buca; Stroke play - Due colpi.”

d. Buchi di Aerazione

Quando un *campo* è stato carotato, può essere giustificata una Regola Locale che permetta di oviare, senza penalità, da un buco di aerazione. Si raccomanda la seguente Regola Locale:

“Sul *percorso*, una palla che viene a fermarsi dentro o sopra un buco di aerazione può essere alzata senza penalità, pulita e droppata il più vicino possibile al punto in cui giaceva, ma non più vicino alla *buca*. La palla quando è droppata deve prima colpire una parte del *campo* sul *percorso*. Sul *putting green*, una palla che viene a fermarsi dentro o sopra un buco di aerazione può essere piazzata nel punto più vicino che non sia più vicino alla *buca* e che eviti tale situazione.

PENALITÀ PER INFRAZIONE ALLA REGOLA LOCALE:

Match play - Perdita della buca; Stroke play - Due colpi.”

e. Giunture di Zolle

Se un *Comitato* vuole permettere di oviare alle giunture di zolle, ma non dalle zolle stesse, si raccomanda la seguente Regola Locale:

“Sul *percorso*, le giunture di zolle (non le zolle stesse) sono considerate *terreno in riparazione*. Tuttavia, l’interferenza della giuntura con lo *stance* del giocatore non è di per sé stessa interferenza secondo la Regola 25-1. Se la palla giace sulla giuntura o la tocca o se la giuntura interferisce con l’area del movimento che il giocatore intende effettuare, si può

ovviare secondo la Regola 25-1. Tutte le giunture all'interno dell'area rizollata sono considerate un'unica giuntura.

PENALITÀ PER INFRAZIONE ALLA REGOLA LOCALE:

Match play - Perdita della buca; Stroke play - Due colpi."

f. Sassi nei Bunkers

I sassi sono, per definizione, *impedimenti sciolti* e, quando la palla di un giocatore è in un *ostacolo*, un sasso che tocchi l'*ostacolo* o vi giaccia dentro non può essere toccato o mosso (Regola 13-4). Tuttavia, i sassi nei *bunkers* possono rappresentare un pericolo per i giocatori (un giocatore potrebbe essere ferito da un sasso colpito dal bastone del giocatore mentre cerca di giocare la palla) e possono interferire con un corretto svolgimento del gioco.

Quando fosse giustificato permettere di alzare un sasso in un *bunker*, si raccomanda la seguente Regola Locale:

"I sassi nei *bunkers* sono ostruzioni mobili (si applica la Regola 24-1)."

4. Ostruzioni

a. Ostruzioni Inamovibili Vicino al Putting Green (a es. Irrigatori)

La Regola 24-2 prevede di ovviare senza penalità all'interferenza con un'*ostruzione* inamovibile, ma prevede anche che, eccetto che sul *putting green*, la sua presenza sulla *linea di gioco* non sia, di per sé, interferenza secondo questa Regola.

Tuttavia, su alcuni campi, gli aprons dei *putting greens* sono così accuratamente rasati che i giocatori possono voler giocare il putt da appena fuori green. In tali condizioni, le *ostruzioni* inamovibili sugli aprons possono interferire con il corretto svolgimento del gioco e sarebbe giustificata l'introduzione della seguente Regola Locale che permette ulteriormente di ovviare senza penalità all'interposizione di un'*ostruzione* inamovibile:

"Si può oviare all'interferenza con un'ostruzione inamovibile secondo la Regola 24-2.

In aggiunta, se una palla giace sul *percorso* e un'ostruzione inamovibile situata sul *putting green* o entro la distanza di due bastoni dallo stesso ed entro due bastoni di distanza dalla palla si interpone sulla *linea di gioco* tra la palla e la *bucca*, il giocatore può oviare come segue:

la palla deve essere alzata e droppata nel punto più vicino a dove si trovava che (a) non sia più vicino alla *bucca*, (b) eviti l'interposizione e (c) non sia in un *ostacolo* o su un *putting green*.

Se la palla del giocatore si trova sul *putting green* e un'ostruzione inamovibile, situata entro la distanza di due bastoni dal *putting green* si interpone sulla sua *linea del putt*, il giocatore può oviare all'interferenza come segue:

La palla deve essere alzata e piazzata nel punto più vicino a dove si trovava che (a) non sia più vicino alla *bucca*, (b) eviti l'interposizione e (c) non sia in un *ostacolo*.

La palla può essere pulita quando è alzata.

Eccezione: Un giocatore non può oviare secondo questa Regola Locale se un'interferenza con qualsiasi cosa che non sia l'ostruzione inamovibile rende il *colpo* chiaramente irrealizzabile.

PENALITÀ PER INFRAZIONE ALLA REGOLA LOCALE:

Match play - Perdita della *bucca*; *Stroke play* - Due colpi."

Nota: Il Comitato può limitare questa Regola Locale a buche specifiche, solo a palle che giacciono su aree accuratamente rasate, ad *ostruzioni* specifiche oppure, nel caso di *ostruzioni* che non sono sul *putting green*, ad *ostruzioni* che si trovano in aree accuratamente rasate, se così desiderato. "Area accuratamente rasata" significa qualsiasi area del *campo*, inclusi i sentieri nel *rough*, tagliata all'altezza del *fairway* o inferiore.

b. Ostruzioni Temporanee Inamovibili

Quando vengono installate delle ostruzioni temporanee sul *campo* o vicino ad esso, il *Comitato* dovrebbe definire lo status di tali ostruzioni come ostruzioni mobili, inamovibili o temporanee inamovibili.

Se il *Comitato* definisce tali ostruzioni come ostruzioni temporanee inamovibili, si raccomanda la seguente Regola Locale:

“1. Definizione

Un'ostruzione temporanea inamovibile è un oggetto artificiale non permanente che è spesso eretto in occasione di una competizione e che è fisso o non facilmente mobile. Esempi di ostruzioni temporanee inamovibili comprendono, ma non sono limitati a, tende, tabelloni, tribune, torri televisive e toilette.

I tiranti di sostegno sono parte dell'ostruzione temporanea inamovibile, a meno che il *Comitato* dichiari che debbano essere trattati come linee elettriche sopraelevate o cavi.

2. Interferenza

L'interferenza con un'ostruzione temporanea inamovibile si ha quando (a) la palla giace di fronte e così vicino all'ostruzione temporanea inamovibile che l'ostruzione temporanea inamovibile interferisce con lo *stance* del giocatore o con l'area dello swing che intende effettuare o (b) la palla giace dentro, sopra, sotto o dietro all'ostruzione temporanea inamovibile in modo che una qualsiasi parte dell'ostruzione temporanea inamovibile si interponga direttamente tra la palla del giocatore e la *bucca* e sia sulla sua *linea di gioco*; l'interferenza esiste anche se la palla giace entro la distanza di un bastone da un punto equidistante dalla *bucca* dove tale interposizione esisterebbe.

Nota: Una palla è sotto un'ostruzione temporanea inamovibile quando è al di sotto degli spigoli più esterni dell'ostruzione temporanea inamovibile,

anche se tali spigoli non si estendono verso il basso fino al terreno.

3. Oviare

Un giocatore può ottenere di oviare all'interferenza con un'ostruzione temporanea inamovibile, compresa un'ostruzione temporanea inamovibile che si trovi *fuori limite*, come segue:

- (a) Sul Percorso: se la palla si trova sul percorso, si deve determinare il punto sul *campo* più vicino a dove si trova la palla che (a) non sia più vicino alla *buca*, (b) eviti l'interferenza come definita nella Clausola 2 e (c) non sia in un *ostacolo* o su un *putting green*. Il giocatore deve alzare la palla e dropparla senza penalità entro la distanza di un bastone dal punto così determinato su una parte del *campo* che soddisfi i punti (a), (b) e (c) di cui sopra.
- (b) In un Ostacolo: se la palla è in un *ostacolo*, il giocatore deve alzare e dropare la palla:
 - (i) Senza penalità, in accordo con la Clausola 3(a) di cui sopra, eccetto che la parte più vicina del *campo* che permette di oviare completamente deve essere nell'*ostacolo* e la palla deve essere dropata nell'*ostacolo* o, se è impossibile oviare completamente, su una parte del *campo* all'interno dell'*ostacolo* che permetta di oviare al meglio; o
 - (ii) Con la penalità di un colpo, fuori dall'*ostacolo* come segue: si deve determinare il punto sul *campo* più vicino a dove si trova la palla che (a) non sia più vicino alla *buca* e (b) eviti l'interferenza come definita nella Clausola 2 e (c) non sia in un *ostacolo*. Il giocatore deve dropare la palla entro la distanza di un bastone dal punto così determinato su una parte del *campo* che soddisfi i punti (a), (b) e (c) di cui sopra.

La palla può essere pulita quando è alzata secondo la Clausola 3.

Nota I: Se la palla si trova in un *ostacolo*, nulla in questa Regola Locale

preclude al giocatore di procedere secondo la Regola 26 o la Regola 28, se applicabili.

Nota 2: Se la palla da droppare secondo questa Regola Locale non è immediatamente recuperabile, può essere *sostituita* con un'altra palla.

Nota 3: Un *Comitato* può scrivere una Regola Locale (a) che permetta o richieda ad un giocatore di usare una zona di droppaggio nell'ovviare ad un'ostruzione temporanea inamovibile o (b) che permetta ad un giocatore, come ulteriore opzione per ovviare, di droppare la palla sul lato opposto dell'ostruzione temporanea inamovibile rispetto al punto stabilito secondo la Clausola 3, ma, a parte ciò, in accordo con la Clausola 3.

Eccezioni: Se la palla di un giocatore si trova di fronte o dietro all'ostruzione temporanea inamovibile (non dentro, sopra o sotto l'ostruzione temporanea inamovibile) egli non può ottenere di ovviare secondo la Clausola 3 se:

1. L'interferenza con qualsiasi altra cosa diversa dall'ostruzione temporanea inamovibile rendesse chiaramente irrealizzabile per il giocatore l'effettuare un *colpo*, oppure, nel caso di interposizione, l'effettuare un *colpo* tale che la palla possa terminare su una traiettoria in linea retta verso la *bucca*;
2. L'interferenza con l'ostruzione temporanea inamovibile esiste solo ricorrendo ad un *colpo* chiaramente irragionevole o a uno *stance*, uno *swing* o una direzione di gioco anormali non necessari; o
3. Nel caso di interposizione, fosse chiaramente irrealizzabile aspettarsi che il giocatore sia in grado di mandare la palla verso la *bucca* lontano a sufficienza da raggiungere l'ostruzione temporanea inamovibile.

Un giocatore che non è autorizzato ad ovviare a causa di queste eccezioni può, se la palla giace sul *percorso* o in un *bunker*, ovviare come previsto nella Regola 24-2b, se applicabile. Se la palla giace in un *ostacolo d'acqua*, il giocatore può alzare e droppare la palla in accordo con la

Regola 24-2b(i), con l'eccezione che il *punto più vicino per oviare* deve essere nell'*ostacolo d'acqua* e la palla deve essere droppata nell'*ostacolo d'acqua* oppure il giocatore può procedere secondo la Regola 26-1.

4. Palla Non Trovata in Ostruzione Temporanea Inamovibile

Se è noto o pressoché certo che una palla che non è stata trovata sia dentro, sopra o sotto un'ostruzione temporanea inamovibile, una palla può essere droppata secondo quanto previsto dalla Clausola 3 o dalla Clausola 5, se applicabili. Allo scopo di applicare le Clausole 3 e 5, si considera che la palla si trovi nel punto dove ha attraversato per l'ultima volta i limiti più esterni dell'ostruzione temporanea inamovibile (Regola 24-3).

5. Zone di Droppaggio

Se il giocatore ha interferenza con un'ostruzione temporanea inamovibile, il *Comitato* può permettere o richiedere l'uso di una zona di droppaggio. Se nell'ovviare il giocatore si avvale di una zona di droppaggio, egli deve droppare la palla nella zona di droppaggio più vicina a dove la sua palla giaceva originariamente o si considera che giaccia secondo la Clausola 4 (anche se la zona di droppaggio più vicina può essere più vicina alla *buca*).

Nota: Un *Comitato* può emanare una Regola Locale che proibisce l'uso di una zona di droppaggio che sia più vicina alla *buca*.

PENALITÀ PER INFRAZIONE ALLA REGOLA LOCALE:

Match play - Perdita della buca; Stroke play - Due colpi."

c. Linee Elettriche e Cavi Provvisori

Quando sul *campo* vengono installate linee elettriche, cavi o linee telefoniche provvisorie, si raccomanda la seguente Regola Locale:

"Linee elettriche provvisorie, cavi, linee telefoniche e i tappeti che li

coprono o i montanti che li sostengono sono *ostruzioni*:

1. Se sono facilmente mobili, si applica la Regola 24-1.
2. Se sono fissi o non facilmente mobili, il giocatore può, se la palla giace sul *percorso* o in un *bunker*, ottenere di *ovviare* come previsto nella Regola 24-2b. Se la palla giace in un *ostacolo d'acqua*, il giocatore può alzare e droppare secondo la Regola 24-2b(i), eccetto che il *punto più vicino per ovviare* deve essere nell'*ostacolo d'acqua* e la palla deve essere dropata nell'*ostacolo d'acqua* oppure il giocatore può procedere secondo la Regola 26.
3. Se una palla colpisce una linea elettrica o un cavo sopraelevati, il *colpo* deve essere annullato e il giocatore deve giocare una palla il più vicino possibile dal punto da dove era stata giocata la palla originaria, in accordo con la Regola 20-5 (Fare il Colpo Successivo da Dove è Stato Fatto il Colpo Precedente).

Nota: I tiranti che sostengono un'ostruzione temporanea inamovibile sono parte dell'ostruzione temporanea inamovibile, a meno che il Comitato, tramite una Regola Locale, dichiari che debbano essere trattati come linee elettriche e cavi sopraelevati.

Eccezione: Un *colpo* in seguito al quale una palla colpisce le giunzioni sopraelevate dei cavi che si innalzano dal terreno non deve essere rigiocato.

4. Le canalizzazioni per i cavi coperte da erba sono *terreno in riparazione* anche se non sono così marcate e si applica la Regola 25-1b.

PENALITÀ PER INFRAZIONE ALLA REGOLA LOCALE:

Match play - Perdita della buca; Stroke play - Due colpi"

5. Ostacoli d'Acqua - Palla Giocata Provvisoriamente Secondo la Regola 26-1

Se un *ostacolo d'acqua* (incluso un *ostacolo d'acqua laterale*) è di dimensioni e forma tali e/o è situato in una posizione tale che:

- (i) sarebbe impossibile determinare se la palla sia nell'*ostacolo* o meno oppure per farlo si ritarderebbe ingiustificatamente il gioco e
- (ii) se non si trova la palla originaria, è noto o pressoché certo che essa sia nell'*ostacolo d'acqua*,

il *Comitato* può introdurre una Regola Locale per permettere di giocare provvisoriamente una palla secondo la Regola 26-1. La palla viene giocata provvisoriamente secondo una qualsiasi delle opzioni applicabili secondo la Regola 26-1 o una qualsiasi Regola Locale applicabile. In un caso del genere, se una palla è giocata provvisoriamente e la palla originaria è in un *ostacolo d'acqua*, il giocatore può giocare la palla originaria come si trova o continuare con la palla giocata provvisoriamente, ma non può procedere secondo la Regola 26-1 con riferimento alla palla originaria.

In queste circostanze, si raccomanda la seguente Regola Locale:

"Se c'è il dubbio che una palla si trovi o sia *persa* nell'*ostacolo d'acqua* (specificare la posizione), il giocatore può giocare provvisoriamente un'altra palla secondo una qualsiasi delle opzioni applicabili della Regola 26-1.

Se la palla originaria viene trovata fuori dall'*ostacolo d'acqua*, il giocatore deve continuare il gioco con essa.

Se la palla originaria viene trovata nell'*ostacolo d'acqua*, il giocatore può o giocare la palla originaria come si trova o continuare con la palla giocata provvisoriamente secondo la Regola 26-1.

Se la palla originaria non viene trovata o identificata entro il periodo di cinque minuti concesso per la ricerca, il giocatore deve continuare con la palla giocata provvisoriamente.

PENALITÀ PER INFRAZIONE ALLA REGOLA LOCALE:

Match play - Perdita della Buca; Stroke play - Due colpi."

6. Zone di Droppaggio

Il *Comitato* può stabilire zone di droppaggio nelle quali le palle possono

o devono essere droppate nel momento in cui esso considera che non è fattibile o realizzabile procedere esattamente in conformità con la Regola 24-2b o 24-3 (Ostruzioni Inamovibili), la Regola 25-1b o 25-1c (Condizioni Anormali del Terreno), 25-3 (Putting Green Sbagliato), la Regola 26-1 (Ostacoli d'Acqua e Ostacoli d'Acqua Laterali) o la Regola 28 (Palla Ingiocabile)

In linea generale, tali zone di droppaggio dovrebbero essere previste come opzione aggiuntiva a quelle già previste dalla Regola stessa, piuttosto che essere obbligatorie.

Facendo l'esempio di una zona di droppaggio per *ostacolo d'acqua*, nel caso in cui venga stabilita una di queste zone di droppaggio, si raccomanda la seguente Regola Locale:

“Se una palla si trova oppure è noto o pressoché certo che una palla che non è stata trovata sia nell'*ostacolo d'acqua* (specificare la posizione), il giocatore può:

- (i) procedere secondo la Regola 26-1; oppure
- (ii) come opzione aggiuntiva, droppare una palla, con la penalità di un colpo, nella zona di droppaggio.

PENALITÀ PER INFRAZIONE ALLA REGOLA LOCALE:

Match play - Perdita della buca; Stroke play - Due colpi.”

Nota: Quando si utilizza una zona di droppaggio, si applicano le seguenti prescrizioni riguardo al droppaggio e ridroppaggio della palla:

- (a) Il giocatore non è tenuto a posizionarsi all'interno della zona di droppaggio nel droppare la palla.
- (b) La palla droppata deve colpire per primo una parte del *campo* entro la zona di droppaggio.
- (c) Se la zona di droppaggio è definita da una linea, la linea è all'interno della zona di droppaggio.

- (d) La palla droppata non deve necessariamente fermarsi all'interno della zona di droppaggio.
- (e) La palla droppata deve essere ridroppata se rotola e viene a fermarsi in una posizione prevista dalla Regola 20-2c(i-vi).
- (f) La palla droppata può rotolare più vicino alla *bucca* del punto dove ha colpito per la prima volta una parte del *campo*, purché si fermi entro la distanza di due bastoni da quel punto e non in una posizione che ricada nel punto (e).
- (g) Purché soddisfi le condizioni dei punti (e) ed (f), la palla droppata può rotolare e fermarsi più vicina alla *bucca*:
- della sua posizione originaria o stimata (vedi Regola 20-2b);
 - del *punto più vicino dove oviare* o dove oviare al meglio (Regole: 24-2, 25-1 o 25-3); o
 - del punto dove la palla originaria ha attraversato per l'ultima volta il margine dell'*ostacolo d'acqua* o dell'*ostacolo d'acqua laterale* (Regola 26-1).

7. Dispositivi per Misurare le Distanze

Se il *Comitato* desidera procedere in accordo con la Nota della Regola 14-3, si raccomanda la seguente Regola Locale:

“(Specificare di volta in volta, es. in questa gara o per il gioco in questo *campo*, etc.), un giocatore può ottenere informazioni sulle distanze utilizzando un dispositivo per la misurazione della distanza. Se durante un *giro convenzionale*, un giocatore utilizza un dispositivo per misurare le distanze al fine di valutare o misurare altre condizioni che possano influenzare il suo gioco (ad es. variazioni di quota, velocità del vento ecc), il giocatore infrange la Regola 14-3”.

Parte B - Condizioni di Gara

Definizioni

Tutti i termini definiti sono in *corsivo* e sono elencati in ordine alfabetico nella sezione Definizioni – vedere le pagine 35 - 52.

Generale

La Regola 33-1 prevede che “Il *Comitato* deve stabilire le condizioni secondo le quali va giocata una gara”. Le condizioni dovrebbero contenere molti argomenti quali il metodo di iscrizione, i requisiti per l'iscrizione, il numero di giri da giocare, ecc. che non è appropriato trattare nelle Regole del Golf o in questa Appendice. Informazioni dettagliate riguardanti queste condizioni sono fornite nelle “Decisioni sulle Regole del Golf” sotto la Regola 33-1 e nella “Guida per la Gestione delle Gare”. Tuttavia, ci sono alcuni argomenti che potrebbero essere contemplati nelle Condizioni di Gara sui quali si richiama specificatamente l'attenzione del *Comitato*. Essi sono:

I. Specifiche dei Bastoni e della Palla

Si raccomandano le seguenti condizioni soltanto per le competizioni che coinvolgono giocatori esperti:

a. Lista delle Teste di Driver Conformi

Sul suo sito web (www.randa.org), il R&A pubblica periodicamente una Lista delle Teste di Driver Conformi che elenca le teste di driver che sono state testate e trovate conformi alle Regole del Golf. Se il *Comitato* desidera limitare la scelta dei giocatori a drivers che abbiano la testa, identificata da modello e loft, presente nella Lista, dovrebbe rendere disponibile la Lista ed adottare la seguente condizione di gara:

“Qualunque driver trasportato dal giocatore deve avere la testa, identificata da modello e loft, menzionata sulla vigente Lista delle Teste di Driver Conformi pubblicata dal R&A.

Eccezione: Un driver la cui testa sia stata fabbricata prima del 1999 è esente da questa Condizione.

*** PENALITÀ PER TRASPORTARE, MA NON FARE UN COLPO, CON UNO O PIÙ BASTONI INFRANGENDO QUESTA CONDIZIONE:**

Match play - Alla conclusione della buca nella quale è stata scoperta l'infrazione, lo stato del match deve essere corretto detraendo una buca per ogni buca nella quale si è verificata l'infrazione; massima detrazione per giro - Due buche.

Stroke play - Due colpi per ogni buca nella quale si è verificata l'infrazione; massima penalità per giro - Quattro colpi (due colpi per ciascuna delle prime due buche dove è stata commessa un'infrazione).

Match Play o Stroke play - Nel caso che un' infrazione venga scoperta tra una buca e l'altra, si considera che sia stata scoperta durante il gioco della buca successiva e la penalità deve essere applicata di conseguenza.

Gare contro Par e contro Bogey - vedere Nota 1 alla Regola 32-1a.

Gare Stableford - vedere Nota 1 alla Regola 32-1b.

*Qualsiasi bastone o bastoni trasportato/i infrangendo questa condizione deve essere dichiarato fuori gioco dal giocatore comunicandolo al suo *avversario* in match play o al suo *marcatore* o a un *compagno di gioco* in stroke play, immediatamente dopo avere scoperto che c'è stata un'infrazione. Se il giocatore manca di farlo, è squalificato.

PENALITÀ PER AVERE FATTO UN COLPO CON UN BASTONE INFRANGENDO QUESTA CONDIZIONE:

Squalifica."

b. Lista delle Palle da Golf Conformi

Sul proprio sito web (www.randa.org), il R&A pubblica periodicamente

una Lista delle Palle da Golf Conformi che elenca le palle che sono state testate e trovate conformi alle Regole del Golf. Se il *Comitato* desidera richiedere ai giocatori di giocare un modello di palla da golf presente nella Lista, dovrebbe rendere disponibile la Lista ed adottare la seguente condizione di gara:

“La palla che il giocatore gioca deve essere menzionata sulla vigente Lista delle Palle da Golf Conformi pubblicata dal R&A.

PENALITÀ PER INFRAZIONE ALLA CONDIZIONE: Squalifica.”

c. Condizione di “Una Sola Palla”

Se si desidera proibire di cambiare marca e modello delle palle da golf durante un *giro convenzionale*, si raccomanda la seguente condizione:

“Limitazione delle Palle Utilizzate Durante un Giro: (Nota alla Regola 5-1)

(i) Condizione di “Una Sola Palla”

Durante un *giro convenzionale*, le palle che un giocatore gioca devono essere della stessa marca e modello come descritto da una singola voce sulla vigente Lista delle Palle da Golf Conformi.

Nota: Se una palla di marca e/o modello differente è droppata o piazzata, può essere alzata, senza penalità e il giocatore deve poi procedere droppando o piazzando una palla conforme (Regola 20-6).

PENALITÀ PER INFRAZIONE ALLA CONDIZIONE:

Match play - Alla conclusione della buca nella quale si è scoperta l'infrazione, lo stato del match viene corretto detraendo una buca per ogni buca in cui è stata commessa un'infrazione; massima detrazione per giro - Due buche.

Stroke play - Due colpi per ogni buca nella quale è stata commessa qualsiasi infrazione; massima penalità per giro - Quattro colpi (due colpi

per ciascuna delle prime due buche dove è stata commessa un'infrazione).

Gare contro Bogey e contro Par - vedere la Nota I alla Regola 32-1a.

Gare Stableford - vedere la Nota I alla Regola 32-1b.

(ii) Procedura Quando viene Scoperta un'Infrazione

Quando un giocatore scopre di aver giocato una palla in infrazione a questa condizione, egli deve abbandonare quella palla prima di giocare dall'*area di partenza* successiva e deve completare il giro usando una palla conforme; altrimenti, il giocatore è squalificato. Se la scoperta è fatta durante il gioco di una buca e il giocatore sceglie di sostituire la palla con una conforme prima di completare tale buca, il giocatore deve piazzare una palla conforme nel punto dove si trovava la palla giocata in infrazione alla condizione."

2. Caddie (Nota alla Regola 6-4)

La Regola 6-4 permette ad un giocatore di servirsi di un *caddie* a condizione che egli abbia solo un *caddie* per volta. Tuttavia, ci potrebbero essere circostanze nelle quali un *Comitato* desidera proibire i *caddies* o limitare un giocatore nella sua scelta del *caddie*, per esempio professionisti di golf, fratelli o sorelle, genitori, un altro giocatore che gioca nella competizione, ecc. In questi casi, si raccomanda il seguente testo:

“È Proibito l’Uso del Caddie

A un giocatore è proibito l'uso di un *caddie* durante il *giro convenzionale*“.

“Limitazione su chi può fare da Caddie

“A un giocatore è proibito avere _____ come suo *caddie* durante il *giro convenzionale*“.

*** PENALITÀ PER INFRAZIONE ALLA CONDIZIONE:**

Match play - Alla conclusione della buca nella quale l'infrazione è scoperta, lo stato del match viene corretto detraendo una buca per ciascuna buca nella quale è stata commessa l'infrazione; massima detrazione per giro - Due buche.

Stroke play - Due colpi per ciascuna buca nella quale è stata commessa una infrazione; penalità massima per giro - Quattro colpi (due colpi per ciascuna delle prime due buche nella quale è stata commessa un'infrazione).

Match play o Stroke play - Nel caso che un' infrazione venga scoperta tra una buca e l'altra, si considera che sia stata scoperta durante il gioco della buca successiva e la penalità deve essere applicata di conseguenza.

Gare contro Bogey o contro Par - vedere la Nota 1 alla Regola 32-1a.

Gare Stableford - vedere la Nota 1 alla Regola 32-1b.

* Un giocatore che ha un *caddie* in infrazione a questa condizione, dopo aver scoperto che è stata commessa un' infrazione, deve immediatamente assicurarsi che si adegui a questa condizione per il resto del *giro convenzionale*. Altrimenti, il giocatore è squalificato.”

3. Velocità di Gioco (Nota 2 alla Regola 6-7)

Il *Comitato* può stabilire delle linee guida sulla velocità di gioco per aiutare a prevenire il gioco lento, in accordo con la Nota 2 alla Regola 6-7.

4. Sospensione del Gioco a Causa di una Situazione Pericolosa (Nota alla Regola 6-8b)

Poichè ci sono stati molti decessi e feriti per fulmini sui campi da golf, tutti i circoli e gli sponsor di competizioni golfistiche sono esortati a prendere precauzioni per proteggere le persone dai fulmini. Si richiama l'attenzione sulle Regole 6-8 e 33-2d. Se il *Comitato* desidera adottare la condizione

nella Nota sotto la Regola 6-8b, si raccomanda il seguente testo:

“Quando il gioco è stato sospeso dal *Comitato* per una situazione pericolosa, se i giocatori in un match o in un gruppo si trovano tra due buche, non devono riprendere il gioco fino a quando il *Comitato* non abbia ordinato una ripresa del gioco. Se essi stanno giocando una buca, devono interrompere il gioco immediatamente e non devono riprendere il gioco fino a quando il *Comitato* non abbia ordinato una ripresa del gioco. Se un giocatore non interrompe il gioco immediatamente, egli è squalificato, a meno che le circostanze giustifichino di derogare da tale penalità come previsto nella Regola 33-7.

Il segnale per la sospensione del gioco a causa di una situazione pericolosa sarà un suono prolungato di sirena.”

Generalmente si usano i seguenti segnali e si raccomanda che tutti i *Comitati* li adottino:

Interrompere il Gioco Immediatamente: Un suono prolungato di sirena.

Interrompere il Gioco: Tre suoni consecutivi di sirena, ripetuti.

Riprendere il Gioco: Due brevi suoni di sirena, ripetuti.

5. Pratica

a. Principi Generali

Il *Comitato* può emanare norme che regolino la pratica in accordo con la Nota alla Regola 7-1, con l'Eccezione (c) alla Regola 7-2, con la Nota 2 alla Regola 7-2 e con la Regola 33-2c.

b. Pratica Tra due Buche (Nota 2 alla Regola 7)

Se il *Comitato* desidera agire in accordo con la Nota 2 alla Regola 7-2, si raccomanda il seguente testo:

“Fra il gioco di due buche, un giocatore non deve fare alcun colpo di pratica sopra o vicino al *putting green* dell'ultima buca giocata e non deve testare la superficie del *putting green* dell'ultima buca giocata facendovi rotolare sopra una palla.

PENALITÀ PER INFRAZIONE ALLA CONDIZIONE:

Match play – Perdita della buca successiva.

Stroke play - Due colpi alla buca successiva.

Match play o Stroke play - In caso di infrazione all'ultima buca del giro *convenzionale*, il giocatore incorre nella penalità a quella buca.”

6. Consiglio in Gare a Squadre (Nota alla Regola 8)

Se il *Comitato* desidera agire in accordo con la Nota secondo la Regola 8, si raccomanda il seguente testo:

“In accordo con la Nota alla Regola 8 delle Regole del Golf, ogni squadra può nominare una persona (in aggiunta alle persone alle quali si può chiedere *consiglio* secondo tale Regola) che può dare *consiglio* ai componenti di quella squadra. Tale persona (se si desidera inserire qualsiasi restrizione su chi può essere nominato inserire qui tale restrizione) deve essere comunicata al *Comitato* prima di dare consiglio”.

7. Buche Nuove (Nota alla Regola 33-2b)

In accordo con la Nota alla Regola 33-2b, il *Comitato* può stabilire che, per un singolo giro di una competizione che si disputa su più di una giornata, le *buche* e le *aree di partenza* possono essere posizionate ogni giorno diversamente.

8. Trasporti

Se si desidera richiedere ai giocatori di camminare durante una competizione, si raccomanda la seguente condizione:

“I giocatori non devono utilizzare alcun mezzo di trasporto durante un *giro convenzionale*, a meno che non siano stati autorizzati dal *Comitato*.”

*** PENALITÀ PER INFRAZIONE ALLA CONDIZIONE:**

Match play - Alla conclusione della buca nella quale l'infrazione è

scoperta, lo stato dell'incontro viene corretto detraendo una buca per ogni buca nella quale è stata commessa un'infrazione; massima detrazione per giro - Due buche.

Stroke play - Due colpi per ogni buca nella quale è stata commessa un'infrazione; massima penalità per giro - Quattro colpi (due colpi per ciascuna delle prime due buche nella quale è stata commessa un'infrazione).

Match play o Stroke play - Nel caso che un'infrazione venga scoperta tra una buca e l'altra, si considera che sia stata scoperta durante il gioco della buca successiva e la penalità deve essere applicata di conseguenza.

Gare contro Bogey e contro Par – vedere la Nota I alla Regola 32-1a.

Gare Stableford - vedere la Nota I alla Regola 32-1b.

* Quando si scopre che è stata commessa un'infrazione, l'uso di qualsiasi forma di trasporto non autorizzata deve essere interrotto immediatamente. Altrimenti, il giocatore è squalificato."

9. Anti-Doping

Il *Comitato* può richiedere nelle condizioni di gara che i giocatori si attengano ad un regolamento anti-doping.

10. Come Decidere i Casi di Parità

Sia in match-play che in stroke play, la parità può essere un risultato accettabile. Tuttavia, quando si vuole avere un vincitore unico, il *Comitato* ha l'autorità, secondo la Regola 33-6, di stabilire come e quando risolvere la parità. La decisione dovrebbe essere pubblicata in anticipo.

Il R&A raccomanda:

“Match Play

Un incontro che termina pari dovrebbe essere risolto con uno spareggio buca per buca fino a quando una parte vince una buca. Lo spareggio

dovrebbe iniziare dalla buca dove l'incontro è iniziato. In un incontro con handicap, i colpi di vantaggio dovrebbero essere concessi come nel *giro convenzionale*.

Stroke Play

- (a) Nel caso di un pari merito in una gara stroke play scratch, si raccomanda uno spareggio. Lo spareggio può essere su 18 buche o su un minor numero di buche come specificato dal *Comitato*. Se ciò non è possibile o si verifica ancora un pari merito, si raccomanda uno spareggio buca per buca.
- (b) Nel caso di un pari-merito in una gara stroke play con handicap, si raccomanda uno spareggio con handicap. Un tale spareggio può essere su 18 buche o su un minor numero di buche come specificato dal *Comitato*. Si raccomanda di effettuare il play off su almeno tre buche.

In gare dove la tabella di assegnazione dei colpi non si applica, se lo spareggio è su meno di 18 buche, la percentuale da giocare delle 18 buche dovrebbe essere applicata agli handicap dei giocatori per determinare i loro handicap per lo spareggio. Le frazioni di mezzo colpo o più dovrebbero essere arrotondate per eccesso e qualsiasi frazione minore per difetto.

In gare dove si applica la tabella di assegnazione dei colpi, come la four-ball stroke play, le contro par, contro bogey e Stableford, i colpi di handicap dovrebbero essere ricevuti come erano assegnati per la gara, usando le rispettive tabelle di assegnazione dei colpi dei giocatori.

- (c) Se uno spareggio di qualsiasi tipo non è possibile, si raccomanda di confrontare gli scores. Il metodo del confronto degli scores dovrebbe essere annunciato in anticipo e dovrebbe tenere in considerazione il caso in cui tale metodo non permetta di stabilire un vincitore. Un metodo accettabile di confrontare gli scores è

quello di determinare il vincitore sulla base del miglior punteggio per le ultime nove buche. Se i giocatori pari merito hanno lo stesso punteggio sulle ultime nove, determinare il vincitore sulla base delle ultime sei buche, delle ultime tre buche ed infine, della buca 18. Se un tale metodo è usato in una competizione con partenza da più buche, si raccomanda che le "ultime nove buche, le ultime sei buche, ecc." siano considerate le buche 10-18, 13-18, ecc.

In gare dove non si applica la tabella di assegnazione dei colpi, come la medal individuale, se si usa la formula delle ultime nove, ultime sei, ultime tre buche, si dovrebbe sottrarre la metà, un terzo, un sesto dell'handicap dallo score delle buche in oggetto. Per quanto riguarda l'arrotondamento delle frazioni in questi casi, il *Comitato* dovrebbe comportarsi conformemente alle raccomandazioni dell'autorità responsabile degli handicap.

In gare dove si applica la tabella di assegnazione dei colpi, come la four-ball stroke play, le contro par, contro bogey e Stableford, i colpi di handicap dovrebbero essere ricevuti come erano assegnati per la gara, usando le rispettive tabelle di assegnazione dei colpi dei giocatori".

I I. Composizione del Tabellone per Gare Match-Play

Sebbene la composizione del tabellone per le gare match-play possa essere fatta in modo completamente casuale oppure certi giocatori possano essere direttamente inseriti nei diversi quarti od ottavi, qualora gli incontri fossero decisi da un giro di qualifica, si consiglia di adottare il metodo dell'Ordinamento Numerico Generale.

Ordinamento Numerico Generale

Allo scopo di determinare i posti nel tabellone, i pari merito nel giro di qualificazione diversi da quelli per l'ultimo posto che qualifica sono risolti

dall'ordine con cui vengono riconsegnati gli scores, con il primo score rientrato che riceve il numero più basso disponibile, etc. Se è impossibile determinare l'ordine con cui gli scores sono rientrati, i pari merito si risolvono con un sorteggio incondizionato.

METÀ SUPERIORE	METÀ INFERIORE	METÀ SUPERIORE	METÀ INFERIORE
64 QUALIFICATI		32 QUALIFICATI	
1 vs. 64	2 vs. 63	1 vs. 32	2 vs. 31
32 vs. 33	31 vs. 34	16 vs. 17	15 vs. 18
16 vs. 49	15 vs. 50	8 vs. 25	7 vs. 26
17 vs. 48	18 vs. 47	9 vs. 24	10 vs. 23
8 vs. 57	7 vs. 58	4 vs. 29	3 vs. 30
25 vs. 40	26 vs. 39	13 vs. 20	14 vs. 19
9 vs. 56	10 vs. 55	5 vs. 28	6 vs. 27
24 vs. 41	23 vs. 42	12 vs. 21	11 vs. 22
4 vs. 61	3 vs. 62	6 QUALIFICATI	
29 vs. 36	30 vs. 35	1 vs. 16	2 vs. 15
13 vs. 52	14 vs. 51	8 vs. 9	7 vs. 10
20 vs. 45	19 vs. 46	4 vs. 13	3 vs. 14
5 vs. 60	6 vs. 59	5 vs. 12	6 vs. 11
28 vs. 37	27 vs. 38	8 QUALIFICATI	
12 vs. 53	11 vs. 54	1 vs. 8	2 vs. 7
21 vs. 44	22 vs. 43	4 vs. 5	3 vs. 6

APPENDICI II, III E IV

Definizioni

Tutti i termini definiti sono in *corsivo* e sono elencati in ordine alfabetico nella sezione Definizioni – vedere le pagine 35 - 52.

Il R&A si riserva il diritto, in qualsiasi momento, di cambiare le *Regole* relative ai bastoni, alle palle, ai dispositivi e altro equipaggiamento e di emettere o modificare le interpretazioni relative a queste *Regole*. Per informazioni aggiornate si prega di contattare il R&A o di consultare il sito www.randa.org/equipmentrules.

Qualsiasi caratteristica in un bastone, palla, dispositivo o altro equipaggiamento che non sia prevista dalle *Regole*, che sia contraria allo spirito e all'intenzione delle *Regole* o che potrebbe influenzare significativamente la natura del gioco, verrà giudicata dal R&A.

Le dimensioni e le limitazioni contenute nelle Appendici II, III e IV sono espresse nelle unità di misura utilizzate per la verifica. A titolo informativo è riportata anche una conversione nel sistema metrico decimale, calcolata usando il fattore di conversione di 1 pollice = 25,4 mm.

APPENDICE II - CARATTERISTICHE DEI BASTONI

Un giocatore in dubbio sulla conformità di un bastone dovrebbe consultare il R&A.

Un produttore dovrebbe sottoporre al R&A un campione di un bastone che intende produrre per un giudizio sulla conformità del bastone alle *Regole*. Il campione diventerà di proprietà del R&A come campione di riferimento. Se un produttore non sottopone un campione oppure, avendolo sottoposto, non aspetta il giudizio prima di produrre e/o commercializzare il bastone, si assume il rischio che il bastone non sia

conforme alle *Regole*.

I paragrafi seguenti prescrivono le norme generali per la progettazione dei bastoni, insieme a specifiche ed interpretazioni. Ulteriori informazioni relative a questi regolamenti e alla loro corretta interpretazione sono fornite nella “Guida per le Regole in merito ai Bastoni ed alle Palle”.

Quando si richiede che un bastone o parte di un bastone debba soddisfare una specifica secondo le *Regole*, esso deve essere progettato e costruito con l'intenzione di soddisfare quella specifica.

I. Bastoni

a. Regola Generale

Un bastone è un attrezzo progettato per essere usato per colpire la palla e generalmente si presenta in tre forme: legni, ferri, e putters che si distinguono per la forma e l'uso previsto. Un putter è un bastone con un loft (inclinazione della faccia) non eccedente 10 gradi, progettato principalmente per l'uso sul *putting green*.

Il bastone non deve essere sostanzialmente difforme dalla tradizionale e consueta forma e struttura. Il bastone deve essere composto da una canna e da una testa e può anche avere materiale aggiunto alla canna, per permettere al giocatore di avere una presa salda (vedi successivo punto 3). Tutte le parti del bastone devono essere fissate in modo tale che il bastone risulti un unico pezzo ed esso non deve avere alcun accessorio esterno. Sono ammesse eccezioni per accessori che non influenzino le prestazioni del bastone.

b. Regolabilità

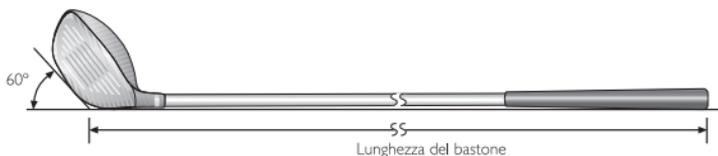
Tutti i bastoni possono incorporare caratteristiche per la regolazione del peso. Anche altre forme di regolabilità possono essere ammesse, dopo l'approvazione del R&A. Le seguenti prescrizioni si applicano a tutti i possibili metodi di regolazione:

(i) la regolazione non deve poter essere fatta rapidamente;

- (ii) tutte le parti regolabili devono essere fissate solidamente e deve esserci ragionevole probabilità che non si allentino durante un giro; e
- (iii) tutte le configurazioni in cui può essere regolato devono essere conformi alle *Regole*.

Durante un *giro convenzionale* le caratteristiche di gioco di un bastone non devono essere cambiate di proposito né con una regolazione né in qualunque altro modo (vedi Regola 4-2a).

Fig.1

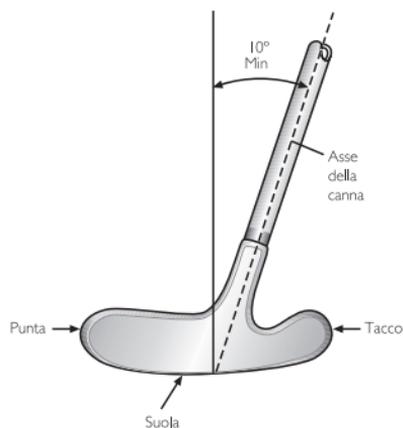


c. Lunghezza

La lunghezza totale del bastone deve essere di almeno 18 pollici (0,457 m) e, eccetto per i putters, non deve superare 48 pollici (1,219 m).

Per i legni ed i ferri, la misurazione della lunghezza viene fatta quando il bastone giace su un piano orizzontale e la suola è appoggiata contro un piano a 60 gradi come visualizzato nella Figura I. La lunghezza è definita come distanza tra il punto d'intersezione tra i due piani e l'apice dell'impugnatura. Per i putters, la misurazione della lunghezza è presa dalla sommità dell'impugnatura lungo l'asse della canna o sulla sua estensione in linea retta fino alla suola del bastone.

Fig. II

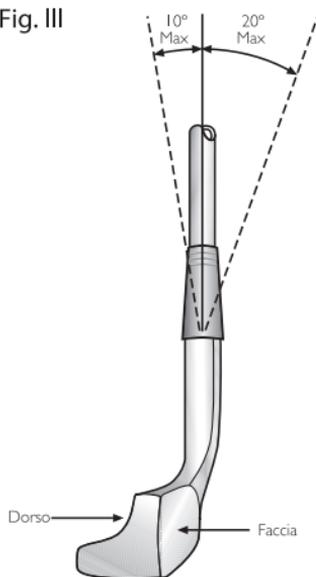


d. Allineamento

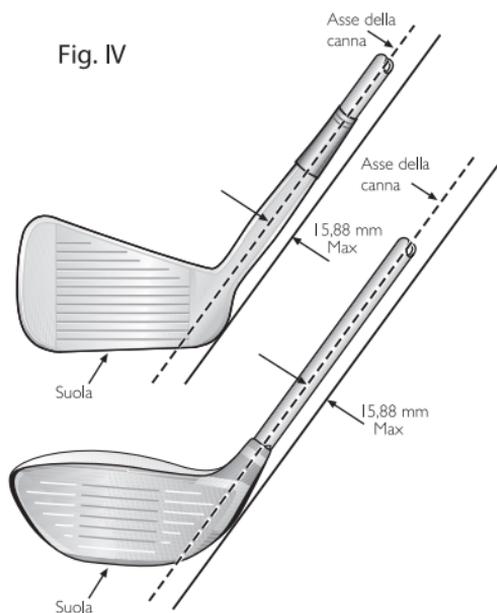
Quando il bastone è nella sua normale posizione di appoggio (address), la canna (shaft) deve essere allineata in modo tale che:

- (i) la proiezione della parte diritta della canna (shaft) sul piano verticale passante tra la punta (toe) ed il tacco (heel) deve divergere dalla verticale di almeno 10 gradi (vedere Fig.II). Se il progetto del bastone è tale che il giocatore può usare efficacemente il bastone in posizione verticale o vicino alla verticale, può essere prescritto che la canna debba divergere dalla verticale in questo piano fino a 25 gradi;

Fig. III



- (ii) la proiezione della parte diritta della canna (shaft) sul piano verticale passante per la *linea di gioco* desiderata non deve divergere dalla verticale per più di 20 gradi in avanti e 10 gradi all'indietro (vedere Fig.III).

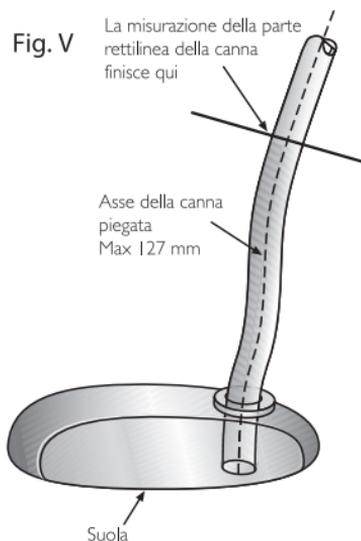


Eccetto che per i putters, tutta la porzione del tacco (heel) del bastone deve trovarsi entro 0,625 pollici (15,88 mm) dal piano contenente l'asse della parte diritta della canna e la *linea di gioco* (orizzontale) desiderata (vedere Fig.IV).

2. Canna

a. Rettilinearità

La canna (shaft) deve essere diritta dalla cima dell'impugnatura (grip) fino a un punto non più di 5 pollici (127 mm) al di sopra della suola, misurati dal punto in cui la canna cessa di essere diritta lungo l'asse della parte curva della canna e il collo (neck) e/o la pipetta (socket) (vedere Fig.V).

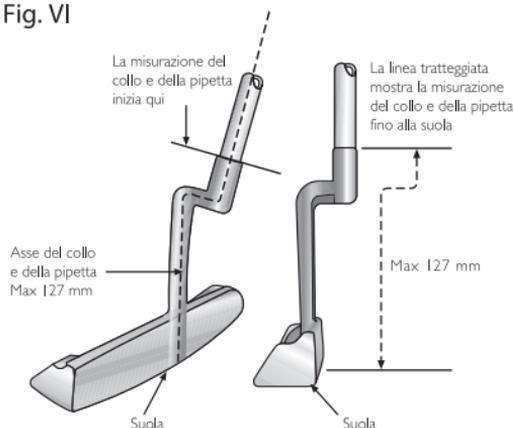


b. Proprietà di Flessione e di Torsione

In qualsiasi punto della sua lunghezza, la canna deve:

- (i) piegarsi in modo tale che la flessione sia identica indipendentemente da come la canna (shaft) è ruotata intorno al suo asse longitudinale; e
- (ii) torcersi nella stessa misura in entrambe le direzioni.

Fig. VI



pollici (127 mm), misurati lungo l'asse del collo e/o della pipetta, seguendone qualsiasi curvatura (vedere Fig.VI).

Eccezione per i Putters: La canna (shaft) o il collo (neck) o la pipetta (socket) di un putter possono essere fissati in qualsiasi punto della testa.

3. Impugnatura (vedere Fig.VII)

L'impugnatura (grip) consiste in materiale aggiunto alla canna (shaft) per permettere al giocatore di ottenere una presa solida. L'impugnatura deve essere fissata alla canna, deve essere diritta e di forma regolare, deve estendersi sino alla fine della canna e non deve essere modellata per

c. Attacco alla Testa del Bastone

La canna (shaft) deve essere attaccata alla testa del bastone sul tacco (heel) sia direttamente o mediante un collo (neck) e/o una pipetta (socket) singola e semplice. La lunghezza dalla sommità del collo e/o della pipetta fino alla suola del bastone non deve eccedere 5

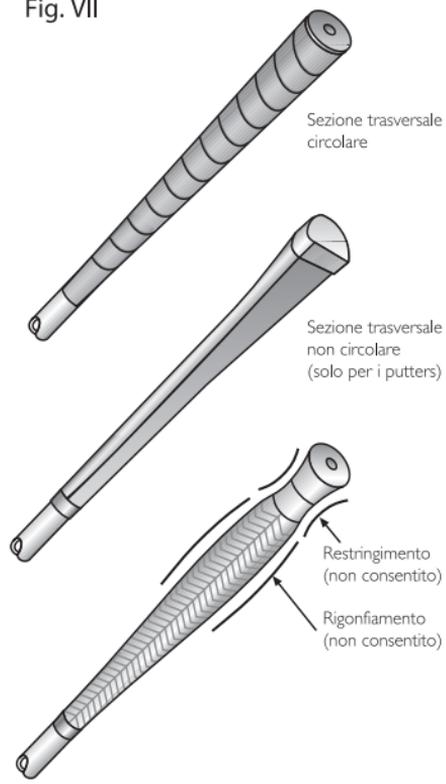
adattarsi a qualsiasi parte delle mani. Se non è stato aggiunto alcun materiale alla canna, quella parte della canna progettata per essere impugnata dal giocatore sarà considerata l'impugnatura.

(i) Per i bastoni diversi dai putters l'impugnatura deve avere sezione trasversale circolare, eccetto che, per l'intera lunghezza dell'impugnatura può essere incorporata una nervatura continua, diritta e leggermente rialzata ed è permessa una spirale leggermente incavata su una impugnatura avvolta o su una sua riproduzione.

(ii) L'impugnatura di un putter può avere una sezione trasversale non circolare, purché la sezione trasversale non abbia alcuna concavità, sia simmetrica e rimanga generalmente simile per tutta la lunghezza dell'impugnatura (Vedere il Paragrafo (v) sottostante).

(iii) L'impugnatura può essere rastremata, ma non deve avere alcun rigonfiamento o restringimento. Le sue dimensioni trasversali misurate in qualsiasi direzione non devono eccedere 1,75 pollici (44,45 mm).

Fig. VII



- (i) Per i bastoni diversi dai putters, l'asse dell'impugnatura deve coincidere con l'asse della canna.
- (ii) Un putter può avere due impugnature, purché ognuna abbia sezione trasversale circolare, l'asse di ognuna di esse coincida con l'asse della canna e siano separate da almeno 1,5 pollici (38,1 mm).

4. Testa del Bastone

a. Forma Semplice

Generalmente la testa del bastone deve avere una forma semplice. Tutte le parti devono essere rigide, di tipo strutturale e funzionali. La testa o una sua parte non deve essere progettata per ricordare l'aspetto di alcun altro oggetto. Non è possibile dare una definizione precisa ed esauriente di forma semplice. Tuttavia, fattezze ritenute in contrasto a questo requisito e quindi non permesse includono, ma non si limitano a:

(i) Tutti i Bastoni:

- fori attraverso la faccia;
- fori attraverso la testa (alcune eccezioni possono essere fatte per i putters ed i ferri);
- fattezze che abbiano lo scopo di rispondere a specifiche dimensionali;
- fattezze che si estendano nella faccia o davanti ad essa;
- fattezze che si estendano significativamente al di sopra della linea superiore della testa;
- scanalature o pattini sulla testa che si estendano alla faccia (alcune eccezioni possono essere fatte per i putters); e
- dispositivi ottici od elettronici.

(ii) Legni e Ferri

- tutte le fattezze elencate al punto (i) di cui sopra;

- cavità nel profilo esterno del tacco e/o della punta della testa visibili da sopra;
- cavità accentuate o multiple nel profilo esterno del dorso della testa visibili da sopra;
- materiale trasparente aggiunto alla testa con lo scopo di rendere conforme una fattezze che altrimenti non sarebbe permessa; e
- fattezze che si estendano al di fuori del profilo della testa vista dall'alto.

b. Dimensioni , Volume e Momento di Inerzia

(i) Legni

Quando il bastone appoggia con un angolo a 60 gradi, le dimensioni della testa del bastone devono essere tali che:

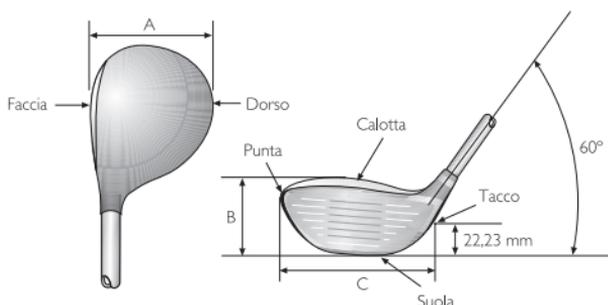
- la distanza tra il tacco (heel) e la punta (toe) della testa del bastone sia maggiore della distanza tra la faccia (face) e il dorso (back);
- la distanza tra il tacco e la punta della testa del bastone non sia maggiore di 5 pollici (127 mm); e
- la distanza tra la suola (sole) e la calotta (crown) della testa del bastone, incluse tutte le fattezze permesse, non sia maggiore di 2.8 pollici (71,12 mm).

Queste dimensioni sono misurate su linee orizzontali tra le proiezioni verticali dei punti più esterni di:

- tacco e punta
- faccia e dorso (vedere Fig.VIII, dimensione A);

e su linee verticali tra le proiezioni orizzontali dei punti più esterni della suola e della calotta (vedere Fig.VIII, dimensione B). Se il punto più esterno del tacco non è chiaramente definito, si conviene che sia 0.875 pollici (22,23 mm) sopra il piano orizzontale sul quale il bastone appoggia (vedere Fig.VIII, dimensione C).

Fig. VIII



Il volume della testa del bastone non deve eccedere 460 cm^3 (28,06 pollici cubici), più una tolleranza di 10 cm^3 (0,61 pollici cubici).

Quando il bastone appoggia con un angolo a 60 gradi, la componente del momento di inerzia attorno all'asse verticale attraverso il baricentro della testa del bastone non deve eccedere 5900 g cm^2 (32,259 oz in²) più una tolleranza di test di 100 g cm^2 (0,547 oz in²).

(ii) Ferri

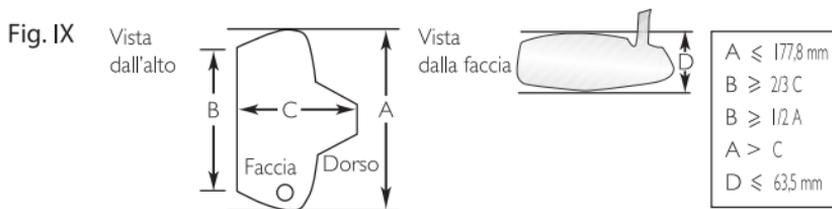
Quando la testa del bastone è nella sua posizione normale di address, le dimensioni della testa devono essere tali che la distanza tra il tacco e la punta sia maggiore della distanza tra la faccia e il dorso.

(iii) Putters (vedi Fig. IX)

Quando la testa del bastone è nella sua posizione normale di address, le dimensioni della testa devono essere tali che:

- la distanza dal tacco alla punta sia maggiore della distanza dalla faccia al dorso;
- la distanza dal tacco alla punta della testa sia minore o uguale a 7 pollici (177,8 mm);
- la distanza dal tacco alla punta della faccia sia maggiore o uguale ai due terzi della distanza dalla faccia al dorso della testa;
- la distanza dal tacco alla punta della faccia sia maggiore o uguale alla metà della distanza dal tacco alla punta della testa; e

- la distanza dalla suola alla sommità della testa, inclusa qualsiasi caratteristica permessa, sia minore o uguale a 2,5 pollici (63,5 mm).



In caso di teste di forma tradizionale, queste misure saranno prese su linee orizzontali tra le proiezioni verticali dei punti più esterni di:

- il tacco e la punta della testa;
- il tacco e la punta della faccia;
- la faccia e il dorso;

e su linee verticali tra le proiezioni orizzontali dei punti più esterni della suola e della sommità della testa.

Per teste di forma inusuale, la dimensione fra la punta e il tacco può essere presa sulla faccia.

c. Effetto Molla e Proprietà Dinamiche

Il progetto, il materiale, la fabbricazione o qualsiasi trattamento della testa del bastone (inclusa la faccia) non devono:

- avere l'effetto di una molla che superi il limite stabilito nel Protocollo per il Test con il Pendolo archiviato presso il R&A; o
- incorporare caratteristiche o tecnologie che includano, ma non siano limitate a, molle separate o caratteristiche a molla che abbiano lo scopo o l'effetto di influenzare indebitamente l'effetto molla della testa; o
- influenzare indebitamente il movimento della palla.

Nota: il punto (i) di cui sopra non si applica ai putters.

d. Facce per Colpire

La testa del bastone deve avere soltanto una faccia per colpire, eccetto che un putter può averne due se hanno le stesse caratteristiche e sono l'una dalla parte opposta all'altra.

5. Faccia del Bastone

a. Regola Generale

La faccia del bastone deve essere dura e rigida e non deve imprimere in modo significativo più o meno effetto (spin) alla palla di una normale faccia in acciaio (si possono fare alcune eccezioni per i putters). Eccetto per le lavorazioni sotto elencate, la faccia del bastone deve essere liscia e non deve avere alcun grado di concavità.

b. Rugosità e Materiale dell'Area di Impatto

Eccetto che per le lavorazioni specificate nei paragrafi successivi, la rugosità della superficie entro l'area progettata per l'impatto ("area di impatto") non deve superare quella di una sabbatura decorativa o di una fresatura fine (vedere la Fig.X).

L'intera area di impatto deve essere dello stesso materiale (si possono fare eccezioni per le teste di bastoni fatte di legno).

Fig. X



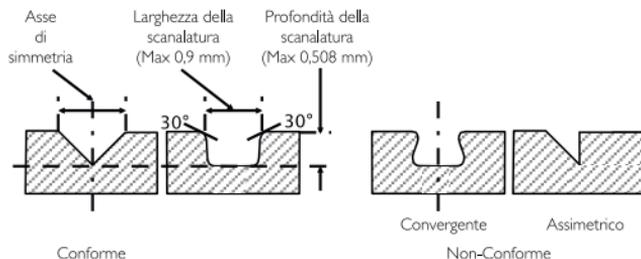
c. Lavorazioni sull'Area di Impatto

Se un bastone ha scanalature e/o punzonature nell'area di impatto, esse devono rispettare le seguenti specifiche:

(i) Scanalature

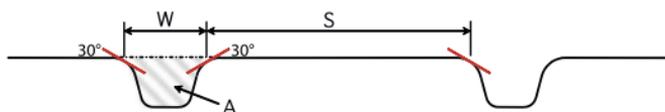
- Le scanalature devono essere diritte e parallele.
- Le scanalature devono avere sezione trasversale simmetrica e non avere i fianchi convergenti (vedi Fig. XI).

Fig. XI



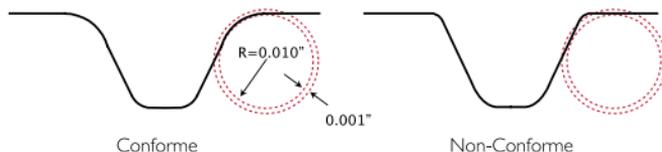
- *Per bastoni che hanno loft maggiore o uguale a 25 gradi, le scanalature devono avere sezione trasversale semplice.
- La larghezza, la spaziatura e la sezione trasversale delle scanalature devono essere costanti per tutta l'area di impatto (alcune eccezioni possono essere fatte per i legni).
- La larghezza (W) di ciascuna scanalatura non deve eccedere 0,035 pollici (0,9 mm), usando il metodo di misura a 30 gradi archiviato presso il R&A.
- La distanza tra gli spigoli di scanalature adiacenti (S) deve essere non inferiore a tre volte la larghezza di una scanalatura e non inferiore a 0,075 pollici (1,905 mm).
- La profondità di una scanalatura non deve eccedere 0,020 pollici (0,508 mm).
- *Per bastoni diversi dai drivers, l'area della sezione trasversale (A) di una scanalatura divisa per il passo delle scanalature ($W+S$) non deve eccedere 0,0030 pollici quadrati per pollice (0,0762 mm²/mm) (vedi Fig. XII).

Fig. XII $\frac{A}{W + S} \leq 0,0762 \text{ mm}^2/\text{in}$



- Le scanalature non devono avere bordi affilati od orli rialzati.
- *Per bastoni che hanno loft maggiore o uguale a 25 gradi, i bordi delle scanalature devono avere forma sostanzialmente arrotondata, con un raggio effettivo di non meno di 0,010 pollici (0,254 mm) quando misurato nel modo mostrato nella Fig. XIII e non superiore a 0,020 pollici (0,508 mm). Deviazioni del raggio effettivo entro 0,001 pollici (0,0254 mm) sono permesse.

Fig. XIII



(ii) Punzonature

- La dimensione massima di una punzonatura non deve eccedere 0,075 pollici (1,905 mm).
- La distanza fra punzonature adiacenti (o fra punzonature e scanalature) non deve essere inferiore a 0,168 pollici (4,27 mm) misurati da centro a centro.
- La profondità di una punzonatura non deve eccedere 0,040 pollici (1,02 mm).
- Le punzonature non devono avere bordi affilati od orli rialzati.
- *Per bastoni che hanno loft maggiore o uguale a 25 gradi, i bordi

delle punzonature devono avere forma sostanzialmente arrotondata, con un raggio effettivo di non meno di 0,010 pollici (0,254 mm) quando misurato nel modo mostrato nella Fig. XIII e non superiore a 0,020 pollici (0,508 mm). Deviazioni del raggio effettivo entro 0,001 pollici (0,0254 mm) sono permesse.

Nota 1: le specifiche sulle scanalature e punzonature di cui sopra, indicate con un asterisco (*), si applicano solo a nuovi modelli di bastoni fabbricati il 1° gennaio 2010 o successivamente e a qualsiasi bastone nel quale le lavorazioni della faccia siano state modificate di proposito, ad esempio col rifare le scanalature. Per ulteriori informazioni sullo status dei bastoni disponibili prima del 1° gennaio 2010, fare riferimento alla sezione "Ricerca Attrezzatura" su www.randa.org.

Nota 2: Il *Comitato* può prescrivere nelle condizioni di gara che i bastoni trasportati dal giocatore debbano essere conformi alle specifiche su scanalature e punzonature di cui sopra e indicate con un asterisco (*). Questa condizione è raccomandata solo per competizioni che coinvolgano giocatori esperti. Per maggiori informazioni, fare riferimento alla Decisione 4-1/1 nelle "Decisioni sulle Regole del Golf".

d. Lavorazioni Decorative

Il centro dell'area di impatto può essere indicato da un disegno che stia entro i limiti di un quadrato i cui lati siano di 0,375 pollici (9,53 mm) di lunghezza. Un tale disegno non deve influenzare indebitamente il movimento della palla. Lavorazioni decorative sono permesse fuori dall'area di impatto.

e. Lavorazioni sulla Faccia Non Metallica del Bastone

Le specifiche di cui sopra non si applicano alle teste di bastone fatte di legno sulle quali l'area di impatto della faccia sia di durezza inferiore di quella del metallo ed il cui loft sia di 24 gradi o inferiore, ma sono

proibite le lavorazioni che potrebbero influenzare indebitamente il movimento della palla.

f. Lavorazioni sulla Faccia dei Putters

Qualunque lavorazione sulla faccia di un putter non deve avere bordi affilati od orli rialzati. Le specifiche riguardanti la rugosità, il materiale e le lavorazioni nell'area di impatto non si applicano.

APPENDICE III – LA PALLA

Un giocatore in dubbio sulla conformità di una palla dovrebbe consultare il R&A.

Un produttore dovrebbe sottoporre al R&A i campioni di una palla che intende costruire per un giudizio sulla conformità della stessa alle *Regole*. I campioni diventeranno di proprietà del R&A come campioni di riferimento. Se un produttore non sottopone i campioni oppure, se già sottoposti, non attende un giudizio in merito prima di produrre e/o commercializzare la palla, si assume il rischio che questa non sia conforme alle *Regole*.

I paragrafi seguenti prescrivono le norme generali per la progettazione della palla, unitamente alle specifiche ed interpretazioni. Ulteriori informazioni relative a questi regolamenti e alla loro corretta interpretazione sono fornite nella “Guida per le Regole in merito ai Bastoni ed alle Palle”.

Quando si richiede che una palla debba soddisfare una specifica secondo le *Regole*, essa deve essere progettata e costruita con l'intenzione di soddisfare quella specifica.

1. Regola Generale

La palla non deve essere sostanzialmente difforme dalla tradizionale e consueta forma e struttura. Il materiale e la costruzione della palla non devono essere contrarie allo scopo ed all'intento delle *Regole*.

2. Peso

Il peso della palla non deve essere maggiore di 1,620 onces avoirdupois (45,93 g).

3. Dimensione

Il diametro della palla non deve essere inferiore a 1,680 pollici (42,67 mm).

4. Simmetria Sferica

La palla non deve essere progettata, fabbricata o modificata intenzionalmente per avere proprietà che differiscano da quelle di una palla sfericamente simmetrica.

5. Velocità Iniziale

La velocità iniziale della palla non deve eccedere il limite specificato nelle condizioni stabilite nello Standard di Velocità Iniziale delle palle da golf nell'archivio del R&A.

6. Distanza Complessiva Standard

L'insieme del volo e del rotolo della palla, quando è provato con apparecchiatura approvata dal R&A, non deve eccedere la distanza specificata nelle condizioni stabilite nello Standard di Distanza Complessiva per le palle da golf nell'archivio del R&A.

APPENDICE IV - DISPOSITIVI ED ALTRO EQUIPAGGIAMENTO

Un giocatore che abbia il dubbio che l'uso di un dispositivo o altro equipaggiamento possa costituire un'infrazione alle *Regole* dovrebbe consultare il R&A.

Un produttore dovrebbe sottoporre al R&A un campione di un dispositivo o altro equipaggiamento che intende produrre per un giudizio sul fatto che il suo utilizzo durante un *giro convenzionale* possa far sì che un giocatore infranga la Regola 14-3. Il campione diventa di proprietà del R&A come campione di riferimento. Se un produttore non sottopone un campione oppure, avendolo sottoposto, non aspetta il giudizio prima di produrre e/o commercializzare il dispositivo o altro equipaggiamento, si assume il rischio che l'uso del dispositivo o altro equipaggiamento sia contrario alle *Regole*.

I paragrafi seguenti prescrivono le norme generali per la progettazione dei dispositivi e altro equipaggiamento insieme a specifiche ed interpretazioni. Essi dovrebbero essere letti insieme alla Regola 11-1 (Supportare la Palla) e alla Regola 14-3 (Dispositivi Artificiali, Equipaggiamento Insolito e Uso Anomalo dell'Equipaggiamento).

1. Tee (Regola 11)

Un tee è un dispositivo progettato per tenere la palla sollevata dal terreno. Un tee non deve:

- essere più lungo di 4 pollici (101,6 mm);
- essere progettato o prodotto in modo che possa indicare la *linea di gioco*;
- influenzare indebitamente il movimento della palla; o
- assistere in altro modo il giocatore nel fare un *colpo* o nel suo gioco.

2. Guanti (Regola 14-3)

Per aiutare il giocatore ad impugnare il bastone possono essere indossati guanti, purché siano semplici.

Un guanto “semplice” deve:

- consistere in una copertura aderente della mano, con una sede o apertura per ciascun dito (pollice incluso); e
- essere fatto di materiale liscio su tutto il palmo e le superfici di impugnatura delle dita.

Un guanto “semplice” non deve incorporare:

- materiale nell'area di impugnatura o all'interno il cui scopo primario sia di imbottire o che abbia l'effetto di dare imbottitura. L'imbottitura è definita come un'area del materiale del guanto che sia di più di 0,025 pollici (0,635 mm) più spessa delle aree adiacenti del guanto senza il materiale aggiunto;

Nota: può essere aggiunto materiale per resistenza all'usura, assorbimento dell'umidità o altri scopi funzionali, purché non ecceda la definizione di imbottitura (vedi sopra).

- fasce per prevenire lo scivolamento del bastone o per vincolare le mani al bastone;
- qualunque sistema per legare le dita fra di loro;
- materiale sul guanto che aderisca a materiale sul grip;
- caratteristiche, tranne che visuali, progettate per aiutare il giocatore nel posizionare le mani in modo ripetitivo e/o specifico sul grip;
- peso per aiutare il giocatore nell'eseguire un colpo;
- qualsiasi caratteristica che possa limitare il movimento di un'articolazione; o
- qualsiasi altra caratteristica che possa aiutare il giocatore nell'eseguire un colpo o nel suo gioco.

3. Scarpe (Regola I4-3)

Possono essere indossate scarpe che aiutino il giocatore ad avere uno *stance* saldo. Condizioni di Gara permettendo, sono consentite caratteristiche come i chiodi nelle soles, ma le scarpe non devono incorporare caratteristiche:

- progettate per aiutare il giocatore nel prendere lo *stance* e/o costruire uno *stance*;
- progettate per aiutare il giocatore ad allinearsi; o
- che potrebbero in altro modo aiutare il giocatore nell'eseguire un *colpo* o nel suo gioco.

4. Abbigliamento (Regola 14-3)

I capi di abbigliamento non devono incorporare caratteristiche:

- progettate per aiutare il giocatore ad allinearsi; o
- che potrebbero in altro modo aiutare il giocatore nell'eseguire un *colpo* o nel suo gioco.

5. Dispositivi per la Misurazione della Distanza (Regola 14-3)

Durante un *giro convenzionale* non è permesso usare alcun dispositivo di misurazione della distanza, a meno che il *Comitato* abbia introdotto una Regola Locale a questo scopo (vedi Nota alla Regola 14-3 e Appendice I; Parte A; Sezione 7).

Anche quando è in vigore la Regola Locale, il dispositivo non deve essere utilizzato per qualsiasi scopo proibito dalla Regola 14-3, incluso, ma non limitatamente a:

- la stima o la misura della pendenza;
- la stima o la misura di altre condizioni che potrebbero influenzare il gioco (ad es. velocità o direzione del vento);
- raccomandazioni che potrebbero aiutare il giocatore nell'eseguire un *colpo* o nel suo gioco (ad es. scelta del bastone, tipo di colpo da giocare, lettura del green o altre cose relative al consiglio); o
- calcolo della distanza effettiva fra due punti basata sulla pendenza o altre condizioni che influenzano la distanza del colpo.

Un dispositivo multifunzione, come uno smart phone o un PDA (Palmare), può essere utilizzato come dispositivo per la misurazione della distanza, ma esso non deve essere usato per ottenere o misurare altre condizioni, laddove il farlo costituirebbe un'infrazione alla Regola 14-3.



Regole per lo Status del Dilettante

approvate dal R&A Rules Limited e
dal United States Golf Association
In vigore dal 1° Gennaio 2016

Prefazione alle Regole per lo Status del Dilettante 2016

Prefazione alle Regole per lo Status del Dilettante 2016

Il dilettantismo nello sport è molto meno comune oggi che nel passato.

Tuttavia, il R&A e l'USGA continuano a credere che la distinzione tra il golf dilettantistico e il golf professionistico debba essere mantenuta.

Il golf dilettantistico ha due aspetti fondamentali ed è raro che essi siano uniti nello sport:

1. Le Regole del gioco sono applicate attraverso un'auto regolamentazione; e
2. Ha un efficace sistema handicap che consente a ciascun giocatore di competere in egual misura con ogni altro giocatore.

Questi aspetti sono parte del grande fascino del golf dilettantistico, però essi si combinano per lasciarlo aperto alla possibilità che incentivi finanziari incontrollati possano condurre a eccessive pressioni sull'integrità del giocatore che, di rimando, potrebbero rivelarsi nocive verso l'intero gioco. Attraverso limiti e restrizioni appropriate, le Regole sono intese a incoraggiare i golfisti dilettanti a indirizzarsi verso le sfide del gioco e allo spirito di competizione, piuttosto che a qualsiasi introito.

Detto ciò, il Codice Dilettantistico riconosce il bisogno di incoraggiare i giovani golfisti di talento i quali possono necessitare del supporto proveniente da fonti esterne che li aiuta nel loro sviluppo. Recentemente le Regole si sono considerabilmente allentate

al fine di creare una maggiore opportunità per i giocatori emergenti affinché raggiungano il loro pieno potenziale attraverso la ricezione di aiuto (finanziario o altrimenti) come sovrinteso dall'autorità competente di riferimento.

Nell'ultima versione del Codice, la Regola relativa al montepremi è stata rivista per rendere più semplice ai golfisti dilettanti il supportare cause benefiche meritevoli.

Il R&A e l'USGA si aspettano che le Regole per lo Status del Dilettante continuino ad evolversi, ma rimangano impegnate a preservare il codice dilettantistico per i milioni di golfisti che amano il golf meramente per gli stimoli proposti dal campo, dai loro compagni di gioco e dal gioco in sé.

F Keith Andrews
Presidente
Comitato per lo Status del Dilettante
del R&A Rules Ltd
Association

William W Gist IV
Presidente
Comitato per lo Status del Dilettante
del United States Golf

Premessa

Il R&A e l'USGA si riservano il diritto di modificare le Regole per lo Status del Dilettante e di emettere e modificare le interpretazioni inerenti alle Regole per lo Status del Dilettante in qualsiasi momento. Nelle Regole per lo Status del Dilettante, è sottointeso che il genere usato per i vocaboli riferiti a qualsiasi persona includa entrambi i sessi.

Definizioni

Le Definizioni sono riportate in ordine alfabetico e, nelle *Regole* stesse, i termini così definiti sono in *corsivo*.

Abilità o Reputazione Golfistica

È compito dell'*Autorità Competente* stabilire quando un *golfista dilettante* abbia *abilità o reputazione golfistica*.

In genere si considera che un *golfista dilettante* abbia *abilità golfistica* se:

- (a) ha vinto titoli significativi a livello regionale o nazionale; oppure se è stato selezionato per rappresentare la propria federazione di golf nazionale, regionale o la propria associazione; o
- (b) compete ad alto livello

La *reputazione golfistica* si può guadagnare soltanto tramite l'*abilità golfistica* e si considera che tale *reputazione* continui per cinque anni dopo che l'*abilità golfistica* del giocatore sia scesa al di sotto dello standard disposto dall'*Autorità Competente*.

Autorità Competente

In ogni nazione, la "*Autorità Competente*" per la gestione delle Regole per lo Status del Dilettante è la federazione o associazione nazionale di golf di quel Paese.

Nota: In Gran Bretagna e in Irlanda l'*Autorità Competente* è il R&A.

Buono Premio

Un “*buono premio*” è un buono, certificato per regalo o simili, approvato dal Comitato in carica per una gara, per l'acquisto di prodotti o servizi presso un pro-shop, un circolo di golf o altri punti vendita al dettaglio.

Comitato

Il “*Comitato*” è il *Comitato* incaricato dall'*Autorità Competente*.

Golfista Dilettante

Un “*golfista dilettante*”, sia che giochi competitivamente che per divertimento, è colui il quale gioca a golf per il gusto della sfida, non per professione o per un introito.

Golfista Junior

Un “*golfista junior*” è un *golfista dilettante* che non ha ancora compiuto un'età specifica così come stabilito dall'*Autorità Competente*.

Insegnamento

L’*“insegnamento”* comprende il dare lezioni sugli aspetti fisici del gioco del golf, vale a dire la tecnica vera e propria per fare un movimento con un bastone da golf e colpire una palla.

Nota: L'*insegnamento* non comprende impartire gli aspetti psicologici, l'etichetta o le Regole del Golf.

Premio Simbolico

Un “*premio simbolico*” è un trofeo realizzato in oro, argento, ceramica, vetro o simili che è permanentemente e chiaramente inciso.

R&A

Il “*R&A*” significa R&A Rules Limited.

Regola o Regole

Il termine "Regola" o "Regole" si riferisce alle Regole per lo Status del Dilettante e le loro interpretazioni contenute nelle "Decisioni sulle Regole per lo Status del Dilettante".

Riconoscimento al Merito

Un "riconoscimento al merito" è correlato a risultati degni di nota o a contributi in favore del golf, purché disgiunto dai premi della gara. Un *riconoscimento al merito* non può essere una ricompensa in denaro.

USGA

"USGA" significa United States Golf Association.

Valore al Dettaglio

Il "valore al dettaglio" di un premio è il prezzo al quale il premio è disponibile per chiunque in un punto di vendita al dettaglio al momento in cui viene assegnato.

Regola I- Dilettantismo

I-1. Regola Generale

Un *golfista dilettante* deve giocare e comportarsi nel rispetto delle *Regole*.

I-2. Status del Dilettante

Lo Status del Dilettante è un requisito generale per poter giocare nelle gare di golf in qualità di *golfista dilettante*. Una persona che compie azioni contrarie alle *Regole* può perdere il proprio status di dilettante e di conseguenza non essere ammesso a giocare nelle gare per dilettanti.

1-3. Scopo delle Regole

Lo scopo delle *Regole* è quello di mantenere la distinzione fra il golf dilettantistico e quello professionistico e di assicurare che il gioco dilettantistico, che è largamente auto-regolamentato per ciò che riguarda le Regole del Golf ed il sistema handicap, sia libero da pressioni che possono derivare da sponsorizzazioni incontrollate e da incentivi economici

Attraverso limiti e restrizioni appropriate, le *Regole* sono anche intese ad incoraggiare i golfisti dilettanti ad indirizzarsi verso le sfide del gioco e alle relative ricompense, piuttosto che a qualsiasi introito.

1-4. Dubbi sulle Regole

Una persona che è in dubbio sul fatto che intraprendere certe azioni sia permesso dalle *Regole*, dovrebbe consultare l'*Autorità Competente*. Qualsiasi organizzatore o sponsor di una gara di golf per dilettanti o di una manifestazione che coinvolga *golfisti dilettanti* che sia in dubbio sul fatto che il programma sia in accordo con le *Regole*, dovrebbe consultare l'*Autorità Competente*.

Regola 2 - Professionismo

2-1. Regola Generale

Un *golfista dilettante* non deve comportarsi o identificarsi come un golfista professionista.

Allo scopo di applicare queste *Regole*, un golfista professionista è colui il quale:

- gioca a golf per professione; o
- lavora come golfista professionista; o
- si iscrive ad una gara di golf come professionista; o

- si iscrive o rinnova l'iscrizione a qualsiasi Associazione di Golfisti Professionisti (PGA); o
- si iscrive o rinnova l'iscrizione ad un circuito professionistico limitato esclusivamente a golfisti professionisti.

Eccezione: Un *golfista dilettante* può iscriversi o rinnovare l'iscrizione ad una categoria PGA, purchè tale categoria non gli conferisca alcun diritto di gioco e sia meramente a scopo amministrativo.

Nota 1: Un *golfista dilettante* può informarsi sulle opportunità che potrebbe avere come golfista professionista, compreso il fare domanda senza esito favorevole per ottenere un lavoro come golfista professionista; inoltre egli può lavorare in un pro-shop e ricevere uno stipendio o un compenso, a patto che non infranga le *Regole* in qualsiasi altro modo.

Nota 2: Se un *golfista dilettante* deve gareggiare in una o più gare di qualificazione per acquisire il diritto di giocare in un circuito professionistico, può iscriversi e giocare queste gare di qualifica senza perdere il proprio Status di Dilettante a patto che, prima di giocare e per iscritto, dichiari di rinunciare a qualsiasi premio in denaro della gara.

2-2. Contratti e Accordi

a. Federazioni o Associazioni Nazionali di Golf

Un *golfista dilettante* può sottoscrivere un contratto e/o un accordo con la propria federazione o associazione nazionale di golf, a condizione che non ottenga una retribuzione, un compenso, o un introito, direttamente o indirettamente mentre è ancora un *golfista dilettante*, eccetto come previsto diversamente nelle *Regole*.

b. Procuratori Professionali, Sponsor e altre Terze Parti

Un *golfista dilettante* può sottoscrivere un contratto e/o un accordo con una terza parte (incluso, tra l'altro, un procuratore o uno sponsor), a condizione che:

- (i) il golfista abbia almeno diciotto anni,

- (ii) il contratto o l'accordo sia unicamente in relazione ad un futuro del golfista come golfista professionista e non stabilisca di giocare in certi eventi dilettantistici o professionistici come *golfista dilettante* e
- (iii) eccetto come altrimenti previsto nelle *Regole*, il *golfista dilettante* non ottenga alcuna retribuzione, compenso o qualsiasi introito, direttamente o indirettamente, mentre è ancora un *golfista dilettante*.

Eccezione: In singoli casi eccezionali, un *golfista dilettante* minore di diciotto anni può richiedere all'*Autorità Competente* il consenso a sottoscrivere un tale contratto, a condizione che esso non abbia una durata superiore a dodici mesi e non sia rinnovabile.

Nota 1: Si consiglia il *golfista dilettante* di consultare l'*Autorità Competente* prima di firmare qualsiasi contratto e/o accordo con terze parti al fine di assicurarsi che esso sia in accordo con le *Regole*.

Nota 2: Si consiglia il *golfista dilettante* di contattare l'ente governativo nazionale del proprio Paese che regola tali borse di studio e/o il relativo istituto scolastico qualora abbia ricevuto una borsa di studio per il golf (vedere Regola 6-5), oppure possa presentare domanda per tale borsa di studio in futuro, al fine di assicurarsi che qualsiasi contratto e/o accordo con terze parti sia consentito dalle appropriate direttive della borsa di studio.

Regola 3 - Premi

3-1. Giocare per un Montepremi

a. Regola Generale

Un *golfista dilettante* non deve giocare a golf per un montepremi o il suo equivalente in qualsiasi incontro, gara o esibizione.

Tuttavia, un *golfista dilettante* può partecipare ad un incontro, gara o esibizione di golf dove sono offerti in palio un montepremi o

l'equivalente, purché egli, prima di partecipare, rinunci al diritto ad accettare il montepremi in tale evento.

Eccezione: Premi per buca in uno – vedere la Regola 3-2b.

b. Montepremi in Beneficenza

Un *golfista dilettante* può partecipare a un evento dove il montepremi o il suo equivalente è donato a un ente benefico riconosciuto, a condizione che l'organizzatore ottenga in anticipo l'approvazione da parte dell'Autorità Competente.

(Condotta Contraria allo Scopo delle Regole – vedere la Regola 7-2)

(Linea di Condotta sulle Scommesse – vedere l'Appendice)

3-2. Limiti dei Premi

a. Regola Generale

Un *golfista dilettante* non deve accettare un premio (eccetto un *premio simbolico*) o un *buono premio del valore al dettaglio* superiore a 500 Sterline o l'equivalente, o a un importo inferiore che può essere stabilito dall'*Autorità Competente*. Questo limite si applica al totale dei premi o dei *buoni premio* accettati da un *golfista dilettante* in qualsiasi singola gara o serie di gare.

Eccezione: Premi per buca in uno – vedere Regola 3-2b.

Nota 1: I limiti dei premi si applicano a qualsiasi forma di gara di golf, sia sul campo da golf che in campo pratica o con un simulatore di golf, incluso le gare per il colpo più vicino alla buca o il drive più lungo.

Nota 2: L'onere del provare il *valore al dettaglio* di un premio specifico è a carico del Comitato responsabile della gara.

Nota 3: Si raccomanda che il valore complessivo dei premi in una gara scratch, o dei premi per ciascuna categoria in una gara ad handicap, non superi il doppio del limite prescritto in una gara su 18 buche, il triplo in una gara su 36 buche, il quintuplo in una gara su 54 buche ed il sestuplo in una gara su 72 buche.

b. Premi per Buca in Uno

Un *golfista dilettante* può accettare un premio che ecceda i limiti prescritti dalla Regola 3-2a, incluso un premio in denaro per aver effettuato una buca in uno durante un giro di golf.

Nota: La buca in uno deve essere effettuata durante un giro di golf e deve essere inerente a quel giro. Gare separate ad iscrizione multipla, gare stipulate al di fuori di un campo da golf (ad es. in un campo pratica o con un simulatore di golf) e gare di putting, non si identificano in queste clausole e sono soggette alle restrizioni e ai limiti previsti nelle Regole 3-1 e 3-2a.

3-3. Riconoscimenti al Merito

a. Regola Generale

Un *golfista dilettante* non deve accettare un *riconoscimento al merito* del *valore al dettaglio* superiore al limite prescritto dalla Regola 3-2.

b. Riconoscimenti Multipli

Un *golfista dilettante* può accettare più *riconoscimenti al merito* offerti da donatori diversi anche se il loro *valore al dettaglio* nell'insieme supera il limite prescritto, a patto che essi non vengano donati in quel modo allo scopo di evadere il limite per un riconoscimento singolo.

Regola 4 - Rimborsi Spese

4-1. Regola Generale

Ad eccezione di quanto previsto dalle *Regole*, un *golfista dilettante* non deve accettare da qualsiasi fonte rimborsi spese in denaro od in altro modo per partecipare ad una gara o ad un'esibizione di golf.

4-2. Rimborsi Spese di Gara

Un *golfista dilettante* può ricevere ragionevoli rimborsi spese di gara, che non siano superiori a quelle effettivamente sostenute, per partecipare ad una gara o ad un'esibizione di golf come specificato nelle clausole a-g di questa Regola.

Si consiglia il *golfista dilettante* di contattare l'ente governativo nazionale del proprio Paese che regola tali borse di studio e/o il relativo istituto scolastico qualora abbia ricevuto una borsa di studio per il golf (vedere Regola 6-5), oppure possa presentare domanda per tale borsa di studio in futuro, al fine di assicurarsi che qualsiasi contratto e/o accordo con terze parti sia consentito dalle appropriate direttive della borsa di studio.

a. Sostegno familiare

Un *golfista dilettante* può ricevere rimborsi spese da un membro della propria famiglia o da un tutore legale.

b. Golfisti Junior

Un *golfista junior* può ricevere rimborsi spese quando partecipa ad una gara riservata esclusivamente a *golfisti junior*.

Nota: Qualora una gara non sia limitata esclusivamente a *golfisti junior*, un *golfista junior* può ricevere rimborsi spese quando partecipa a quella gara, come stabilito nella Regola 4-2c.

c. Manifestazioni Individuali

Un *golfista dilettante* può ricevere rimborsi spese quando partecipa a gare individuali a patto che siano soddisfatte le seguenti condizioni:

- (i) Se la gara si disputa nel Paese del giocatore, i rimborsi spese devono essere approvati e pagati dal proprio comitato regionale o federazione o associazione nazionale di golf, oppure previa approvazione di tale autorità, essi possono essere pagati dal circolo di golf al quale il giocatore appartiene.
- (ii) Nel caso in cui la gara si disputi in un Paese diverso da quello del

giocatore, i rimborsi spese devono essere approvati e pagati dalla federazione o associazione nazionale o regionale di golf del giocatore, oppure, con l'approvazione della federazione o associazione nazionale del giocatore, pagati dall'ente che governa il golf nella regione dove egli gareggia.

L'*Autorità Competente* può limitare i rimborsi spese ad un numero specifico di giorni di gara in un anno e un *golfista dilettante* non deve superare tale limite. In tale caso, i rimborsi spese potranno includere ragionevoli tempi di trasferimento e giorni di pratica collegati ai giorni di gara.

Eccezione: un *golfista dilettante* non deve ricevere rimborsi spese direttamente o indirettamente da un procuratore (vedere la Regola 2-2) o da altra fonte simile così come stabilito dall'*Autorità Competente*.

Nota: eccetto quanto previsto dalle *Regole*, un *golfista dilettante* con *abilità o reputazione golfistica* non deve pubblicizzare o promuovere la fonte dalla quale riceve rimborsi spese (vedere la Regola 6-2).

d. Manifestazioni a Squadre

Un *golfista dilettante* può ricevere rimborsi spese quando rappresenta:

- la propria Nazione,
- il suo comitato regionale, la federazione o associazione di golf del suo Paese,
- il suo circolo di golf,
- la sua ditta o azienda, o
- enti simili

in qualsiasi gara a squadre, seduta di allenamento e di preparazione.

Nota 1: "Enti simili" comprende un' istituzione riconosciuta legata all'istruzione o al servizio militare.

Nota 2: A meno che venga diversamente stabilito, i rimborsi spese devono essere pagati dall'organismo che il *golfista dilettante* rappresenta o dall'ente che governa il golf nel Paese dove il giocatore gareggia.

e. Inviti non Connessi all'Abilità Golfistica

Un *golfista dilettante* che viene invitato ad un evento golfistico per ragioni non connesse alla propria *abilità golfistica* (es. personaggi famosi, colleghi d'affari o clienti) può ricevere rimborsi spese.

f. Esibizioni

Un *golfista dilettante* che partecipa a una esibizione a favore di un ente benefico riconosciuto può ricevere rimborsi spese, a patto che l'esibizione non venga organizzata in connessione con un altro evento golfistico al quale il giocatore partecipa.

g. Gare Sponsorizzate ad Handicap

Un *golfista dilettante* può ricevere rimborsi spese quando prende parte ad una gara sponsorizzata ad handicap, a patto che la gara sia stata autorizzata come segue:

- (i) Qualora la gara abbia luogo nel Paese del giocatore, lo sponsor deve aver prima ottenuto l'approvazione annuale da parte dell'*Autorità Competente*;
- (ii) Qualora la gara abbia luogo in più di un Paese o coinvolga golfisti di un altro Paese, lo sponsor deve prima ottenere l'approvazione annuale da parte di ciascuna *Autorità Competente*. La richiesta per ottenere questa approvazione dovrebbe essere inoltrata all'*Autorità Competente* del Paese dove la gara ha inizio.

4-3. Rimborsi Spese Relative al Golf

Un *golfista dilettante* può ricevere rimborsi spese ragionevoli, non eccedenti le spese effettive sostenute, per attività relative al golf non competitivo.

Eccezione: Un *golfista dilettante* non deve ricevere rimborsi spese, direttamente o indirettamente, da un procuratore professionale (vedere la Regola 2-2) o da qualsiasi altra fonte simile come può essere stabilito dall'*Autorità Competente*.

Nota: Eccetto quanto previsto nelle *Regole*, un *golfista dilettante con abilità o reputazione golfistica* non deve promuovere o pubblicizzare la fonte di qualsiasi rimborso spese ricevuto (Regola 6-2).

4-4. Rimborsi Spese di Sussistenza

Un *golfista dilettante* può ricevere rimborsi spese di sussistenza che non eccedano le spese effettive sostenute che siano di supporto per i costi di sostentamento generale, a condizione che tali rimborsi spese siano approvati e pagati dalla federazione o associazione nazionale di golf del giocatore.

Nel determinare se tali rimborsi spese siano necessari e/o appropriati, la federazione o associazione nazionale di golf che ha la facoltà esclusiva di approvare tali rimborsi spese, dovrebbe considerare, tra gli altri aspetti, le appropriate condizioni socio-economiche.

Eccezione: un *golfista dilettante* non deve ricevere rimborsi spese di sussistenza direttamente o indirettamente da un procuratore professionale (vedere Regola 2-2) o da altre fonti simili come può essere stabilito dall'*Autorità Competente*.

Regola 5 - Insegnamento

5-1. Regola Generale

Fatta eccezione per quanto previsto dalle *Regole*, un *golfista dilettante* non deve ricevere remunerazione o compenso, direttamente o indirettamente per l'*insegnamento* del golf.

5-2. Quando il Pagamento è Lecito

a. Scuole, Università, Campi vacanze, etc.

Un *golfista dilettante*, che (i) lavora presso un istituto o un'organizzazione didattica o (ii) è un collaboratore in un campo vacanze od altro analogo

programma organizzato, può accettare una remunerazione od un compenso per l'insegnamento del gioco del golf agli studenti di quell'istituto, organizzazione o campo, a patto che il tempo totale da lui dedicato a tale insegnamento non superi il 50% del tempo dedicato all'espletamento di tutte le sue mansioni in qualità di dipendente o collaboratore.

b. Programma Approvato

Un *golfista dilettante* può accettare rimborsi spese o un compenso per impartire insegnamenti inseriti in un programma precedentemente approvato dall'Autorità Competente.

5-3. Insegnamento per Iscritto

Un *golfista dilettante* può accettare una remunerazione od un compenso per l'insegnamento per iscritto, a patto che la sua abilità o reputazione come golfista non sia un fattore determinante per la sua assunzione o per le provvigioni sulla vendita del suo lavoro.

Regola 6 - Uso dell'Abilità o Reputazione Golfistica

Le seguenti norme secondo la Regola 6 si applicano soltanto a *golfisti dilettanti* che abbiano *abilità o reputazione golfistica*.

6-1. Regola Generale

Fatta eccezione per quanto previsto dalle Regole, un *golfista dilettante* che abbia *abilità o reputazione golfistica* non deve utilizzare tale abilità o reputazione per ottenere un qualsiasi introito.

6-2. Promozione, Pubblicità e Vendita

Un *golfista dilettante* che ha *abilità o reputazione golfistica* non deve fare uso di tale abilità o reputazione per ottenere pagamenti, compensi,

benefici personali o qualsiasi introito, direttamente o indirettamente, per (i) promuovere, pubblicizzare o vendere qualunque cosa, o (ii) acconsentire che il proprio nome o immagine venga utilizzato da terze parti per la promozione, la pubblicità o per la vendita di qualunque cosa. Nel contesto di questa Regola, anche se non si è ricevuto alcun compenso o pagamento, un *golfista dilettante* è considerato ricevere un beneficio personale con il promuovere, pubblicizzare o vendere qualunque cosa oppure con il consentire che il proprio nome o l'immagine siano utilizzate da una terza parte al fine di promuovere, pubblicizzare o vendere qualunque cosa.

Eccezione: Un *golfista dilettante* con *abilità o reputazione golfistica* può concedere il suo nome o la propria immagine per promuovere:

- (a) la sua federazione o associazione nazionale o regionale di golf;
- (b) un ente benefico riconosciuto (oppure una buona causa simile) o
- (c) con l'autorizzazione della propria federazione o associazione nazionale di golf, qualsiasi gara di golf od altro evento ritenuto utile o che potrebbe contribuire alla divulgazione del gioco del golf.

Il *golfista dilettante* non deve ricevere alcun pagamento o remunerazione o qualsiasi altro introito, direttamente o indirettamente, nel consentire che il suo nome o immagine siano adoperati in questo modo. Tuttavia egli può ricevere rimborsi spese ragionevoli, non eccedenti le effettive spese sostenute, in relazione all'attività promozionale.

Nota 1: Un *golfista dilettante di abilità o reputazione golfistica* può accettare attrezzatura da golf da parte di qualsiasi operatore commerciale del settore, a patto che non sia implicata alcuna forma di pubblicità.

Nota 2: E' consentito un limitato riconoscimento del nome e del logo sull'equipaggiamento da golf e sull'abbigliamento. Ulteriori informazioni relative a questa Nota e alla sua corretta interpretazione sono fornite nelle "Decisioni sulle Regole per lo Status del Dilettante".

6-3. Partecipazione Personale

Un *golfista dilettante* con *abilità o reputazione golfistica* non dovrà utilizzare tale *abilità o reputazione* per ottenere pagamenti, compensi, benefici personali o profitti finanziari di qualsiasi tipo, direttamente o indirettamente, per una partecipazione personale.

Eccezione: Un *golfista dilettante* con *abilità o reputazione golfistica* può ricevere il rimborso delle spese effettivamente sostenute in relazione ad una propria partecipazione personale a patto che non sia coinvolta alcuna gara od esibizione di golf.

6-4. Commentare per Radio o TV e Scrivere

Un *golfista dilettante* con *abilità o reputazione golfistica* può ottenere pagamenti, compensi, benefici personali o un introito per commentare il golf per radio o TV, o per scrivere articoli o libri sul golf a patto che:

- (a) il commentare o scrivere faccia parte della sua occupazione principale e non comprenda *l'insegnamento* del gioco del golf (Regola 5); o
- (b) se il commentare o scrivere è un'occupazione part time, il giocatore sia realmente l'autore dei commenti, degli articoli o dei libri e non sia compreso *l'insegnamento* del gioco del golf.

Nota: Un *golfista dilettante* con *abilità o reputazione golfistica* non deve promuovere o pubblicizzare nulla all'interno di un commento, di un articolo o di libri. (vedere Regola 6-2).

6-5. Borse di Studio Formative

Un *golfista dilettante* che abbia *abilità o reputazione golfistica* può accettare i benefici di una borsa di studio formativa, la cui durata e condizioni siano state approvate dall'*Autorità Competente*.

Un' *Autorità Competente* può approvare in anticipo i termini e le condizioni delle borse di studio come quelle che si attengono ai regolamenti del National Collegiate Athletic Association (NCAA) negli

Stati Uniti oppure altre organizzazioni simili che regolamentano gli atleti negli istituti didattici.

Si consiglia il *golfista dilettante* di contattare l'ente governativo nazionale del proprio Paese che regola tali borse di studio e/o il relativo istituto scolastico qualora abbia ricevuto una borsa di studio per il golf oppure possa presentare domanda per tale borsa di studio in futuro, al fine di assicurarsi che qualsiasi contratto e/o accordo con terze parti (Regola 2-2b) o rimborsi spese di gara (Regola 4-2) sia consentito dalle appropriate direttive della borsa di studio.

6-6. Diventare Socio

Un *golfista dilettante* che abbia *abilità e reputazione golfistica* può accettare la proposta di associarsi ad un circolo di golf senza pagare per intero la quota sociale prevista, a meno che tale proposta sia fatta con l'intento di indurlo a giocare per quel circolo o campo.

Regola 7 - Altri Comportamenti Incompatibili con il Dilettantismo

7-1. Condotta Dannosa per il Dilettantismo

Un *golfista dilettante* non deve comportarsi in maniera dannosa per il bene del gioco dilettantistico.

7-2. Condotta Contraria allo Scopo delle Regole

Un *golfista dilettante* non deve intraprendere alcuna azione, ivi comprese azioni collegate a scommesse sul gioco del golf, che sia contraria allo scopo delle *Regole*.

(Linee guida sulle scommesse - vedere l'Appendice)

Regola 8 - Procedura per Fare Rispettare le Regole

8-1. Giudizio su un'Infrazione

Se viene sottoposta all'attenzione del *Comitato* una possibile infrazione alle *Regole* commessa da una persona che afferma di essere un *golfista dilettante*, spetta al *Comitato* giudicare se l'infrazione sia stata commessa o meno. Il *Comitato* indagherà su ciascun caso nella misura che riterrà appropriata e prenderà in considerazione i pro ed i contro. Il giudizio del *Comitato* sarà definitivo, subordinatamente ad un ricorso in appello come previsto in queste *Regole*.

8-2. Applicazione

Dopo aver deciso che una persona ha infranto le *Regole*, il *Comitato* può dichiarare che tale persona ha perso lo Status di Dilettante, oppure può richiedere che essa si astenga o desista da determinate azioni come condizione per mantenere lo Status di Dilettante.

Il *Comitato* dovrebbe informare la persona e può informare qualsiasi federazione o associazione di golf implicata circa i provvedimenti presi in base alla Regola 8-2.

8-3. Procedura per il Ricorso in Appello

Ogni *Autorità Competente* dovrebbe instaurare una procedura attraverso la quale qualsiasi decisione relativa all'applicazione di queste *Regole* possa essere oggetto di ricorso da parte della persona interessata.

Regola 9 - Reintegrazione nello Status di Dilettante

9-1. Regola Generale

Il *Comitato* ha il potere esclusivo di:

- reintegrare nello Status di Dilettante un golfista professionista e/o

altre persone che hanno infranto le *Regole*,

- prescrivere un periodo di attesa necessario per la reintegrazione, o
- negare la reintegrazione,

fatto salvo il ricorso in appello come previsto dalle *Regole*.

9-2. Domande per la Reintegrazione

Ogni domanda per la reintegrazione verrà esaminata nel merito, considerando di norma i seguenti principi:

a. Attesa di Reintegrazione

Il golf dilettantistico e professionistico sono due forme di gioco differenti che prevedono diverse opportunità e nessun vantaggio se il processo di cambiamento dello status da professionistico a dilettantistico è troppo agevole. Inoltre vi è la necessità di un deterrente contro tutte le infrazioni alle *Regole*. Pertanto, chi presenta domanda di reintegrazione nello Status di Dilettante deve essere sottoposto ad un periodo di attesa per la reintegrazione nella misura stabilita dal *Comitato*.

Il periodo di attesa per la reintegrazione ha normalmente inizio dalla data dell'ultima infrazione alle *Regole* commessa dalla persona, a meno che il *Comitato* decida che abbia inizio da (a) la data in cui il *Comitato* è venuto a conoscenza dell'ultima infrazione commessa, o (b) da altra data stabilita dal *Comitato*.

b. Periodo di Attesa per la Reintegrazione

(i) Professionismo

Il periodo di attesa per la reintegrazione è di solito correlato alla durata dell'infrazione alle *Regole*. In ogni modo, nessuno di coloro che ne fanno richiesta è solitamente reintegrabile fino a quando non si sia comportato in modo conforme alle *Regole* per un periodo di almeno un anno.

Si raccomanda che il *Comitato* adotti le seguenti linee guida per quanto riguarda i periodi di attesa per la reintegrazione:

Durata dell'infrazione: **Periodo di attesa per la reintegrazione:**

inferiore ai 6 anni

1 anno

6 anni o più

2 anni

Tuttavia, il termine può essere esteso se il richiedente ha ampiamente giocato per premi in denaro. Dovrebbe essere data considerazione al livello delle competizioni e al rendimento del richiedente in tali competizioni nel determinare se il periodo di attesa per la reintegrazione del richiedente debba essere esteso.

In tutti i casi il *Comitato* si riserva il diritto di prolungare o di abbreviare il periodo di attesa per la reintegrazione.

(ii) Altre Infrazioni alle Regole

Il periodo di attesa per la reintegrazione sarà normalmente di un anno, ma può essere esteso nel caso in cui l'infrazione commessa venga considerata grave.

c. Numero delle Reintegrazioni

Normalmente una persona non può essere reintegrata per più di due volte.

d. Giocatori di rilevanza Nazionale

Un giocatore di rilevanza nazionale che ha infranto le *Regole* per più di 5 anni non è di norma reintegrabile.

e. Status nell'Attesa di Reintegrazione

Durante il periodo di attesa per la reintegrazione, una persona che ne ha fatto richiesta dovrà attenersi a queste *Regole* dato che esse riguardano un *golfista dilettante*.

Egli non ha i requisiti per partecipare alle gare come *golfista dilettante*. Tuttavia, previa approvazione da parte del Circolo, potrà partecipare unicamente alle gare fra i soci del Circolo dove è socio e vincerne i premi; non potrà rappresentare tale Circolo nelle gare interclub salvo approvazione dei Club in gara e/o del Comitato Organizzatore.

Un giocatore in attesa di reintegrazione può giocare in competizioni che non sono riservate a soli *giocatori dilettanti*, se ciò è previsto dalle condizioni di gara, senza pregiudicare la richiesta di reintegro, purché lo faccia in qualità di giocatore in attesa di reintegro. Egli deve rinunciare al diritto a qualsiasi premio in denaro offerto per la gara e non deve accettare qualsiasi premio riservato ad un *golfista dilettante* (Regola 3-1).

9-3. Procedura per la Reintegrazione

Ogni domanda di reintegrazione deve essere sottoposta al *Comitato*, in accordo con le procedure che possono essere state stabilite e deve contenere tutte le informazioni che il *Comitato* ritiene opportuno richiedere.

9-4. Procedura per il Ricorso in Appello

Ogni *Autorità Competente* dovrebbe instaurare una procedura per mezzo della quale ogni decisione in merito alla reintegrazione dello Status del Dilettante può essere oggetto di ricorso da parte della persona interessata.

Regola 10 - Decisioni del Comitato

10-1. Decisione del Comitato

La decisione del *Comitato* è definitiva, subordinatamente al ricorso in appello come previsto dalle Regole 8-3 e 9-4.

10-2. Dubbio sulle Regole

Se il *Comitato* di un'*Autorità Competente* ritiene che un caso sia dubbio o non previsto dalle *Regole*, prima di decidere, può consultarsi con il Comitato per lo Status del Dilettante del R&A.

APPENDICE - Linea di Condotta sulle Scommesse

Regola Generale

Un “*golfista dilettante*”, sia che giochi competitivamente che per divertimento, è colui il quale gioca per il gusto della sfida, non per professione o per un introito.

Eccessivi profitti economici nel golf dilettantistico, come può risultare da alcune forme di scommessa o azzardo, potrebbe incoraggiare la violazione delle Regole, sia nel gioco che nella manipolazione degli handicaps, fino a causare un degrado dell'integrità del golf.

C'è differenza fra giocare per un montepremi (Regola 3-1), scommettere o giocare d'azzardo in modo contrario allo scopo delle Regole (Regola 7-2) e forme di scommessa o azzardo che, di per sè stesse, non infrangono le Regole. Un *golfista dilettante* o un Comitato in carica per una gara nella quale competono *golfisti dilettanti* dovrebbe consultarsi con l'*Autorità Competente* se ha dubbi sull'applicazione delle Regole. In assenza di tale indicazione, si raccomanda di non assegnare premi in denaro per essere certi di rispettare le Regole.

Forme Accettabili di Scommesse

Non c'è nulla in contrario a scommesse informali fra singoli golfisti o squadre di golfisti, quando la scommessa è secondaria al gioco. Non è possibile definire esattamente che cosa sia una scommessa informale, ma caratteristiche tipiche di tali scommesse includono:

- che i giocatori in generale si conoscano l'un l'altro;
- che la partecipazione alle scommesse sia opzionale e limitata ai giocatori;
- che la sola fonte di tutto il denaro vinto dai giocatori siano i giocatori stessi; e
- che l'importo del denaro non sia generalmente considerato eccessivo.

Pertanto le scommesse informali sono accettabili, purché lo scopo principale sia giocare per il piacere di farlo, e non per il guadagno economico.

Forme Non Accettabili di Scommesse

Gli eventi organizzati progettati o pubblicizzati per creare premi in denaro non sono permessi. I golfisti che partecipano a tali eventi senza rinunciare irrevocabilmente in anticipo al loro diritto al premio in denaro sono considerati giocare per un montepremi, in infrazione alla Regola 3-1.

Altre forme di scommesse o azzardo per le quali è obbligatoria la partecipazione (ad es. lotterie obbligatorie), o che potenzialmente implicano importi considerevoli di denaro (ad es. "Calcutta" o lotterie ad asta, dove la puntata su giocatori o squadre è assegnata con un'asta) possono essere considerate da un'Autorità Competente essere contrarie allo scopo delle Regole (Regola 7-2).

D'altra parte è difficile definire esattamente che cosa sia una forma non accettabile di scommessa, ma le caratteristiche tipiche di tali scommesse includono:

- che i non giocatori siano in grado di partecipare alle scommesse
- che gli importi di denaro possano essere considerati eccessivi.
- la ragione di credere che lo scommettere abbia dato o possa dare un incremento verso gli abusi delle Regole del gioco o verso la manipolazione degli handicap fino al detrimento dell'integrità del gioco.

La partecipazione di un *golfista dilettante* in scommesse o gioco d'azzardo non approvati può essere considerato contrario allo scopo delle Regole (Regola 7-2) e può fare decadere il suo Status di Dilettante.

Nota: Le Regole per lo Status di Dilettante non si applicano a scommesse o al gioco d'azzardo fatto da *golfisti dilettanti* sui risultati di gare limitate a, od organizzate specificamente per golfisti professionisti.

Indice Analitico

(gli argomenti in blu sono riferiti alle Regole per lo Status del Dilettante)

Abbigliamento

norme generali [App. IV] _____ 209

Abilità o reputazione golfistica – definizione _____ 212

Acqua Occasionale

definizione _____ 35

interferenza con e oviare da [Regola 25-1] _____ 128

Address

determinare il punto più vicino dove oviare [definizione del punto più vicino dove oviare] _____ 50

Addressarsi sulla palla. Vedere anche **Stance**

definizione _____ 35

linea del putt toccata [Regola 16-1a] _____ 99

Agente Estraneo

arbitro [definizione di arbitro] _____ 36

compagno di gioco [definizione di compagno di gioco] _____ 39

definizione _____ 35

forecaddie [definizione di forecaddie] _____ 41

marcatore [definizione di marcatore] _____ 44

osservatore [definizione di osservatore] _____ 44

palla ferma mossa da [Regola 18-1] _____ 104

palla in movimento deviata o fermata da [Regola 19-1] _____ 107

Alterare le Condizioni Materiali [Regola 1-2] _____ 53

Alzare la Palla. Vedere anche **Pulire la Palla; Punto Più Vicino dove Oviare**

da un posto sbagliato [Regola 20-6] _____ 117

dentro o sopra una ostruzione mobile [Regola 24-1] _____ 124

in bunker [Regola 12-2, 13-4, 24-2b(ii), 25-1b(ii)] _____ 89, 91, 125, 128

in ostacolo d'acqua [Regole 5-3, 6-8c, 12-2, 22, 24-1, 26-1, 26-2] _____ 66, 74, 89, 121, 124, 133, 134

interferenza con le condizioni del campo [App. I] _____ 164

marcare prima [Regola 20-1] _____ 111

palla droppata non correttamente [Regola 20-6] _____ 117

penalità [Regole 5-3, 6-8c, 12-2, 18-2, 20-1] _____ 66, 74, 89, 104, 111

per determinarne la inservibilità [Regola 5-3] _____ 66

per l'identificazione [Regola 12-2] _____ 89

quando il gioco è interrotto [Regola 6-8c] _____ 74

quando influisce con il gioco di un altro giocatore [Regola 22] _____ 121

sul percorso, senza penalità [Regole 5-3, 6-8c, 12-2, 22, 24-1, 24-2b, 25-1b]	66, 74, 89, 121, 124, 125, 128
sul putting green [Regola 16-1b]	99
Ancorare il Bastone	
definizione [Regola 14-1b]	93
Applicazione – status del dilettante [Regola 8-2]	228
Approciare	
pratica durante un giro [Regola 7-2]<	77
pratica prima di un giro [Regola 7-1b]	76
Animali Scavatori	
buca fatta da [Regola 25-1]	128
definizione	36
palla mossa durante la ricerca [Regola 12-1d]	88
Arbitro	
agente estraneo [definizione di agente estraneo]	35
decisioni finali [Regola 34-2]	156
definizione	36
limitarne i compiti da parte del comitato [Regola 33-1]	151
Aree Ambientalmente Protette	
decisione del comitato sulle [App I]	161
regola locale [App. II]	162
Aree di Droppaggio	
generale [App. I]	175
Area di Partenza. Vedere anche Onore	
area di partenza sbagliata [Regola 11-5]	86
colpo precedente giocato dalla [Regola 20-5]	117
creare o eliminare irregolarità dalla superficie [Regola 13-2]	90
definizione	36
evitare danni alla [Etichetta]	33
fare reclamo prima di giocare dalla successiva [Regola 2-5]	56
giocare fuori dalla [Regola 11-4]	86
giocare la palla provvisoria o la seconda palla dalla [Regola 10-3]	84
imbuicare con la palla giocata dalla partenza [Regola 15-1]	97
ordine di gioco	
match play [Regola 10-1a]	82
stroke play [Regola 10-2a]	83
threesome o foursome [Regola 29-1]	140
palla non imbuicata correzione dell'errore [Regola 3-2]	58
praticare sopra o vicino	
durante il giro [Regola 7-2]	77
prima o tra due giri [Regola 7-1]	76
rimuovere rugiada, brina o acqua [Regola 13-2]	90

stare fuori per giocare la palla dentro [Regola 11-1]	85
supportare la palla [Regola 11-1]	85
Assistenza	
penalità [Regola 14-2]	93
Assistenza Fisica [Regola 14-2a]	
	93
Asta della bandiera	
colpirla [Regola 17-3]	103
custodita, rimossa o alzata [Regola 17-1]	102
custodita senza autorizzazione [Regola 17-2]	102
definizione	37
prevenire danni inutili [Etichetta]	33
spostarla quando custodita, rimossa o alzata mentre la palla è in movimento [Regola 24-1]	124
Avversario	
custodire l'asta della bandiera senza autorizzazione [Regola 17-2]	102
definizione	37
palla mossa da [Regola 18-3]	105
palla deviata da [Regola 19-3]	109
palla deviata da in match three-ball [Regola 30-2b]	142
referire una penalità a [Regola 9-2b]	80
Bastoni	
appoggiare	
in ostacolo [Regola 13-4]	91
leggermente [Regola 13-2]	90
cambiare le caratteristiche di gioco [Regola 4-2]	61
campioni sottoposti per una decisione di conformità [App. II]	189
canna [App. II]	193
caratteristiche [App. II]	189
condivisi dai partner [Regola 4-4b]	64
condizione della lista delle teste di driver conformi [App. I]	178
danneggiati	
al di fuori del normale svolgimento del gioco [Regola 4-3b]	63
nel normale svolgimento del gioco [Regola 4-3a]	62
prima del giro [Regola 4-3c]	63
dichiarati fuori gioco [Regola 4-4c]	65
faccia [App. II]	200
impugnatura	
aiuto artificiale per impugnare [Regola 14-3]	94
specifiche [App. II]	194
inservibili al gioco [Regola 4-3a]	62
lunghezza [App. II]	191
montaggio [Regola 4-3a, 4-4a]	62, 64

numero massimo consentito [Regola 4-4a]	64
penalità	
bastoni non conformi [Regola 4-1]	61
caratteristiche di gioco cambiate [Regola 4-2a]	61
eccesso di bastoni [Regola 4-4]	64
materiale estraneo applicato [Regola 4-2b]	62
prendere in prestito [Regole 4-3a, 4-4a]	61, 64
regolabilità [App. II]	190
sostituzione durante il giro [Regola 4-3a]	62
specifiche [Regola 4-1, App. II]	62, 190
usura e modifiche [Regola 4-1b]	61
Best-Ball Match Play. Vedere anche Four Ball Match Play	
definizione [definizione di forme di match play]	41
numero massimo di bastoni [Regola 30-3d]	142
ordine di gioco [Regola 30-3b]	142
partner assente [Regola 30-3a]	142
penalità:	
applicazione alla parte [Regola 30-3d]	142
effetto di altre penalità [Regola 30-3f]	143
squalifica della parte [Regola 30-3e]	142
Borsa di Studio – accettata [Regola 6-5]	226
Borse di Studio Formative – status del dilettante [Regola 6-5]	226
Buca. Vedere anche Linea di Gioco; Match Play	
buche nuove per la competizione [Regola 33-2b, App. I]	151, 184
concederla in match play [Regola 2-4]	56
danneggiata [Regola 33-2b]	151
definizione	37
determinare il punteggio per, quando viene giocata una seconda palla in stroke play [Regola 3-3b]	59
fatta da un animale scavatore [definizione di animale scavatore]	36
fatta da un animale scavatore, rettile o uccello [definizione di condizione anormale del terreno]	39
fatta da un greenkeeper [definizione di terreno in riparazione]	51
imbucare	
mancare di, stroke play [Regola 3-2]	58
palla giocata dall'area di partenza [Regole 1-1, 15-1]	53, 97
numero in un giro convenzionale [definizione di giro convenzionale]	43
palla in bilico sul bordo [Regola 16-2]	101
pareggiata [Regola 2-2]	55
provare la superficie del putting green durante il gioco della [Regola 16-1 d]	100
punteggio errato [Regola 6-6d]	71
riposizionare l'asta della bandiera nella [Etichetta]	33
tempo consentito per completare la [Regola 6-7 Nota 2]	72

vincitore della [Regola 2-1]	55
Buca in Uno – premio [Regola 3-2b]	219
Buca Pareggiata [Regola 2-2]	55
Buchi di Aerazione	
regola locale [App. I]	167
Buchi delle Zolle (divots)	
riparare i buchi delle zolle [Etichetta]	33
zolle ripiazzate [Regola 13-2]	90
Bunkers. Vedere anche Ostacoli	
definizione	37
palla ingiocabile nei [Regola 28]	139
punto più vicino dove oviare [Regole 24-2b, 25-1b]	125, 128
sassi nei, regola locale [App. I]	168
Caddie. Vedere anche Equipaggiamento	
che custodisce l'asta della bandiera [Regola 17]	102
condiviso, status di [definizione of caddie]	38
definizione	38
infrazione ad una Regola da parte del [Regola 6-1]	68
limitazione su chi può fare da caddie, condizione di gara [App. I]	181
palla mossa dal [Regole 18-2, 18-3, 18-4]	104, 105, 106
posizione del durante il colpo [Regola 14-2b]	93
proibizione dei caddies, condizione di gara [App. I]	181
uno per giocatore [Regola 6-4]	69
Campo	
cura del [Etichetta]	33
definire limiti e margini del [Regola 33-2a]	151
definizione	38
ingiocabile [Regola 33-2d]	152
priorità sul [Etichetta]	32
Campo Ingiocabile	
decisione del comitato [Regola 33-2d]	152
Chiodi delle Scarpe da Golf	
riparare il danno fatto dai [Etichetta]	33
riparare il danno sui putting greens [Regola 16-1c]	100
Colpire	
ancorare il bastone [Regola 14-1b]	93
asta della bandiera o persona che la custodisce [Regola 17-3]	103
in modo corretto [Regola 14-1a]	93
più di una volta [Regola 14-4]	95
Colpo. Vedere anche Stance	
aiuto	

aiuto fisico [Regola 14-2a]	93
dispositivi artificiali [Regola 14-3]	94
annullare [Regola 10-1c]	83
bucca pareggiata [Regola 2-2]	55
colpire la palla più di una volta [Regola 14-4]	95
con la palla provvisoria [Regola 27-2b]	137
con una palla sbagliata	
best-ball o four ball match play [Regola 30-3c]	142
four ball stroke play [Regola 31-5]	144
match play [Regola 15-3a]	97
stroke play [Regola 15-3b]	98
concedere [Regola 2-4]	56
definizione	38
fuori dall'area di partenza [Regola 11-4]	86
giocare da dove è stato giocato il colpo precedente [Regola 20-5]	117
palla danneggiata per effetto di [Regola 5-3]	66
richiesta di consiglio [Regola 8-1]	78
sicurezza [Etichetta]	30
Colpo di Penalità	
definizione	38
Comitato. Vedere anche Condizioni	
compiti e poteri [Regola 33]	151
condizioni per la pratica [Regola 7-1 Nota, Regola 7-2 Nota 2]	76, 77
costruzione dichiarata come parte integrante del campo [definizione di ostruzione, Regola 33-2a]	46, 151
decisione	
finale [Regola 34-3]	156
sui casi di parità [Regola 33-6, App. I]	153, 185
definire	
area per la pratica [Regola 33-2c]	152
limiti e margini del campo [Regola 33-2, App. I]	151, 159
ostacoli d'acqua [definizione di ostacolo d'acqua e di ostacolo d'acqua laterale]	44, 45
ostruzioni mobili considerate inamovibili [definizione di ostruzioni]	46
definizione	39
estendere il giro convenzionale in match play per decidere una parità [Regola 2-3]	55
marcatore nominato dal [definizione di marcatore]	44
prevenire il gioco lento [Regola 6-7 Nota 2]	72
regole locali fatte dal [Regola 33-8a, App. I]	154, 159
ricevere informazioni sul gioco di una seconda palla [Regola 3-3]	58
ricevere informazioni sulla correzione di una seria infrazione del gioco da un posto sbagliato [Regola 20-7c]	118
somma dei punteggi e applicazione dell'handicap [Regola 6-6d Nota 1, Regola 33-5]	71, 153
sospensione del gioco da parte del [Regola 6-8]	72

stabilire gli orari di partenza e i gruppi [Regola 6-3, 33-3]	69 - 152
stilare le condizioni [Regola 33-1, App. I]	151 - 159
tabella dei colpi di handicap [Regola 33-4]	153
Commentare per Radio o TV – perdita dello status del dilettante [Regola 6-4]	226
Compagno di Gioco	
che custodisce l'asta della bandiera [Regola 17]	102
contestare una richiesta per palla inservibile [Regola 5-3 Nota 1]	67
definizione	39
dubbi sulla procedura [Regola 3-3]	58
esaminare una palla [Regola 5-3]	66
identificare una palla [Regola 12-2]	89
palla in movimento che colpisce il [Regola 19-4]	109
palla mossa dal [Regola 18-4]	106
Concessione	
del colpo successivo, della buca o dell'incontro [Regola 2-4]	56
Concorrente. Vedere anche Compagno di Gioco	
definizione	39
dubbi sulla procedura [Regola 3-3]	58
giocare fuori dall'area di partenza [Regola 11-4b]	86
giocare fuori turno [Regola 10-2c]	84
giocare un colpo con una palla sbagliata [Regola 15-3b]	98
palla in movimento colpisce il [Regola 19-2]	108
palla non imbutata [Regola 3-2]	58
responsabilità sui punteggi [Regola 6-6]	70
rifiuto di attenersi alle regole [Regola 3-4]	60
Condizioni	
anti-doping [App. I]	185
buche nuove [App. I]	184
caddie	
proibire l'uso di [App. I]	181
restrizioni su chi può fare da caddie [App. I]	181
comitato deve stabilirle [Regola 33-1, App. I]	151, 178
composizione del tabellone per match-play [App. I]	187
consiglio in gara a squadre [App. I]	184
decisione dei casi di parità [App. I]	185
giocatore responsabile di conoscerle [Regola 6-1]	68
pratica [App. I]	183
sospensione del gioco per situazione pericolosa [App. I]	182
specifiche dei bastoni e della palla	
condizione di una sola palla [App. I]	180
lista delle palle da golf conformi [App. I]	179

lista delle teste di driver conformi [App. I] _____	178
trasporti [App. I] _____	184
velocità di gioco [App. I] _____	182
Condizioni Anormali del Terreno	
definizione _____	39
interferenza [Regola 25-1a] _____	128
ovviare [Regola 25-1b] _____	128
palla dentro il mossa durante la ricerca [Regola 12-1d] _____	88
punto più vicino dove ovviare, definizione _____	50
Condizioni del Campo	
decisione del comitato sulle [App. I] _____	164
regola locale per quanto riguarda le [App. I] _____	164
Condizione di Una Sola Palla	
condizioni di gara [App. I] _____	180
Condizioni Temporanee, vedi Condizioni del Campo	
Condotta	
contraria alla spirito del dilettantismo [Regola 7-2] _____	227
dannosa al dilettantismo [Regola 7-1] _____	227
Consiglio	
definizione _____	39
durante il giro convenzionale [Regola 8-1] _____	78
in gare a squadre [App. I] _____	184
Contestazioni	
di reclami [Regola 2-5, 34] _____	56, 155
riguardo situazioni non previste dalle regole [Regola 1-4] _____	54
Contratti [Regola 2-2] _____	216
Decisioni. Vedere anche Comitato	
equità [Regola 1-4] _____	54
finali dell'arbitro [Regola 34-2] _____	156
Deviazione Accidentale	
definizione _____	40
quando la palla è deviata o fermata accidentalmente da un agente estraneo [Regola 19-1] _____	107
Dispositivi Artificiali	
norme generali [App. IV] _____	209
equipaggiamento insolito, uso anomalo dell'equipaggiamento, e [Regola 14-3] _____	94
Distanza	
dare informazioni sulle distanze [definizione di consiglio] _____	39
dispositivi per misurare le distanze, regola locale [App. I] _____	177
valutare o misurare [Regola 14-3, Regola 14-3 Nota, App. IV] _____	94, 94, 209
Diventare Socio – perdita dello status del dilettante [Regola 6-6] _____	227
Dormie	

definizione [Regola 2-1]	55
Dubbi sulla Procedura	
match play [Regola 2-5]	56
stroke play [Regola 3-3]	58
Equipaggiamento. Vedere anche Palla; Lista delle Palle Conformi; Lista delle Teste di Driver Conformi	
accettarlo [Regola 6-2]	224
definizione	40
dispositivi artificiali, equipaggiamento insolito e utilizzo anomalo dell'equipaggiamento [Regola 14-3]	94
dispositivi medici, usato per alleviare una infermità [Regola 14-3 Eccezione 1]	95
condividere l'equipaggiamento, status di [definizione di equipaggiamento]	40
mosso mentre la palla è in movimento [Regola 24-1]	124
oggetti piazzati per la cura del campo [definizione di equipaggiamento]	40
palla mossa da [Regole 18-2, 18-3, 18-4]	104, 105, 106
palla mossa durante la ricerca in match play [Regola 18-3b]	105
utilizzo in modo tradizionalmente accettato [Regola 14-3 Eccezione 2]	95
Equità	
Risolvere le contestazioni [Regola 1-4]	54
Erba	
dentro o intorno a ad un bunker, non in un ostacolo [definizione di bunker]	37
filì d'erba che non aderiscono alla palla [definizione di impedimento sciolto]	43
residui di taglio accatastati per la rimozione [definizione di terreno in riparazione]	51
toccarla	
con il bastone in ostacolo [Regola 13-4 Nota]	92
nel trovare e identificare la palla [Regola 1-2]	53
Eventi Scolastici – rimborsi [Regola 4-2d]	221
Forecaddie	
definizione	41
definizione [definizione di agente estraneo]	35
Four-Ball Match Play	
definizione [definizione di forme di match play]	41
ordine di gioco [Regola 30-3b]	142
partner assente [Regola 30-3a]	142
penalità	
applicata alla parte [Regola 30-3d]	142
effetto di altre penalità [Regola 30-3f]	143
squalifica della parte [Regola 30-3e]	142
Four-Ball Stroke Play	
definizione [definizione di forme di stroke play]	41
ordine di gioco [Regola 31-4]	144
partner assente [Regola 31-2]	144
penalità	

applicata alla parte [Regola 31-6]	145
effetto di altre penalità [Regola 31-8]	146
squalifica della parte [Regola 31-7]	145
registrare i punteggi [Regola 6-6d Nota 2, Regole 31-3, 31-7]	71, 144, 145
Foursome	
definizione per match play [definizione di forme di match play]	41
definizione per stroke play [definizione di forme di stroke play]	41
match play [Regola 29-2]	140
ordine di gioco [Regola 29-1]	140
stroke play [Regola 29-3]	140
Fulmini	
interruzione di gioco [Regola 6-8a]	72
situazione pericolosa [App. I]	182
Fuori Limite. Vedere anche Ostruzioni	
decisione del comitato su [App. I]	159
definizione	42
giocare una palla provvisoria quando la palla può essere fuori limite [Regola 27-2a]	137
oggetti che definiscono	
fissi [Regola 13-2]	90
non ostruzioni [definizione di ostruzioni]	46
palla droppata che rotola fuori limite [Regola 20-2c]	113
procedura [Regola 27-1]	136
stance fuori limite [definizione di fuori limite]	42
velocità di gioco considerazioni [Etichetta]	31
Gara a Squadre – rimborsi [Regola 4-2d]	221
Gare Contro-Bogey	
conteggio [Regola 32-1a]	147
descrizione delle [Regola 32-1]	147
infrazione a una Regola che richiede la correzione del numero di buche vinte [Regola 32-1a Nota 1]	147
registrare i punteggi [Regola 32-1a]	147
ritardo ingiustificato o gioco lento [Regola 32-1a Nota 2]	148
Gare Contro-Par	
conteggio [Regola 32-1a]	147
descrizione della [Regola 32-1a]	147
infrazione a una Regola che richiede la correzione del numero di buche vinte [Regola 32-1a Nota 1]	147
registrare i punteggi [Regola 32-1a]	147
ritardo ingiustificato o gioco lento [Regola 32-1a Nota 2]	148
Gare Sponsorizzate ad Handicap – rimborsi [Regola 4-2g]	222
Gare Stableford	
conteggio [Regola 32-1b]	148
infrazione a una Regola con massima penalità per giro [Regola 32-1b Nota 1]	149

penalità di squalifica [Regola 32-2] _____	150
registrare i punteggi [Regola 32-1b] _____	148
ritardo ingiustificato o gioco lento [Regola 32-1b Nota 2] _____	149
Giocatore	
considerazione per gli altri giocatori [Etichetta] _____	31
esaminare una palla [Regola 5-3] _____	66
fare un reclamo [Regola 2-5] _____	56
identificare una palla [Regola 12-2] _____	89
palla mossa	
accidentalmente [Regola 18-2] _____	104
dopo aver toccato un impedimento sciolto [Regola 23-1] _____	123
intenzionalmente [Regola 18-2] _____	104
responsabilità di giocare la palla giusta [Regole 6-5, 12-2] _____	70, 89
Gioco del Golf	
definizione [Regola 1-1] _____	53
Gioco Lento	
match play, condizione che modifica la penalità [Regola 6-7 Nota 2] _____	72
penalità [Regola 6-7] _____	71
stroke play, condizione che modifica la penalità [Regola 6-7 Nota 2] _____	72
Giovani Piante	
protezione delle, regola locale [App. I] _____	160
Giro Convenzionale	
bastoni	
caratteristiche di gioco [Regola 4-2a] _____	61
danneggiati [Regola 4-3] _____	62
camminare durante, condizioni di gara [App. I] _____	184
consiglio durante il [Regola 8-1] _____	78
definizione _____	43
dispositivi artificiali, equipaggiamento insolito, uso anomalo dell'equipaggiamento, durante il [Regola 14-3] _____	94
estenderlo per decidere un caso di parità durante un match play [Regola 2-3] _____	55
massimo di bastoni consentiti [Regola 4-4a] _____	64
ridurre le buche dopo che inizia il giro convenzionale [Regola 33-1] _____	151
tempo permesso per completare il [Regola 6-7 Nota 2] _____	72
Golf Carts	
condizioni che ne proibiscono l'uso [App. I] _____	184
prevenire danni inutili [Etichetta] _____	33
Golfista Dilettante - definizione _____	213
Green. Vedi Putting Green	
Greenkeeper	
buca scavata da, status della [definizione di terreno in riparazione] _____	51
Gruppi. Vedere anche Stroke Play	

permettere di essere sorpassati durante la ricerca [Etichetta] _____	32
precedenza sul campo [Etichetta] _____	32
Guanti	
richiesto che siano lisci [Regola 14-3, App. IV] _____	207
Handicap	
applicarlo, compito del comitato [Regola 33-5] _____	153
compiti del giocatore [Regola 6-2] _____	68
giocare un handicap sbagliato	
consapevolmente in stroke play [Regola 34-1b] _____	155
match play [Regola 6-2a] _____	68
stroke play [Regola 6-2b] _____	68
match play [Regola 6-2a] _____	68
tabella dei colpi [Regola 33-4] _____	153
Identificazione della Palla. Vedere sotto Palla	
Impedimenti Sciolti. Vedere anche Ostacoli; Ostruzioni	
acqua occasionale [definizione di acqua occasionale] _____	35
definizione _____	43
ovviare [Regola 23-1] _____	123
rimozione	
in ostacolo [Regola 13-4] _____	91
mentre una palla è in movimento [Regola 23-1] _____	123
sulla linea del putt [Regola 16-1a] _____	99
sul putting green [definizione di impedimento sciolto] _____	43
sassi in bunker; regola locale [App. I] _____	168
Impugnatura. Vedi sotto Bastoni	
Indicatori di Partenza	
status degli [Regola 11-2] _____	85
Informazione Errata	
limite di tempo per reclamo [Regola 2-5, 34-1] _____	56, 155
sui colpi giocati in match play [Regola 9-2a] _____	80
Informazione sui Colpi Giocati	
in match play [Regola 9-2] _____	80
in stroke play [Regola 9-3] _____	81
regola generale [Regola 9-1] _____	80
Interruzione del Gioco	
alzare la palla quando il gioco è interrotto [Regola 6-8c] _____	74
condizioni che permettono [Regola 6-8a] _____	72
condizioni che richiedono l'interruzione immediata [Regola 6-8b Nota, App. I] _____	73, 182
procedura quando il gioco è sospeso dal comitato [Regola 6-8b] _____	73
Irregolarità della Superficie [Regola 13-2] _____	90
Insegnamento	

definizione	213
pagamento per [Regola 5]	223
Lie della Palla. Vedere sotto Palla	
Marca-Palla	
marcata ma non alzata [Definizione di Palla Sostitutiva]	49
mosso	
accidentalmente [Regola 20-1]	111
mentre si alza la palla [Regola 20-1]	111
mentre si riparano i tamponi delle vecchie buche o i segni dell'impatto di una palla [Regola 16-1c]	100
mentre si ripiazza la palla [Regola 20-3a]	114
Linea del Putt. Vedere anche Linea di Gioco	
definizione	44
indicare la linea del putt [Regola 8-2b]	78
posizione del caddie o del partner [Regola 14-2b]	93
rimozione di impedimenti sciolti [Regola 16-1a]	99
riparare i tamponi delle buche, i segni dell'impatto di una palla e altri danni [Regola 16-1c]	100
stare a cavalcioni o sopra la [Regola 16-1e]	100
toccare [Regola 16-1a]	99
Linea di Gioco. Vedere anche Linea del Putt	
definizione	43
evitare l'interferenza con gli indicatori di partenza [Regola 11-2]	85
indicare la	
al di fuori del putting green [Regola 8-2a]	78
sul putting green [Regola 8-2b]	78
migliorare la [Regola 13-2]	90
posizione del caddie o del caddie del partner [Regola 14-2b]	93
presenza sulla [Regole 24-2a, 25-1a]	124, 128
presenza sulla, regola locale	
ostruzioni inamovibili vicine al putting green [App. I]	168
ostruzioni temporanee inamovibili [App. I]	170
Linee. Vedere anche Paletti	
fuori limite, usate per definire [definizione di fuori limite]	42
ostacoli d'acqua, usate per definire [definizione di ostacolo d'acqua]	44
ostacoli d'acqua laterali, usate per definire [definizione di ostacolo d'acqua]	44
terreno in riparazione, usate per definire [definizione di terreno in riparazione]	51
Lista delle Teste di Driver Conformi	
condizioni di gara [Regola 4-1, 33-1, App. I]	61, 151, 178
Lista delle Palle da Golf Conformi	
condizioni di gara [Regola 5-1, 33-1, App. I]	66, 151, 179
Marcatore	
agente estraneo [definizione di agente estraneo]	35

comunicare una penalità a [Regola 9-3]	81
definizione	44
discutere un reclamo per palla inservibile [Regola 5-3 Nota 1]	67
dubbi sulla procedura [Regola 3-3]	58
esaminare una palla [Regola 5-3]	66
identificare una palla [Regola 12-2]	89
registrare i punteggi	
gara Stableford [Regola 32-1b]	148
gare contro-bogey e contro-par [Regola 32-1a]	147
four-ball stroke play [Regola 31-3]	144
stroke play [Regola 6-6a]	70
Match Pareggiato	
decisione del comitato per i casi di parità [Regola 33-6]	153
Match. Veder anche Parti	
concedere [Regola 2-4]	56
definizione [definizione delle forme di match play]	41
vincitore del [Regola 2-3]	55
Match Play. Vedere anche Best-Ball Match Play; Four-Ball Match Play; Penalità; Punteggi	
asta della bandiera custodita senza autorizzazione [Regola 17-2]	102
buca pareggiata [Regola 2-2]	55
casi di parità, decisione [Regola 2-3, App. I]	55, 185
colpo con un palla sbagliata [Regola 15-3a]	97
combinare con stroke play [Regola 33-1]	151
concessione del colpo successivo, della buca o dell'incontro [Regola 2-4]	56
errata informazione data sui colpi giocati [Regola 9-2]	80
fuori dall'area di partenza [Regola 11-4a]	86
gioco lento [Regola 6-7]	71
handicap [Regola 6-2a]	68
informazione sui colpi giocati [Regola 9-2a]	80
interrompere il gioco per accordo [Regola 6-8a]	72
ordine di gioco [Regole 10-1a, 30-3b]	82, 142
palla giocata da un posto sbagliato [Regola 20-7b]	118
palla mossa dal giocatore [Regola 18-2]	104
palla mossa dall'avversario	
al di fuori della ricerca [Regola 18-3b]	105
durante la ricerca [Regola 18-3a]	105
penalità	
accordo per derogare [Regola 1-3]	54
informare l'avversario [Regola 9-2b]	80
penalità generale [Regola 2-6]	57
reclami [Regola 2-5]	56

tempo limite per l'imposizione [Regola 34-1a] _____	155
squalifica, discrezionalità del comitato [Regola 33-7] _____	154
pratica	
durante il giro [Regola 7-2] _____	77
prima o tra due giri [Regola 7-1a] _____	76
match tree-ball, palla accidentalmente deviata o fermata dell'avversario [Regola 30-2b] _____	141
reclami [Regola 2-5] _____	56
sorteggio [App. I] _____	187
stato del match [Regola 2-1] _____	55
velocità di gioco [Etichetta] _____	31
vincitore di	
buca [Regola 2-1] _____	55
incontro [Regola 2-3] _____	55
Materiale Accatato per la Rimozione [definizione di terreno in riparazione] _____	51
Misurare	
dispositivi artificiali [Regola 14-3] _____	94
palla mossa nel [Regola 18-6] _____	106
Oggetti Artificiali	
definizione [definizione di ostruzione] _____	46
Onore. Vedi anche Ordine di Gioco	
definizione _____	44
determinarlo [Regole 10-1a, 10-2a] _____	82, 83
in gare ad handicap contro par; contro bogey o Stableford [Regola 32-1] _____	147
Orario di Partenza	
responsabilità del comitato [Regola 33-3] _____	152
responsabilità del giocatore [Regola 6-3a] _____	69
Ordine di Gioco. Vedere anche Onore	
best-ball e four-ball match play [Regola 30-3b] _____	142
considerazione per gli altri giocatori [Etichetta] _____	31
match play [Regola 10-1] _____	82
onore in gare ad handicap contro par; contro bogey o Stableford [Regola 32] _____	147
palla provvisoria o seconda palla giocata dall'area di partenza [Regola 10-3] _____	84
quando la palla non è giocata come si trova [Regola 10-1 Nota, Regola 10-2 Nota] _____	82, 83
stroke play [Regola 10-2] _____	83
Osservatore	
definizione _____	44
agente estraneo [definizione di agente estraneo] _____	35
Ostacoli. Vedere anche Ostruzioni, Paletti	
appoggiare il bastone in [Regola 13-4] _____	91
bunker [definizione di bunker] _____	37
cercare una palla coperta in [Regola 12-1] _____	87

colpi in, con una palla sbagliata [Regola 15-3]_____	97
colpo precedente giocato dal [Regola 20-5]_____	117
definizione_____	44
identificare la palla dentro il [Regola 12-2]_____	89
piazzare i bastoni in [Regola 13-4]_____	91
pratica proibita dal [Regola 7-2]_____	77
provare le condizioni [Regola 13-4]_____	91
toccare il terreno o l'acqua in ostacolo d'acqua con la mano o con il bastone [Regola 13-4] _____	91
ovviare da ostruzioni temporanee [App. I] _____	170
ostacoli d'acqua (inclusi ostacoli d'acqua laterali)	
acqua occasionale [definizione di acqua occasionale]_____	35
definizione_____	44
ostacolo d'acqua laterale [definizione di ostacolo d'acqua laterale]_____	45
palla che si muove nell'acqua, giocata [Regola 14-6]_____	96
palla giocata da dentro diventa persa o ingiocabile fuori dall'ostacolo o è fuori limite [Regola 26-2b]_____	134
palla giocata da dentro viene a fermarsi nello stesso ostacolo o in un altro [Regola 26-2a] _____	134
palla giocata in modo provvisorio, regola locale_____	174
palla in, ovviare	
vietato da condizione anormale del terreno [Regola 25-1b Nota 1]_____	128
vietato da ostruzione inamovibile [Regola 24-2b Nota 1]_____	126
opzioni [Regola 26-1]_____	133
paletti che definiscono, status di [definizione di ostacolo d'acqua e di ostacolo d'acqua laterale]_____	44, 45
sondare nell'acqua durante la ricerca [Regola 12-1c]_____	88
zone di droppaggio, regola locale [App. I] _____	175
palla in	
alzata, può essere droppata o piazzata di nuovo dentro [Regola 13-4]_____	91
rotola dentro, più vicino alla buca etc., se è prescritto ridroppare [Regola 20-2c]_____	113
palla giocata da un ostacolo si ferma in un altro [Regola 13-4 Eccezione 3]_____	92
Ostacoli d'Acqua. Vedere sotto Ostacoli .	
Ostacolo d'Acqua Laterale. Vedere anche Ostacoli; Paletti	
decisione del Comitato per [App. I]_____	159
definizione_____	45
ovviare [Regola 26-1] _____	133
Ostruzioni. Vedere anche Fuori Limite; Impedimenti Sciolti; Ostacoli	
area dello swing che si intende effettuare [Regola 24-2a]_____	124
decisione del comitato su [App. I] _____	159
definizione_____	46
inamovibili [Regola 24-2, App. I]_____	124, 168
interferenza con il lie della palla, lo stance,	
intervento sulla linea di gioco o del putt [Regole 24-1, 24-2a, App. I]_____	124, 124, 168
movibili [Regola 24-1]_____	124

ostruzioni inamovibili vicino al putting green [App. I] _____	168
palla entro, mossa durante la ricerca [Regola 12-1d] _____	88
palla non trovata in [Regola 24-3] _____	126
regola locale	
linee elettriche e cavi provvisori [App. I] _____	173
ostruzioni inamovibili vicino al putting greens [App. I] _____	168
ostruzioni temporanee inamovibili [App. I] _____	170
sassi nei bunkers [App. I] _____	168
zone di droppaggio, quando permesse [App. I] _____	175
rimuovere in ostacolo [Regola 13-4] _____	91
sassi nei bunkers [App. I] _____	168
temporanee [App. I] _____	170
toccare [Regola 13-4 Nota] _____	92
Paletti	
fuori limite, usati per definire [definizione di fuori limite] _____	42
ostacolo d'acqua, usati per definire [definizione di ostacolo d'acqua] _____	44
ostacolo d'acqua laterale, usati per definire [definizione di ostacolo d'acqua laterale] _____	45
terreno in riparazione, usati per definire [definizione di terreno in riparazione] _____	51
Palla. Vedere anche Addressarsi sulla Palla; Alzare la Palla; Colpire; Fuori Limite; Lista delle Palle da Golf Conformi; Palla Droppata; Palla Mossa; Palla Persa; Palla Provvisoria; Piazzare la Palla; Seconda Palla	
campioni sottoposti per un giudizio di conformità [App. III] _____	205
cercare la [Regola 12-1] _____	87
che aiuta il gioco [Regola 22-1] _____	121
che cade dal tee [Regola 11-3] _____	86
che interferisce con il gioco [Regola 22-2] _____	121
che si ferma contro l'asta della bandiera [Regola 17-4] _____	103
colpita in modo corretto [Regola 14-1a] _____	93
danneggiata, inservibile al gioco [Regola 5-3] _____	66
deviata o fermata [Regola 19] _____	107
esercitarvi influenza [Regola 1-2] _____	53
giocata	
come si trova [Regola 13-1] _____	90
da un posto sbagliato, match play [Regola 20-7b] _____	118
da un posto sbagliato, stroke play [Regola 20-7c] _____	118
mentre è in movimento [Regole 14-5, 14-6] _____	95, 96
mentre un'altra palla è in movimento dopo un colpo dal putting green [Regola 16-1f] _____	101
identificazione	
alzata per [Regola 12-2] _____	89
marcata per [Regole 6-5, 12-2] _____	70, 89
imbucare	
non imbucata in stroke play [Regola 3-2] _____	58

palla giocata dall'area di partenza [Regole 1-1, 15-1]	53, 97
imbucata	
definizione	47
in bilico sul bordo della buca [Regola 16-2]	101
in acqua occasionale [definizione di acqua occasionale]	35
in movimento	
deviata o fermata [Regola 19]	107
rimuovere un impedimento sciolto [Regola 23-1]	123
rimuovere un'ostruzione [Regola 24-1]	124
in ostacolo d'acqua	
giocata da dentro, diventa persa o ingiocabile fuori dall'ostacolo o è fuori limite [Regola 26-2b]	134
giocata da dentro, viene a fermarsi nello stesso o in un altro ostacolo [Regola 26-2a]	134
in movimento nell'acqua [Regola 14-6]	96
ovviare [Regola 26-1]	133
in terreno in riparazione [definizione di terreno in riparazione]	51
influenzare il movimento della [Regola 1-2]	53
infossata	
ovviare [Regola 25-2]	131
regola locale [App. I]	164
ingiocabile	
danneggiata, inservibile al gioco [Regola 5-3]	66
procedura [Regola 28]	139
lie	
migliorare il [Regola 13-2]	90
modificato [Regola 20-3b]	115
lista delle palle da golf conformi [App. I]	179
materiale estraneo applicato [Regola 5-2]	66
palla sbagliata	
definizione	48
four-ball, match play [Regola 30-3c]	142
four-ball, stroke play [Regola 31-5]	144
tempo impiegato per giocarla [definizione di palla persa]	48
pulirla [Regola 21]	120
scambiata durante il gioco di una buca [Regola 15-3a]	97
sostituirla	
che diventa la palla in gioco [Regole 15-2, 20-4]	97, 116
definizione [definizione di palla sostitutiva]	49
durante il gioco di una buca [Regole 15-1, 15-2]	97
non correttamente [Regola 20-6]	117
quando non è trovata in una condizione anormale del terreno [Regola 25-1c]	130
quando non è trovata in un'ostruzione [Regola 24-3]	126

se la palla non è immediatamente recuperabile [Regola 18 Nota 1, Regola 19-1, Regola 24-1 Nota, Regola 24-2b Nota 2, Regola 25-1b Nota 2]__	104, 107, 124, 126, 130
specifiche	
dettagli [App. III]_____	205
regola generale [Regola 5-1] _____	66
toccata	
dal giocatore, intenzionalmente [Regola 18-2]_____	104
dall'avversario [Regola 18-3]_____	105
vederla mentre si gioca [Regola 12-1] _____	87
Palla Danneggiata	
inservibile al gioco [Regola 5-3] _____	66
Palla Droppata. Vedere anche Percorso	
alzare una palla droppata non correttamente [Regola 20-6] _____	117
che rotola	
fuori limite, in un ostacolo, più vicino alla buca, etc. [Regola 20-2c] _____	113
in una posizione dove c'è interferenza con la condizione da cui si è evitato [Regola 20-2c] _____	113
che tocca una persona o l'equipaggiamento di un giocatore [Regola 20-2a] _____	112
giocare una palla droppata da un posto sbagliato [Regola 20-7] _____	117
il giocatore deve droppare [Regola 20-2a] _____	112
in gioco [Regola 20-4] _____	116
ri-droppare [Regola 20-2c] _____	113
vicino ad un punto specifico [Regola 20-2b] _____	112
Palla in Gioco. Vedere anche Palla; Palla Mossa	
definizione _____	47
palla provvisoria che diventa la [Regola 27-2b] _____	137
palla sostitutiva [Regola 15-2, Regola 20-4] _____	97, 116
Palla Infossata	
definizione [Regola 25-2 Nota 1] _____	131
ovviare [Regola 25-2] _____	131
regola locale [App. I] _____	164
Palla Ingiocabile	
danneggiata, inservibile al gioco [Regola 5-3] _____	66
palla giocata dentro l'ostacolo d'acqua considerata ingiocabile [Regola 26-2b] _____	134
ovviare [Regola 28] _____	139
Palla Mossa. Vedere anche Alzare la Palla	
da un agente estraneo [Regola 18-1] _____	104
da un'altra palla [Regola 18-5] _____	106
dal compagno di gioco [Regola 18-4] _____	106
dal giocatore	
accidentalmente [Regola 18-2] _____	104

dopo aver toccato un impedimento sciolto [Regola 23-1]	123
intenzionalmente [Regola 18-2]	104
definizione [definizione di mossa]	48
dopo aver toccato un impedimento sciolto [Regola 23-1]	123
durante la ricerca [Regole 18-1, 18-2, 18-3a, 18-4]	104, 104, 105, 106
dall'avversario	
al di fuori della ricerca [Regola 18-3b]	105
durante la ricerca [Regola 18-3a]	105
in match three-ball [Regola 30-2a]	141
giocare una palla in movimento [Regola 14-5]	95
nel cercare	
nell'acqua in un ostacolo d'acqua [Regola 12-1c, 14-6]	88, 96
una palla coperta in ostacolo [Regola 12-1]	87
una palla in condizione anormale del terreno [Regola 12-1d]	88
nel misurare [Regola 18-6]	106
nel rimuovere	
il marca-palla [Regole 20-1, 20-3a]	111, 114
un impedimento sciolto [Regola 23-1]	123
un'ostruzione mobile [Regola 24-1]	124
nel riparare il tampone di una buca o il segno di una palla [Regola 16-1c]	100
non immediatamente recuperabile [Regola 18 Nota 1]	104
Palla Persa	
acqua occasionale, terreno in riparazione, etc. [Regola 25-1c]	130
condizioni anormali del terreno [Regola 25-1c]	130
considerazioni per la velocità di gioco [Etichetta]	31
definizione	48
giocare una palla provvisoria quando la palla può essere persa [Regola 27-2a]	137
in ostacolo d'acqua [Regola 26-1]	133
in ostruzioni temporanee inamovibili [App. I]	173
ostruzione [Regola 24-3]	126
procedura [Regola 27-1]	136
Palla Provisoria	
abbandonata [Regola 27-2c]	138
che diventa la palla in gioco [definizione di palla persa, Regola 27-2b]	137
considerazioni sulla velocità di gioco [Etichetta]	31
dall'area di partenza [Regola 10-3]	84
definizione	48
quando è permessa [Regola 27-2a]	137
regole locali che permette il gioco di una palla provvisoria secondo la Regola 26-1 quando è coinvolto un ostacolo d'acqua [App. I]	174
Palla Sbagliata	

colpi con	
in match play [Regola 15-3a]	97
in stroke play [Regola 15-3b]	98
definizione	48
four-ball	
in match play [Regola 30-3c]	142
in stroke play [Regola 31-5]	144
tempo impiegato per giocare [definizione di palla persa]	48
Parità	
estendere il giro convenzionale per risolvere la parità, match play [Regola 2-3]	55
raccomandazione per risolverla: opzioni [App. I]	185
responsabilità del Comitato [Regola 33-6]	153
Parte Integrante del Campo	
decisione del comitato per [definizione di Ostruzione, regola 33-2a, App. I]	46, 151, 159
Partecipazione Personale – perdita dello status del dilettante [Regola 6-3]	226
Parti. Vedere anche Incontri	
definizione	49
ordine di gioco	
best-ball o four-ball match play [Regola 30-3b]	142
onore sull'area di partenza [Regola 10-1a]	82
four-ball stroke play [Regola 31-4]	144
penalità, massimo di 14 bastoni	
best-ball o four-ball match play [Regola 30-3d]	142
four-ball stroke play [Regola 31-6]	145
rappresentazione della	
best-ball o four-ball match play [Regola 30-3a]	142
four-ball stroke play [Regola 31-2]	144
squalifica della	
best-ball o four-ball match play [Regola 30-3e]	142
four-ball stroke play [Regola 31-7]	145
Partner	
assenza	
best-ball e four-ball match play [Regola 30-3a]	142
four-ball stroke play [Regola 31-2]	144
chiedere consiglio [Regola 8-1]	78
condividere i bastoni [Regola 4-4b]	64
definizione	49
posizione del durante il colpo [Regola 14-2b]	93
Penalità	
annullata	
per accordo [Regola 1-3]	54

per regola locale [Regola 33-8b]	154
cancellata quando il giro è annullato in stroke play [Regola 33-2d]	152
penalità generale:	
in match play [Regola 2-6]	57
in stroke play [Regola 3-5]	60
riferire al Comitato dell'infrazione a una Regola con massima penalità in gare	
contro bogey, contro par o Stableford [Regola 32-1 a Nota 1]	147
riferire all'avversario o al marcatore [Regole 9-2, 9-3]	80, 81
squalifica; annullare, modificare o imporre [Regola 33-7]	154
tempo limite per imporla	
in match play [Regola 34-1a]	155
in stroke play [Regola 34-1b]	155
Penalità di Colpo e Distanza	
palla fuori limite [Regola 27-1]	136
palla in ostacolo d'acqua [Regola 26-1a]	133
palla ingiocabile [Regola 28a]	139
palla persa [Regola 27-1]	136
Penalità Generale. Vedere sotto Penalità	
Percorso	
buchi di aerazione [App. I]	167
colpo precedente giocato dal [Regola 20-5]	117
definizione	49
palla mossa dopo aver toccato un impedimento sciolto [Regola 23-1]	123
punto più vicino per oviare [Regole 24-2, 25-1]	124, 128
Piazzare la Palla	
nel punto dal quale è stata mossa [Regola 20-3a]	114
procedura quando il gioco è ripreso [Regola 6-8d]	74
se il lie originario è alterato [Regola 20-3b]	115
se il punto non è determinabile [Regola 20-3c]	115
se la palla droppata o piazzata è in gioco [Regola 20-4]	116
se la palla non rimane ferma sul posto [Regola 20-3d]	116
se mossa accidentalmente [Regola 20-3a]	114
se sostituita, droppata o piazzata non correttamente [Regola 20-6]	117
Posto Sbagliato	
alzare una palla droppata o piazzata in un [Regola 20-6]	117
palla giocata da	
in match play [Regola 20-7b]	118
in stroke play [Regola 20-7c]	118
Pratica. Vedere anche Terreno di Pratica; Swing di Pratica	
durante un giro [Regola 7-2]	77
prima di un giro o fra due giri [Regola 7-1]	76

vietata su o vicino al putting green della buca che è stata giocata, condizione di gara [App. I] _____	183
Premi	
accettati da [Regola 3] _____	217
denaro, giocare per [Regola 3-1] _____	217
Premio simbolico – definizione _____	213
Prestare il Nome o l'Immagine – perdita dello status del dilettante [Regola 6-2] _____	224
Procedura per il Ricorso in Appello – status del dilettante [Regole 8-3, 9-4] _____	228, 231
Professionalismo	
periodo di attesa per la reintegrazione [Regola 9-2b(i)] _____	229
significato di [Regola 2-1] _____	215
Protezione dagli Elementi [Regola 14-2a] _____	93
Pubblicità – perdita dello status del dilettante [Regola 6-2] _____	224
Pulire la Palla	
condizioni del campo, oviare [App. I] _____	164
quando è proibito e permesso [Regola 21] _____	120
quando si ovvia a	
area ambientalmente protetta [App. I] _____	161
condizione anormale del terreno [Regola 25-1] _____	128
ostacolo d'acqua [Regola 26-1] _____	133
ostruzione inamovibile [Regola 24-2] _____	124
ostruzione mobile [Regola 24-1] _____	124
ostruzione temporanea [App. I] _____	170
palla ingiocabile [Regola 28] _____	139
quando si riprende il gioco [Regola 6-8d] _____	74
sul putting green [Regole 16-1b, 21, 22] _____	99, 120, 121
Punteggi	
alterazione proibita dopo la riconsegna [Regola 6-6c] _____	71
determinarlo per la buca quando si gioca una seconda palla, in stroke play [Regola 3-3b] _____	59
four-ball stroke play [Regola 31-3] _____	144
punteggio errato [Regola 6-6d] _____	71
responsabilità del comitato [Regola 33-5] _____	153
responsabilità del concorrente [Regole 6-6b, 6-6d, 31-3] _____	70, 71, 144
responsabilità del marcatore [Regole 6-6a, 31-3, 32-1b] _____	70, 144, 148
Punteggio Errato	
non aver incluso una penalità [Regola 6-6d Eccezione] _____	71
per la buca [Regola 6-6d] _____	71
Punto Più Vicino per Oviare	
definizione _____	50
in un bunker [Regole 24-2b, 25-1b] _____	125, 128
punto di riferimento per ri-droppare [Regola 20-2c(vii)] _____	113
sul percorso [Regole 24-2b, 25-1b] _____	125, 128

sul putting green [Regole 24-2b, 25-1b]	125, 128
Putting Green. Vedere anche Impedimenti Sciolti; Ostacoli; Ostruzioni	
buchi di aerazione [App. I]	167
concedere il colpo successivo dell'avversario [Regola 2-4]	56
considerazione per gli altri giocatori [Etichetta]	31
definizione	50
fare un reclamo prima di abbandonare [Regola 2-5]	56
impedimenti sciolti sopra [definizione di impedimenti sciolti]	43
linea del putt	
indicare la linea del putt [Regola 8-2b]	78
posizione del caddie o del partner [Regola 14-2b]	93
provare la superficie [Regola 16-1d]	100
stare a cavalcioni o sopra [Regola 16-1e]	100
toccare [Regola 16-1a]	99
non imbucare in stroke play [Regola 3-2]	58
ostruzione inamovibile vicino al [App. I]	168
palla	
alzare [Regola 16-1b, 20-1]	99, 111
in bilico sul bordo della buca [Regola 16-2]	101
in condizioni anormali del terreno [Regola 25-1b]	128
pulire [Regole 16-1b, 21, 22]	99, 120, 121
pratica	
durante il giro [Regola 7-2]	77
prima o tra due giri [Regola 7-1b]	76
provare la superficie [Regola 16-1d]	100
punto più vicino per oviare [Regole 24-2b, 25-1b]	125, 128
putting green sbagliato	
definizione	50
interferenza con [Regola 25-3]	132
ovviare [Regola 25-3b]	132
riparare i danni al [Etichetta, Regola 16-1c]	33, 100
Putting Green Sbagliato	
definizione	50
punto più vicino per oviare, definizione di	50
Reclami	
match play	
dubbio sulla procedura, contestazioni e reclami [Regola 2-5]	56
reclami e penalità [Regola 34-1a]	155
stroke play, reclami e penalità [Regola 34-1b]	155
Regola Invernale	
decisione del comitato sulla [App. I]	165

regola locale [App. I] _____	165
Regole. Vedere anche Penalità	
applicarle nel three-ball, best-ball e four-ball match play [Regola 30-1] _____	141
autorizzazione a modificarle [Regola 33-8, App. I] _____	154, 159
casi non contemplati dalle [Regola 1-4] _____	54
definizione _____	51
derogare	
accordarsi per [Regola 1-3] _____	54
decisione del comitato su [Regola 33-1] _____	151
infrazione, penalità generale	
in match play [Regola 2-6] _____	57
in stroke play [Regola 3-5] _____	60
regole locali [Regola 33-8, App. I] _____	154, 159
responsabilità del giocatore [Regola 6-1] _____	68
rifiuto ad attenersi, stroke play [Regola 3-4] _____	60
status del dilettante _____	210
Regole Locali. Vedere anche Regole Locali Tipo	
annullare penalità [Regola 33-8b] _____	154
divieto di oviare all'interferenza con lo stance con una condizione anormale del terreno [Regola 25-1a Nota] _____	128
in conflitto con le Regole del Golf [Regola 33-8] _____	154
piazzare la palla e regole invernali [App. I] _____	165
proibire il gioco	
da un'area ambientalmente protetta [definizione di terreno in riparazione, definizione di ostacolo d'acqua, App. I] _____	51, 44, 161
dal terreno in riparazione [definizione di terreno in riparazione, App. I] _____	51, 160
punto più vicino dove oviare [Regola 24-2b Nota 3] _____	126
responsabilità del comitato [Regola 33-8a, App. I] _____	154, 159
zone di droppaggio, uso delle [App. I] _____	173
Regole Locali Tipo	
adottarle [App. I] _____	159
aree ambientalmente protette [App. I] _____	161
buchi di aerazione [App. I] _____	167
dispositivi per la misurazione della distanza _____	177
giunture di zolle [App. I] _____	167
linee elettriche temporanee [App. I] _____	173
ostacoli d'acqua, palla giocata provvisoriamente secondo la Regola 26-1 [App. I] _____	174
ostruzioni inamovibili vicino al putting green [App. I] _____	168
ostruzioni temporanee [App. I] _____	170
palla infossata [App. I] _____	164
piazzare la palle e regole invernali [App. I] _____	165
protezione delle giovani piante [App. I] _____	160
pulire la palla [App. I] _____	166

sassi in bunker [App. I] _____	168
terreno in riparazione, gioco proibito [App. I] _____	160
zone di droppaggio [App. I] _____	173
Regole per lo Status del Dilettante. Vedi sotto Regole	
Reintegrazione – status del dilettante [Regola 9] _____	228
Riconoscimenti al merito	
accettare i [Regola 3-3] _____	219
definizione _____	214
Rimborsi Spese – ricevimento di [Regole 4-2, 4-3, 4-4] _____	220, 222, 223
Ritardo Ingiustificato	
penalità [Regola 6-7] _____	71
Scarpe	
norme generali [App. IV] _____	208
Scavatore, Animale, Buca fatta da	
definizione _____	36
palla dentro la mossa durante la ricerca [Regola 12-1d] _____	88
Scommesse – linee guida _____	232
Scrivere	
insegnamento per iscritto [Regola 5-3] _____	224
perdita dello status del dilettante [Regola 6-4] _____	226
Seconda Palla	
dall'area di partenza [Regola 10-3] _____	84
determinazione del punteggio da parte del comitato [Regola 3-3b] _____	59
giocata quando si è in dubbio sulla procedura [Regola 3-3] _____	58
Segnapunti. Vedi Marcatore	
Sicurezza	
considerazioni [Etichetta] _____	30
Singoli	
incontri, definizione [definizione di forme di match play] _____	41
stroke play, definizione [definizione di forme di stroke play] _____	41
Spese di Gara – rimborsi [Regola 4-3] _____	222
Squadre Aziendali – rimborsi [Regola 4-2d] _____	221
Squadre Militari – rimborsi [Regola 4-2d] _____	221
Squadra Rappresentativa – rimborsi [Regola 4-2d] _____	221
Squalifica. Vedere sotto Penalità	
Sorteggio	
per match play [App. I] _____	187
numerico generale [App. I] _____	187
Sorteggio Incondizionato	
sorteggio per match play [App. I] _____	187
Sorteggio Numerico	

determinare i posti nel [App. I] _____	187
Sorteggio Numerico Generale	
determinare i posti nel [App. I] _____	187
Sospensione del Gioco	
condizione che prescrive l'interruzione immediata per situazione pericolosa [App. I] _____	182
decisione del comitato [Regola 33-2d] _____	152
procedura per i giocatori [Regola 6-8b] _____	73
Stance Vedere anche Colpo	
a cavalcioni o che tocca la linea del putt [Regola 16-1e] _____	100
crearsi uno [Regola 13-3] _____	91
evitare l'interferenza con gli indicatori di partenza [Regola 11-2] _____	85
definizione _____	51
fuori dall'aera di partenza [Regola 11-1] _____	85
fuori limite [definizione di fuori limite] _____	42
interferenza con	
condizione anormale del terreno [Regola 25-1a] _____	128
ostruzione inamovibile [Regola 24-2a] _____	124
prenderlo in modo corretto [Regola 13-2] _____	90
regola locale, che vieta di oviare dall'interferenza con [Regola 25-1a Nota] _____	128
stance anormale, interferenza con	
condizione anormale del terreno [Regola 25-1b Eccezione] _____	129
ostruzione inamovibile [Regola 24-2b Eccezione] _____	126
Stroke play. Vedere anche Four-ball Stroke Play; Penalità; Punteggi	
accordarsi per giocare fuori turno [Regola 10-2c] _____	84
asta della bandiera custodita senza autorizzazione [Regola 17-2] _____	102
buche nuove [Regola 33-2b, App. I] _____	151, 184
colpi con palla sbagliata [Regola 15-3b] _____	98
combinare con il match play [Regola 33-1] _____	151
descrizione [Regola 3-1] _____	58
dubbi sulla procedura [Regola 3-3] _____	58
giocare fuori turno [Regola 10-2c] _____	84
gioco lento, modifica della penalità [Regola 6-7 Nota 2] _____	72
gruppi	
cambiare [Regola 6-3b] _____	69
comitato che predispone [Regola 33-3] _____	152
handicap [Regola 6-2b] _____	68
informazione sui colpi giocati [Regola 9-3] _____	81
non imbucare [Regola 3-2] _____	58
ordine di gioco [Regole 10-2a, 10-2c, 29-3] _____	83, 84, 140
palla giocata da un posto sbagliato [Regola 20-7c] _____	118
palla giocata fuori dall'area di partenza [Regola 10-2c] _____	84

penalità

accordarsi per non applicarle [Regola 1-3].....	54
penalità generale [Regola 3-5].....	60
riferire al marcatore [Regola 9-3].....	81
squalifica, discrezione del comitato [Regola 33-7].....	154
tempo limite per imporla [Regola 34-1b].....	155
rifiuto ad attenersi alle regole [Regola 3-4].....	60
seconda palla giocata quando il giocatore è in dubbio [Regola 3-3a].....	58
vincitore [Regola 3-1].....	58

Swing di Pratica

evitare danni inutili al campo [Etichetta].....	33
non un colpo di pratica [Regola 7-2 Nota 1].....	77

Tamponi delle Buche

riparare i [Regola 16-1c].....	100
--------------------------------	-----

Tee e Supportare la Palla. Vedere anche **Area di Partenza**

definizione [App. IV].....	207
metodi per supportare [Regola 11-1].....	85
palla che cade dal tee [Regola 11-3].....	86
uso di un tee non conforme [Regola 11-1].....	85

Tees

definizione [App. IV].....	207
non conformi uso di [Regola 11-1].....	85

Terreno di Pratica

decisioni del comitato sul [Regola 33-2c].....	152
--	-----

Terreno in Riparazione. Vedi anche **Paletti**

altra cosa vegetante, status di [definizione].....	51
definito dal comitato [Regola 33-2a].....	151
definizione.....	51
gioco proibito regola locale [App. I].....	160
materiale accatastato per la rimozione, status del [definizione di terreno in riparazione].....	51
ovviare [Regola 25-1b].....	128
palla dentro il mossa durante la ricerca [Regola 12-1d].....	88
paletti che definiscono, status di [definizione].....	51
regola locale, zone di droppaggio se permesse [App. I].....	175

Three-Ball Match Play

definizione [definizione di forme di match play].....	41
palla deviata o fermata accidentalmente dall'avversario [Regola 30-2b].....	141
palla ferma mossa dall'avversario [Regola 30-2a].....	141

Threesome

definizione [definizione di forme di match play].....	41
ordine di gioco [Regola 29-1].....	140

Toccare la Palla. Vedere sotto **Palla****Trasporto**

proibizione riguardo l'utilizzo durante il giro, condizione di gara [App. I] _____ 184

Valore al Dettaglio – definizione _____ 214

Velocità di Gioco

nel cercare una palla [Etichetta] _____ 32

prevenire il gioco lento [Regola 6-7 Nota 2, App. I] _____ 72



OYSTER PERPETUAL
DAY-DATE II IN PLATINO



ROLEX



USGA

Il Golf è un gioco globale
e il R&A e l'USGA
hanno emanato quest'unico insieme
di Regole da applicare in tutto il mondo
a tutti i golfisti.

