Guida Ufficiale alle Regole del Golf

In vigore da gennaio 2019

© 2019 Traduzione a cura di Sveva Greco V.2.0

Contenuti Generali

Descrizione della Guida Ufficiale alle Regole del Golf 3

Le Regole del Golf con le Interpretazioni 5
Contenuti 6

Procedure del Comitato 330
Contenuti 331

Regole Locali Tipo 399
Contenuti 400

Regole del Golf Modificate per Golfisti con Disabilità 463

Descrizione della Guida Ufficiale alle Regole del Golf

Il R&A e l'USGA hanno realizzato la Guida Ufficiale alle Regole del Golf come libro di riferimento progettato per coloro i quali sono coinvolti nell'amministrazione del golf a tutti i livelli del gioco.
L'ultima edizione delle Regole è il risultato dell'iniziativa di Modernizzazione delle Regole che è stata fondamentale e di vasta portata, che ha aggiornato le Regole per adattarsi alle esigenze del gioco di oggi, preservando i principi e la caratteristica essenziali del golf.

Le Regole del Golf con le Interpretazioni

La prima sezione della Guida Ufficiale si concentra sulle Regole del Golf in vigore da gennaio 2019. Le Regole del Golf sono riprodotte per intero e rappresentate su uno sfondo ombreggiato per una facilità di riferimento.
Le Regole sono integrate dalle Interpretazioni che si trovano direttamente sotto la sotto-Regola a cui si riferiscono e appaiono su uno sfondo bianco in modo che siano facilmente distinguibili dalle Regole.
La stragrande maggioranza delle domande che si presentano sul campo avranno una risposta solamente facendo riferimento alle Regole del Golf. Si raccomanda vivamente di intraprendere un'analisi approfondita della Regola pertinente prima di fare riferimento alle Interpretazioni per una guida su una questione specifica. Le Interpretazioni sono fornite solo per gli aspetti delle Regole che si ritiene richiedano ulteriori chiarimenti, i quali vengono quindi forniti a titolo esplicativo e, in molti casi, utilizzando degli esempi.
Per gli utenti della Guida Ufficiale che hanno familiarità con il vecchio libro delle "Decisioni sulle Regole del Golf", scoprirete che un gran numero di Decisioni di quella pubblicazione, in particolare quelle che contenevano importanti questioni di principio, ora sono parte delle Regole del Golf. Questa è stata una delle caratteristiche chiave della modernizzazione delle Regole.

Procedure del Comitato

La seconda sezione, intitolata "Procedure del Comitato", contiene una guida pratica per coloro i quali sono coinvolti nella gestione quotidiana del gioco nei campi da golf o nell'organizzazione delle gare a tutti i livelli del gioco. Essa si divide nella guida per il "gioco generale" (quando il Comitato non gestisce una gara) e nella guida per le "gare", pur riconoscendo che spesso i due si sovrappongono.
Le Procedure del Comitato è un compendio di informazioni che in precedenza era contenuto in una varietà di pubblicazioni diverse, ma che ora è stato riunito per fornire una guida di facile utilizzo più accessibile a tutti gli aspetti dell'amministrazione del golf legata alle Regole.
Il ruolo del Comitato, come marcare e preparare il campo, stabilire le Condizioni di Gara e le Regole Locali, iniziare e registrare i punteggi, le linee guida sulla velocità di gioco e stabilire un codice di condotta sono solo alcuni degli argomenti trattati nelle Procedure del

Comitato. La sezione 8 nelle Procedure del Comitato fornisce Regole Locali Tipo che i Comitati possono adottare per soddisfare le esigenze locali e fornisce anche indicazioni importanti relative all'introduzione di Regole Locali che differiscono dalle Regole Locali Tipo.
Esiste una pagina dei contenuti molto dettagliata per le Procedure del Comitato che dovrebbe consentire al lettore di individuare gli elementi specifici.

Le Regole Modificate per Golfisti con Disabilità

Le Regole Modificate per Golfisti con Disabilità sono riprodotte nell'ultima sezione della Guida Ufficiale. L'obiettivo del R&A e dell'USGA nella produzione di queste Regole Modificate è quello di consentire a un giocatore con disabilità di giocare in modo equo con giocatori che non hanno alcuna disabilità, che hanno la medesima disabilità o disabilità differenti. Il R&A e l'USGA hanno ricevuto un prezioso contributo dalla comunità di giocatori con disabilità, organizzazioni per la disabilità e altre fonti per identificare le modifiche che sono eque e appropriate da tutte le prospettive.

Le Regole del Golf
con le Interpretazioni

Contenuti

I I Principi Basilari del Gioco (Regole 1-4)

Regola 1 Il Gioco, la Condotta del Giocatore e le Regole 26

1.1 Il Gioco del Golf 26

1.2 Standard di Condotta del Giocatore 26
1.2a/1 Significato di Grave Scorrettezza 27

1.3 Giocare Secondo le Regole 28
1.3b(1)/1 – Squalificare i Giocatori che Conoscono una Regola Ma che Si Accordano Intenzionalmente per Ignorarla 29

1.3b(1)/2 Al Fine di Accordarsi per Ignorare una Regola o una Penalità, i Giocatori Devono Essere Consapevoli dell'Esistenza della Regola 29

1.3c(1)/1 – L'Azione di un'Altra Persona Infrange una Regola che Riguarda il Giocatore 31

1.3c(4)/1 – Evento Intercorrente tra le Infrazioni Comporta Penalità Multiple 32

1.3c(4)/2 – Infrazioni Multiple Derivanti da un'Azione Singola Comportano una Penalità Singola 33

1.3c(4)/3 – Significato di Azioni non Collegate tra Loro 33

1.3c(4)/4 – Il Mancato Ripiazzamento della Palla Può Essere Considerato un'Azione Distinta e Indipendente 34

1.3c/1 – Il Giocatore Non è Squalificato da una Gara Quando Quel Giro Non Conta 34

1.3c/2 – Applicazione delle Penalità di Squalifica, le Concessioni e il Numero Errato dei Colpi in uno Spareggio Stroke Play 35

Regola 2 Il Campo 36

2.1 Limiti del Campo e Fuori Limite 36

2.2 Le Aree Definite del Campo 36

2.3 Oggetti o Condizioni che Possono Interferire con il Gioco 37

2.4 Zone Proibite al Gioco 37

Regola 3 La Gara 39

3.1 I Fondamenti Principali di Ogni Gara 39

3.2 Match Play 40

3.2b(1)/1 – I Giocatori Non Devono Concedere le Buche per Abbreviare Intenzionalmente un Incontro 42

3.2b(2)/1 – La Concessione Non è Valida Quando è il Caddie che Tenta di Farla 42

3.2c(1)/1 – Dichiarare l'Handicap Più Alto Costituisce Infrazione Anche Se la Buca Interessata Non è Stata Giocata 43

3.2c(2)/1 – Colpo di Handicap Non Applicato Durante un Incontro Viene Scoperto Successivamente Durante l'Incontro 44

3.2d(1)/1 – Il Numero dei Colpi Eseguiti Durante il Gioco di una Buca Non Necessita di Essere Comunicato dal Giocatore Se è il Suo Turno di Gioco 45

3.2d(1)/2 – Significato di " Nessuna Penalità Se Non Vi è Alcuna Conseguenza sul Risultato della Buca" - Eccezione 45

3.2d(1)/3 – Errato Numero dei Colpi Comunicato dal Giocatore Dopo Aver Completato la Buca e l'Errore Viene Scoperto Diverse Buche Dopo 45

3.2d(1)/4 – Errato Numero dei Colpi Comunicato dal Giocatore Dopo Aver Completato la Buca e l'Errore Viene Scoperto Dopo che il Risultato dell'Incontro è Definitivo 45

3.2d(1)/5 – Cambiare Idea Sull'Ovviare con Penalità Non Equivale a Comunicare il Numero Errato dei Colpi Eseguiti 46

3.2d(2)/1 – "Appena Sia Ragionevolmente Possibile" Non E' Sempre Prima del Colpo Successivo dell'Avversario 46

3.2d(3)/1 – Comunicare Intenzionalmente il Punteggio Errato dell'Incontro o Non Correggere il Malinteso dell'Avversario sul Punteggio dell'Incontro Può Condurre alla Squalifica 47

3.2d(3)/2 – Accordo sul Punteggio Errato dell'Incontro in una Buca Precedente Scoperto Successivamente Durante l'Incontro 47

3.3 Stroke Play 48

3.3b(1)/1 – Il Marcatore Dovrebbe Essere Squalificato se Certifica Consapevolmente un Punteggio Errato per un Altro Giocatore 49

3.3b(1)/2 – Il Marcatore Può Rifiutarsi di Certificare il Punteggio del Giocatore Basato su un Disaccordo 49

3.3b(2)/1 – I Giocatori Devono Inserire Solo i Punteggi in uno Score 51

3.3b(2)/2 – Non è Richiesta Un'Ulteriore Certificazione Quando Vengono Apportate Modifiche allo Score 51

3.3b(2)/3 – Applicazione dell'Eccezione per la Mancata Osservanza delle Proprie Responsabilità da Parte del Marcatore 51

3.3b(3)/1 – I Punteggi sullo Score Devono Essere Identificabili con la Buca Giusta 52

3.3b(4)/1 – Significato dell"'Handicap" che il Giocatore Deve Indicare sullo Score 53

3.3b(4)/2 – Il Giocatore Non E' Esente da Penalità Quando il Comitato Fornisce uno Score Con un Handicap Errato 53

3.3b(4)/3 – Nessuna Penalità Se un Handicap Più Alto Non ha Alcun Effetto 53
3.3b/1 – I Giocatori Devono Essere Accompagnati da un Marcatore per l'Intero Giro 54
3.3b/2 – Le Informazioni Inserite in un Posto Sbagliato sullo Score Possono Sempre Essere Accettabili 54
3.3b/3 – Può Essere Utilizzato un Altro Score Se Lo Score Ufficiale Viene Smarrito 54

Regola 4 L'Equipaggiamento del Giocatore 56

4.1 I Bastoni 56
4.1a(1)/1 – L'Usura Attraverso un Uso Normale Non Modifica la Conformità 56
4.1a(1)/2 – Nessuna Penalità per un Colpo con Un Bastone Non Conforme Quando il Colpo Viene Ignorato 57
4.1a(2)/1 – Significato di "Riparare" 58
4.1b(1)/1 – Una Testa di Bastone e una Canna Separate Non Costituiscono un Bastone 59
4.1b(1)/2 – Un Bastone Rotto in Pezzi Non Conta nel Limite dei 14 Bastoni 59
4.1b(1)/3 – I Bastoni Trasportati per Conto del Giocatore Contano nel Limite dei 14 Bastoni 59
4.1b(1)/4 – Il Bastone Si Considera Aggiunto Quando Viene Eseguito il Colpo Successivo 59
4.1b(2)/1 – Più Giocatori Possono Trasportare i Bastoni in Un'Unica Sacca 60
4.1b(2)/2 – La Condivisione dei Bastoni Non E' Permessa Per i Colpi che Contano nel Punteggio di un Giocatore 60
4.1b(4)/1 – Le Componenti di Bastone Possono Essere Assemblate Quando Non Sono Trasportate Da o Per il Giocatore 61
4.1b/1 – Come Applicare la Penalità di Rettifica Una Volta che Qualsiasi Giocatore Inizi la Buca Durante un Incontro 62

4.2 Le Palle 63
4.2a(1)/1 – Status di una Palla Non Presente nella Lista delle Palle Conformi 63
4.2a(1)/2 – Status di Palle "X-Out", "Rinnovate" e di "Pratica" 63
4.2a(1)/3 – Nessuna Penalità per Giocare una Palla Non Conforme Quando il Colpo Viene Ignorato 64

4.3 Uso dell'Equipaggiamento 65
4.3a(1)/1 – Limitazioni sull'Utilizzo di Equipaggiamento Per Ottenere Informazioni sulla Pendenza 66
4.3a(2)/1 – Non è Permesso Utilizzare Oggetti Artificiali per Ottenere Informazioni Relative al Vento 67
4.3a(4)/1 – Guardare un Video che è Proiettato sul Campo 68

4.3a/1 – Limitazioni sull'Utilizzo di Materiali per la Lettura dei Green 68

4.3/1 – Giocatore Infrange la Regola 4.3 tra il Gioco di Due Buche; Come Applicare la Penalità. 70

II Giocare il Giro e Una Buca (Regole 5-6)

Regola 5 Giocare il Giro 73

5.1 Significato di Giro 73

5.2 Praticare sul Campo Prima del Giro o Tra i Giri 73

5.2b/1 – Significato di "Terminare il Gioco del Suo Ultimo Giro per Quel Giorno" in Stroke Play 74

5.2b/2 – Colpo di Pratica al Termine della Buca Ma Tra i Giri E' Permesso 74

5.2b/3 – La Pratica Può Essere Permessa sul Campo Prima di un Giro in una Gara che Comprende Giorni Consecutivi 75

5.3 Iniziare e Terminare il Giro 75

5.3a/1 – Circostanze Eccezionali che Giustificano l'Evitare la Penalità dell'Orario di Partenza 76

5.3a/2 – Significato di "Punto di Partenza" 76

5.3a/3 – Significato di "Pronto a Giocare" 76

5.3a/4 – Giocatore è al Punto di Partenza Ma Poi Lascia il Punto di Partenza 77

5.3a/5 – L'Incontro Inizia alla Seconda Buca Quando Entrambi i Giocatori Sono in Ritardo 77

5.4 Giocare in Gruppi 78

5.5 Praticare Durante il Giro o Mentre il Gioco è Interrotto 78

5.5a/1 – Colpo di Pratica con una Palla di Dimensione Simile a una Palla Conforme Costituisce Infrazione 78

5.5b/1 – Quando Praticare Tra il Gioco di due Buche è Permesso 79

5.5c/1 – I Permessi di Pratica Extra Non Sono Più Applicabili Quando il Giro Stroke Play Viene Ripreso 80

5.6 Ritardo Irragionevole; Rapida Velocità di Gioco 80

5.6a/1 – Esempi di Ritardo che Sono Considerati Ragionevoli o Irragionevoli 80

5.6a/2 – A un Giocatore che ha un Malore o un Infortunio Improvviso Sono Concessi di Norma 15 Minuti di Recupero 81

5.7 Interruzione del Gioco; Ripresa del Gioco 82

5.7a/1 – Quando un Giocatore ha Interrotto il Gioco 83

5.7b(1)/1 – Circostanze che Giustificano la Mancata Interruzione di Gioco da Parte del Giocatore 83

5.7b/1 – Droppare una Palla Dopo che il Gioco è Stato Sospeso Non Costituisce una Mancata Interruzione del Gioco 85

5.7c/1 – I Giocatori Devono Riprendere il Gioco Quando il Comitato Conclude che Non Ci Sia Pericolo a Causa dei Fulmini 85

5.7d(1)/1 – Se il Giocatore Deve Accettare il Lie Migliorato o Peggiorato nel Bunker Durante una Sospensione 86

5.7d(1)/2 – Rimozione di Impedimenti Sciolti Prima di Ripiazzare la Palla Quando il Gioco Viene Ripreso 87

Regola 6 Giocare una Buca 88

6.1 Iniziare il Gioco di una Buca 88

6.1b(1)/1 – Palla Giocata dal Di Fuori dell'Area di Partenza in Match Play e Colpo Non Annullato dall'Avversario 88

6.1/1 – Cosa Fare Quando Uno o Entrambi gli Indicatori di Partenza sono Mancanti 89

6.2 Giocare la Palla dall'Area di Partenza 89

6.2b(4)/1 – Gli Indicatori di Partenza Rimossi dal Giocatore Dovrebbero Essere Ripiazzati 91

6.2b(6)/1 – La Palla che Si Ferma nell'Area di Partenza non Deve Essere Necessariamente Giocata Come Si Trova 92

6.3 Palla Utilizzata Nel Gioco della Buca 93

6.3a/1 – Cosa Fare Quando le Palle Vengono Scambiate in un Posto Sconosciuto 93

6.3c(1)/1 – Significato di "Colpi di Penalità Derivanti dal Giocare Unicamente Quella Palla 95

6.4 Ordine di Gioco Nel Gioco della Buca 96

6.4c/1 – Il Colpo Non Può Essere Annullato Quando la Palla Provvisoria è Giocata Fuori Turno dall'Area di Partenza 98

6.5 Completare il Gioco di una Buca 99

6.5/1 – Un'Altra Palla Giocata Dopo che la Buca E' Stata Inconsapevolmente Completata 99

III Giocare la Palla (Regole 7-11)

Regola 7 Ricerca della Palla: Trovare e Identificare la Palla 102

7.1 Come Cercare Correttamente la Palla 102

7.1a/1 – Esempi di Azioni che Difficilmente Fanno Parte di una Ricerca Corretta 102

7.2 Come Identificare la Palla 103

7.2/1 – Identificare la Palla che Non Può Essere Recuperata 103

7.3 Alzare la Palla per Identificarla 104

7.4 Palla Mossa Accidentalmente Nel Tentativo di Trovarla o di Identificarla 104

7.4/1 – Stimare il Punto Originale sul Quale Ripiazzare la Palla Mossa Durante la Ricerca 104

7.4/2 – Giocatore Tenta di Rimuovere la Palla che Si Trova in un Albero o Calpesta la Palla nell'Erba Alta Durante la Ricerca 105

Regola 8 Campo Giocato Come Si Trova 106

8.1 Azioni del Giocatore Che Migliorano le Condizioni Che Influenzano il Colpo 106

8.1a/1 – Esempi di Azioni che Potrebbero Creare un Potenziale Vantaggio 107

8.1a/2 – Esempi di Azioni che Non Potrebbero Creare un Potenziale Vantaggio 107

8.1a/3 – Il Giocatore che Migliora le Condizioni per il Colpo che Intende Effettuare E' in Infrazione Anche Se Viene Eseguito un Colpo Differente 108

8.1a/4 – Esempio del Muovere, Piegare o Rompere un'Ostruzione Inamovibile 108

8.1a/5 – Non é Permesso Costruire uno Stance Posizionando un Oggetto Come ad Esempio un Asciugamano 108

8.1a/6 – Non è Permesso Modificare la Superficie del Terreno per Costruire uno Stance 109

8.1a/7 – Il Giocatore Può Sondare Vicino alla Palla per Stabilire Se Radici d'Albero, Rocce o Ostruzioni Si Trovino Al di Sotto della Superficie del Terreno, Ma Solo Se Questo Non Migliori le Condizioni 109

8.1a/8 – Non è Permesso Modificare la Superficie del Terreno nell'Area Dove Ovviare 110

8.1a/9 – Quando la Zolla è Ripiazzata e Non Deve Essere Rimossa o Schiacciata 110

8.1b/1 – Significato di "Appoggiare Leggermente il Bastone sul Terreno" 111

8.1b/2 – Giocatore Autorizzato a Scavare Fermamente con i Piedi Più di Una Volta Nel Prendere Lo Stance 111

8.1b/3 – Esempi di "Prendere Correttamente uno Stance" 112

8.1b/4 – Esempi del Non "Prendere Correttamente uno Stance" 112

8.1b/5 – Il Migliorare le Condizioni nell'Area di Partenza è Limitato al Terreno 113

8.1b/6 – Giocatore Livella il Bunker per "Avere Cura del Campo" Dopo Aver Giocato Fuori dal Bunker 113

8.1b/7 – Quando il Danno che è Parzialmente Sopra e Fuori dal Putting Green Può Essere Riparato 113

8.1d(1)/1 – Esempi in Cui al Giocatore è Permesso Ripristinare le Condizioni Modificate dalle Azioni di un'Altra Persona o di un'Influenza Esterna 115

8.1d(1)/2 – Il Giocatore ha Diritto ad Avere Impedimenti Sciolti o Ostruzioni Movibili Lasciati nel Posto in Cui Erano Quando la Palla si è Fermata 116

8.1d(2)/1 – Esempi di Condizioni Modificate da un Oggetto Naturale o da Forze Naturali Secondo i Quali al Giocatore Non è Permesso Ripristinare le Condizioni Peggiorate 116

8.1d(2)/2 – Al Giocatore Non è Permesso Ripristinare le Condizioni che Influenzano il Colpo Quando Sono Peggiorate dal Caddie o da un'Altra Persona su Richiesta del Giocatore 116

8.1d(2)/3 – Se il Giocatore Entra in un Bunker sulla Linea di Gioco Non Deve Ripristinare le Condizioni Peggiorate 117

8.2 Azioni Intenzionali del Giocatore per Modificare Altre Condizioni Fisiche Al Fine di Influenzare la Propria Palla Ferma o il Colpo da Eseguire 117

8.2b/1 – Esempi di Azioni Intenzionali del Giocatore per Migliorare Altre Condizioni Fisiche che Influenzano il Proprio Gioco 118

8.3 Azioni Intenzionali del Giocatore per Modificare le Condizioni Fisiche al Fine di Influenzare la Palla Ferma o il Colpo da Eseguire di Un Altro Giocatore 119

8.3/1 – Entrambi i Giocatori Sono Penalizzati Se Sono Migliorate le Condizioni Fisiche con la Consapevolezza dell'Altro Giocatore 120

Regola 9 Palla Giocata Come Si Trova; Palla Ferma Alzata o Mossa 121

9.1 Palla Giocata Come Si Trova 121

9.2 Valutare Se la Palla Si Sia Mossa e Cosa ne Abbia Causato il Movimento 122

9.2a/1 – Quando Si Considera Che Una Palla Si Sia Mossa 122

9.2a/2 – Il Giocatore è Responsabile delle Azioni che Causano il Movimento della Palla Anche Se Non è A Conoscenza che la Palla Si Sia Mossa 122

9.3 Palla Mossa da Forze Naturali 124

9.4 Palla Alzata o Mossa dal Giocatore 124

9.4a/1 – Procedura Quando la Palla del Giocatore Viene Smossa da un Albero 124

9.4b/1 – La Palla Toccata Intenzionalmente Ma Non Mossa Comporta Penalità Per il Giocatore 126

9.4b/2 – Significato di " Tentativo di Trovare" 127

9.4b/3 – Palla Mossa Quando la Ricerca Viene Temporaneamente Interrotta 127

9.4b/4 – Significato di "Mentre" nell'Eccezione 4 alla Regola 9.4b 128

9.4b/5 – Significato di "Azioni Ragionevoli" nell'Eccezione 4 alla Regola 9.4b 128

9.4b/6 – Giocatore Alza la Palla Secondo la Regola 16.1b che Permette di Ovviare Senza Penalità ma Poi Decide di Non Ovviare Senza Penalità 129

9.5 Palla Alzata o Mossa dall'Avversario in Match Play 129

9.5b/1 – Giocatore Dichiara Propria una Palla Trovata e Ciò Fa in Modo che l'Avversario Alzi un'Altra Palla che si Scopre Essere la Palla del Giocatore 130

9.6 Palla Alzata o Mossa da un'Influenza Esterna 131

9.6/1 – Influenza Esterna Mossa dal Vento Causa il Movimento della Palla 131

9.6/2 – Dove Ripiazzare la Palla Quando E' Stata Mossa da un Posto Sconosciuto 132

9.6/3 – Giocatore Apprende Dopo Aver Eseguito il Colpo che la Palla Si E' Mossa 132

9.6/4 – Palla Ferma Viene Giocata e Poi Si Scopre che E' Stata Mossa da un'Influenza Esterna; Si Scopre che la Palla è una Palla Sbagliata 132

9.7 Marca-Palla Alzato o Mosso 133

Regola 10 Preparare ed Eseguire un Colpo; Consiglio e Aiuto; I Caddie 134

10.1 Eseguire un Colpo 134

10.1a/1 – Esempi di Spingere, Trascinare o Raccogliere 134

10.1a/2 – Il Giocatore Può Adoperare Qualsiasi Parte della Testa del Bastone per Colpire Correttamente la Palla 135

10.1a/3 – Altro Materiale Può Intervenire Tra la Palla e la Testa del Bastone Durante il Colpo 135

10.1b/1 – Il Giocatore Non Deve Ancorare il Bastone con l'Avambraccio Contro il Corpo 136

10.1b/2 – Il Contatto Intenzionale con l'Abbigliamento Durante il Colpo Costituisce Infrazione 136

10.1b/3 – Il Contatto Involontario con l'Abbigliamento Durante il Colpo Non Costituisce Infrazione 136

10.2 Consiglio e Altro Aiuto 137

10.2a/1 – Il Giocatore Può Ottenere Informazioni da un Caddie Condiviso 138

10.2a/2 – Il Giocatore Deve Tentare di Fermare il Consiglio in Corso Dato Volontariamente 138

10.2b(3)/1 – E' Permesso Mettere la Testa del Bastone sul Terreno Dietro alla Palla per Aiutare il Giocatore a Prendere lo Stance 139

10.2b(4)/1 – Esempi di Quando il Giocatore Inizia a Prendere il Proprio Stance 140

10.2b(5)/1 – Il Giocatore Può Chiedere a un'Altra Persona che Non Era Posizionata Intenzionalmente di Spostarsi o di Rimanere sul Posto 141

10.2b(5)/2 - Il Giocatore Può Indossare Abbigliamento Protettivo 141

10.3 I Caddie 141

10.3a/1 – Giocatore Trasporta i Bastoni su un Golf Cart Motorizzato e Impiega una Persona per Svolgere Tutte le Altre Funzioni di un Caddie 142

10.3a/2 – Il Giocatore Può Fare da Caddie a un Altro Giocatore Quando Non Gioca il Giro 143

Regola 11 Palla in Movimento Colpisce Accidentalmente una Persona, un Animale o un Oggetto; Azioni Intenzionali per Influenzare la Palla in Movimento 145

11.1 Palla in Movimento Colpisce Accidentalmente una Persona o un'Influenza Esterna 145

11.1b/1 – Giocare da Dove la Palla Si E' Fermata Quando il Colpo Non Conta Equivale a Giocare da un Posto Sbagliato 146

11.1b/2 – Cosa Fare Quando la Palla si Muove Dopo Essere Stata Deviata o Fermata Accidentalmente 147

11.2 Palla in Movimento Deviata o Fermata Intenzionalmente da una Persona 147

11.2a/1 – Equipaggiamento Lasciato in una Posizione Dopo che il Giocatore Realizza che Questo Possa Essere d'Aiuto se La Palla Dovesse Colpirlo 148

11.2c(1)/1 – Opzioni Quando la Palla Si Sarebbe Fermata in un'Area di Penalità 149

11.3 Muovere Intenzionalmente Oggetti o Alterare le Condizioni per Influenzare la Palla in Movimento 150

11.3/1 – Il Risultato di Azioni Intenzionali per Influenzare una Palla in Movimento è Irrilevante 150

IV Regole Specifiche Per i Bunker e i Putting Green (Regole 12-13)

Regola 12 I Bunker 153

12.1 Quando la Palla è in Bunker 153

12.2 Giocare la Palla nel Bunker 154

12.2a/1 – Miglioramento Derivante dalla Rimozione di un Impedimento Sciolto o di un'Ostruzione Movibile da un Bunker 154

12.2b(3)/1 – Al Giocatore è Permesso Livellare la Sabbia in un Bunker per Avere Cura del Campo Dopo Aver Ovviato al di Fuori del Bunker 155

12.2b/1 – La Regola 12.2b Si Applica a un Cumulo di Sabbia Derivante da una Buca di Animale in un Bunker 156

12.2b/2 – Se il Giocatore Può Sondare nel Bunker 156

12.2b/3 – La Regola 12.2 Continua a Essere Applicata Quando il Giocatore Ha Alzato la Propria Palla dal Bunker per Ovviare ma Non ha Ancora Deciso Se Ovviare all'Interno o al di Fuori del Bunker 156

12.3 Regole Specifiche per Ovviare per la Palla in Bunker 157

Regola 13 I Putting Green 158

13.1 Azioni Permesse o Richieste sui Putting Green 158

13.1c(2)/1 – La Linea di Gioco Danneggiata Accidentalmente sul Putting Green Può Essere Riparata 159

13.1c(2)/2 – La Buca Danneggiata E' Parte del Danno sul Putting Green 160

13.1c(2)/3 – Il Giocatore Può Richiedere Aiuto dal Comitato Quando Non è in Grado di Riparare un Danno sul Putting Green 160

13.1d(1)/1 – Nessuna Penalità per il Movimento Accidentale della Palla o del Marca-Palla sul Putting Green 161

13.1d(2)/1 – La Palla Deve Essere Ripiazzata Se Si Muove Dopo Aver Piazzato una Palla Per Ovviare 161

13.1e/1 – Non E' Permesso Provare Intenzionalmente Qualsiasi Putting Green 162

13.2 L'Asta della Bandiera 164

13.2a(1)/1 – Il Giocatore ha il Diritto di Lasciare l'Asta della Bandiera nella Posizione in cui il Gruppo Precedente l'ha Lasciata 164

13.2a(4)/1 – Asta della Bandiera Non Custodita Rimossa Senza l'Autorizzazione del Giocatore Può Essere Riposizionata 166

13.2b(1)/1 – Colui che Custodisce l'Asta della Bandiera Può Stare in Qualsiasi Posto 167

13.2b(1)/2 – Il Giocatore Può Eseguire il Colpo Mentre Tiene l'Asta della Bandiera 167

13.3 Palla In Bilico sul Bordo della Buca 168

13.3a/1 – Significato di Tempo Ragionevole per il Giocatore per Raggiungere la Buca 169

13.3b/1 – Cosa Fare Quando la Palla del Giocatore in Bilico sul Bordo della Buca Si Muove Quando il Giocatore Rimuove l'Asta della Bandiera 170

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

Regola 14 Procedure per la Palla: Marcare, Alzare e Pulire; Ripiazzare sul Punto; Droppare nell'Area Dove Ovviare; Giocare da un Posto Sbagliato 172

14.1 Marcare, Alzare e Pulire la Palla 172

14.1a/1 – La Palla Può Essere Alzata in Qualsiasi Modo 173

14.1a/2 – Marcare la Palla Correttamente 173

14.1c/1 – Il Giocatore Deve Prestare Attenzione Quando la Palla Alzata Non Può Essere Pulita 174

14.2 Ripiazzare la Palla Sul Punto 174

14.2b(2)/1 – Giocatore Droppa la Palla Quando la Palla Avrebbe Dovuto Essere Ripiazzata 175

14.2c/1 – La Palla Può Essere Ripiazzata Orientandola Quasi in Qualsiasi Modo 176

14.2c/2 – Rimozione di Impedimento Sciolto dal Punto Dove la Palla Deve Essere Ripiazzata 176

14.2d(2)/1 – Il Lie Modificato Può Essere il "Punto Più Vicino con il Lie Più Somigliante" 177

14.2e/1 – Il Giocatore Deve Ovviare con Penalità Quando il Punto in Cui la Palla Rimarrà Ferma E' Più Vicino alla Buca 178

14.2/1 – La Palla Non Necessita di Essere Ripiazzata sul Punto Originale Quando il Giocatore Giocherà da un Altro Posto 178

14.3 Droppare la Palla nell'Area Dove Ovviare 179

14.3b(2)/1 – La Palla Può Cadere Solo a una Breve Distanza Quando Droppata dall'Altezza del Ginocchio 180

14.3c(1)/1 – Cosa Fare Quando la Palla Droppata si Muove Dopo Essersi Fermata Contro il Piede o l'Equipaggiamento di un Giocatore 181

14.3c(2)/1 – La Palla Droppata Due Volte nel Modo Giusto Che Si Ferma Al di Fuori dell'Area Dove Ovviare Potrebbe Essere Piazzata Fuori dall'Area Dove Ovviare 183

14.3c(2)/2 – Dove Piazzare la Palla Droppata Due Volte nel Modo Giusto Nell'Area Dove Ovviare con un Cespuglio al Suo Interno 183

14.3c/1 – L'Area Dove Ovviare Include Qualsiasi Cosa all'Interno dell'Area Dove Ovviare 183

14.3c/2 – La Palla Può Essere Droppata Nella Zona Proibita al Gioco 183

14.4 Quando la Palla del Giocatore Ritorna in Gioco Dopo che la Palla Originale è Fuori Gioco 185

14.4/1 – La Palla Piazzata Non E' in Gioco A Meno Che Non ci Sia Stata Intenzione di Metterla in Gioco 185

14.4/2 – Non Sono Permesse le Prove di Droppaggio 185

14.5 Correggere l'Errore Fatto nel Sostituire, Ripiazzare, Droppare o Piazzare la Palla 186

14.5b(3)/1 – Il Giocatore Può Cambiare Aree Dove Ovviare Quando Droppa Nuovamente Ovviando Indietro Sulla Linea 187

14.5b(3)/2 – Il Giocatore Può Cambiare Aree del Campo Nell'Area Dove Ovviare Nel Droppare Nuovamente 187

14.6 Eseguire il Colpo Successivo da Dove E' Stato Fatto il Colpo Precedente 188

14.7 Giocare da un Posto Sbagliato 189

14.7b/1 – Il Giocatore Riceve la Penalità Per Ogni Colpo Eseguito dall'Area Dove il Gioco Non è Permesso 191

14.7b/2 – La Palla si Trova in un Posto Sbagliato Se il Bastone Colpisce la Condizione dalla Quale il Giocatore Aveva Ovviato 191

VI Ovviare Senza Penalità (Regole 15-16)

Regola 15 Ovviare da Impedimenti Sciolti e Ostruzioni Movibili (Inclusi Palla o Marca-Palla che Aiutano o Interferiscono con il Gioco) 194

15.1 Impedimenti Sciolti 194

15.1a/1 – Rimuovere un Impedimento Sciolto, Incluso con il Supporto da Parte di Altri 195

15.1a/2 – Il Giocatore E' Autorizzato a Rompere Parte di un Impedimento Sciolto 195

15.1a/3 – Rimozione di Impedimento Sciolto dall'Area Dove Ovviare o dal Punto Dove la Palla Deve Essere Droppata, Piazzata o Ripiazzata 195

15.2 Ostruzioni Movibili 196

15.3 Palla o Marca-Palla Che Aiuta o Interferisce con il Gioco 199

15.3a/1 – L'Infrazione alla Regola Per Aver Lasciato una Palla che Aiuta in Posizione Non Richiede la Consapevolezza 199

15.3a/2 – Ai Giocatori E' Permesso Lasciare una Palla che Aiuta In Match Play 200

Regola 16 Ovviare dalle Condizioni Anormali del Campo (Incluse le Ostruzioni Inamovibili), da una Condizione di Animale Pericoloso, dalla Palla Infossata 202

16.1 Condizioni Anormali del Campo (Incluse le Ostruzioni Inamovibili) 202

16.1a(3)/1 – L'Ostruzione che Interferisce con un Colpo Anormale Può Non Precludere al Giocatore l'Ovviare 204

16.1a(3)/2 – Il Giocatore Non Può Utilizzare un Colpo Chiaramente Irragionevole per Poter Ovviare da una Condizione 204

16.1a(3)/3 – Applicazione della Regola 16.1a(3) Quando la Palla Giace Al di Sotto del Livello del Terreno in una Buca di Animale 204

16.1b/1 – Procedura Per Ovviare Quando la Palla Si Trova in una Condizione Anormale del Campo al di Sotto del Livello del Terreno 206

16.1c/1 – Giocatore Ovvia al Meglio; Poi Decide di Ovviare Indietro sulla Linea 209

16.1c/2 – Dopo Aver Alzato la Palla il Giocatore Può Cambiare Opzione per Ovviare prima di Mettere una Palla in Gioco 209

16.1/1 – L'Ovviare da una Condizione Anormale del Campo Può Avere Come Conseguenza Condizioni Migliori o Peggiori 211

16.1/2 – Se Si Verifica l'Interferenza con una Seconda Condizione Anormale del Campo Dopo Aver Ovviato Completamente dalla Prima Condizione, E' Possibile Ovviare Ulteriormente 212

16.1/3 – Il Giocatore Può Scegliere di Ovviare da Una delle Condizioni Quando C'è Interferenza da Due Condizioni 212

16.1/4 – Come Ovviare Quando la Palla Giace su una Parte Sopraelevata di un'Ostruzione Inamovibile 213

16.1/5 – Come Misurare il Punto Più Vicino Dove Ovviare Completamente Quando la Palla Si Trova Sotto al Livello del Terreno in una Condizione Anormale del Campo 213

16.1/6 – Il Giocatore Può Aspettare a Determinare il Punto più Vicino Dove Ovviare Completamente Quando la Palla si Muove nell'Acqua 213

16.2 Condizione di Animale Pericoloso 214

16.2a/1 – Non Si Ovvia Senza Penalità da una Condizione Pericolosa del Campo 214

16.3 Palla Infossata 215

16.3a(2)/1 – Concludere Se la Palla Sia Infossata nel Proprio Pitch-Mark 216

16.4 Alzare la Palla per Vedere Se Si Trova in una Condizione Dove è Permesso Ovviare 217

VII Ovviare Con Penalità (Regole 17-19)

Regola 17 Aree di Penalità 220

17.1 Opzioni per la Palla nell'Area di Penalità 220

17.1a/1 – La Palla E' nell'Area di Penalità Anche Se l'Area di Penalità E' Marcata Incorrettamente 220

17.1a/2 – Palla Persa nell'Area di Penalità o in una Condizione Anormale del Campo Adiacente all'Area di Penalità 220

17.1d(2)/1 – Raccomandazione che il Giocatore Marchi fisicamente il Punto di Riferimento sulla Linea di Riferimento 223

17.1d(3)/1 – Il Giocatore Può Misurare Attraverso l'Area di Penalità nell'Ovviare Lateralmente 224

17.1d(3)/2 – Giocatore Droppa la Palla Basandosi sulla Stima del Posto in Cui la Palla ha per l'Ultima Volta Attraversato il Bordo dell'Area di Penalità Che Si Scopre Essere il Punto Sbagliato 224

17.2 Opzioni Dopo Aver Giocato la Palla dall'Area di Penalità 226

17.2b/1 – Esempi di Opzioni per Ovviare Permesse dalla Regola 17.2b 229

17.3 Non Si Ovvia Secondo Altre Regole per la Palla nell'Area di Penalità 230

Regola 18 Ovviare per Colpo e Distanza, Palla Persa o Fuori Limite, Palla Provvisoria 231

18.1 Ovviare per Colpo e Distanza Permesso in Ogni Momento 231

18.1/1 – La Palla Supportata Può Essere Alzata Quando Viene Trovata la Palla Originale Entro i Tre Minuti Previsti per la Ricerca 231

18.1/2 – La Penalità Non Può Essere Evitata Procedendo per Colpo e Distanza 232

18.2 Palla Persa o Fuori Limite; Si Deve Ovviare per Colpo e Distanza 232

18.2a(1)/1 – Tempo Permesso per la Ricerca Quando la Ricerca Viene Temporaneamente Interrotta 233

18.2a(1)/2 – Il Caddie Non E' Obbligato a Cercare la Palla del Giocatore Prima del Giocatore 233

18.2a(1)/3 – La Palla Può Diventare Persa Qualora Non Identificata Per Tempo 234

18.2a(2)/1 – Palla Spostata Fuori Limite dalla Corrente d'Acqua 235

18.3 Palla Provvisoria 236

18.3a/1 – Quando il Giocatore Può Giocare la Palla Provvisoria 236

18.3a/2 – E' Permesso Giocare la Palla Provvisoria Dopo che la Ricerca E' Iniziata 237

18.3a/3 – Ciascuna Palla Si Riferisce Solo alla Palla Precedente Quando Viene Giocata dallo Stesso Punto 237

18.3b/1 – Cosa E' Considerato Annuncio di una Palla Provvisoria 238

18.3b/2 – Annunci che "Indicano Chiaramente" che Viene Giocata una Palla Provvisoria 238

18.3c(1)/1 – Le Azioni Intraprese con la Palla Provvisoria Sono una Continuazione della Palla Provvisoria 239

18.3c(2)/1 – Il Punto Stimato della Palla Originale Viene Utilizzato per Determinare Quale Palla Sia in Gioco 240

18.3c(2)/2 – Il Giocatore Può Chiedere agli Altri di Non Cercare la Propria Palla Originale 241

18.3c(2)/3 – L'Avversario o un Altro Giocatore Può Cercare la Palla del Giocatore Nonostante la Richiesta del Giocatore 242

18.3c(2)/4 – Quando il Punteggio con la Palla Provvisoria Imbucata Diventa il Punteggio per la Buca 242

18.3c(2)/5 –Palla Provvisoria Alzata dal Giocatore Successivamente Diventa la Palla in Gioco 242

18.3c(3)/1 – La Palla Provvisoria Non Può Servire Come Palla in Gioco Se la Palla Originale è Ingiocabile o è nell'Area di Penalità 243

Regola 19 Palla Ingiocabile 244

19.1 Il Giocatore Può Decidere di Ovviare per Palla Ingiocabile in Qualsiasi Posto Eccetto nell'Area di Penalità 244

19.2 Opzioni per Ovviare per Palla Ingiocabile nell'Area Generale o sul Putting Green 244

19.2a/1 – Il Giocatore Può Ovviare per Colpo e Distanza Anche Quando il Punto del Colpo Precedente Si Trova Più Vicino alla Buca del Posto Dove Giace la Palla Ingiocabile 244

19.2a/2 – L'Ovviare per Colpo e Distanza è Permesso Solo dal Punto Dove Si E' Giocato l'Ultimo Colpo 245

19.2c/1 – Punto di Riferimento Per Ovviare Lateralmente Quando la Palla Non Si Trova Sul Terreno 247

19.2/1 – Nessuna Garanzia che la Palla Sarà Giocabile Dopo Aver Ovviato per Palla Ingiocabile 247

19.2/2 – La Palla Può Essere Droppata in Qualsiasi Area del Campo Quando Si Ovvia per Palla Ingiocabile 247

19.2/3 – Il Punto di Riferimento per Colpo e Distanza Non Cambia Fino a Che il Colpo Non Viene Eseguito 248

19.2/4 – Il Giocatore Può Ovviare senza Penalità Se Egli Alza la Palla Per Ovviare Per Palla Ingiocabile e Scopre Prima di Droppare Che Questa Si Trova in Terreno in Riparazione 248

19.2/5 – Il Giocatore Deve Trovare la Palla per Utilizzare le Opzioni dell'Ovviare Indietro Sulla Linea o Lateralmente 248

19.3 Opzioni per Ovviare per Palla Ingiocabile in Bunker 249

19.3b/1 – Ovviare per Palla Ingiocabile al di Fuori del Bunker Dopo Avere Prima Ovviato per Palla Ingiocabile nel Bunker 250

VIII Procedure per i Giocatori e il Comitato Quando Sorgono Questioni nell'Applicare le Regole (Regola 20)

Regola 20 Risolvere Questioni sulle Regole Durante il Giro; Ruling da Parte dell'Arbitro e del Comitato 252

20.1 Risolvere Questioni sulle Regole Durante il Giro 252

20.1b(2)/1 – La Richiesta per un Ruling Deve Essere Fatta in Tempo 253

20.1b(2)/2 – Il Ruling Dato Dopo il Termine dell'Ultima Buca dell'Incontro Ma Prima che il Risultato dell'Incontro Sia Definitivo Può Comportare che i Giocatori Riprendano l'Incontro 254

20.1b(4)/1 – In Match Play Non E' Permesso Terminare la Buca con Due Palle 255

20.1c(3)/1 – Nessuna Penalità per Aver Giocato una Palla che Non E' In Gioco Quando Vengono Giocate Due Palle 256

20.1c(3)/2 – Il Giocatore Deve Decidere di Giocare Due Palle Prima di Eseguire un Altro Colpo 257

20.1c(3)/3 – Il Giocatore Può Alzare la Palla Originale e Dropparla, Piazzarla o Ripiazzarla Quando Gioca Due Palle 257

20.1c(3)/4 – L'Ordine di Gioco della Palla Originale e della Seconda Palla E' Intercambiabile 258

20.1c(3)/5 – Obbligo del Giocatore di Completare la Buca con la Seconda Palla dopo Aver Annunciato L'Intenzione di Procedere in Questo Modo e Aver Scelto Quale Palla Debba Contare 258

20.1c(3)/6 – Quando Si E' Incerti, la Palla Provvisoria Deve Essere Utilizzata Come Seconda Palla 258

20.1c(3)/7 – Al Giocatore E' Permesso Giocare Una Sola Palla Secondo Due Regole Differenti 259

20.2 Ruling su Questioni secondo le Regole 260

20.2d/1 – Un Ruling Sbagliato E' Diverso da un Errore Amministrativo 261

20.2d/2 – Gli Errori Amministrativi Dovrebbero Sempre Essere Corretti 261

20.2e/1 – Giocatore Risulta Non Idoneo Durante la Gara o Dopo che il Risultato dell'Incontro o della Gara E' Definitivo 262

20.3 Situazioni non Contemplate dalle Regole 263

IX Altre Forme di Gioco (Regole 21-24)

Regola 21 Altre Forme di Stroke Play e Match Play Individuale 265

21.1 Stableford 265

21.2 Risultato Massimo 268

21.3 Contro Par/Contro Bogey 270

21.4 Three-Ball Match Play 272

21.4/1 – Nella Three- Ball Match Play Ciascun Giocatore Gioca Due Incontri Separati 273

21.5 Altre Forme di Gioco del Golf 273

21/1 – Il Giocatore Può Gareggiare in Molteplici Forme di Stroke Play Contemporaneamente 273

Regola 22 Foursome (Anche Nota come Colpo Alternato) 274

22.1 Descrizione della Foursome 274

22/1 – Gli Handicap Individuali Devono Essere Registrati sullo Score 274

22.2 Uno dei Partner Può Agire per la Parte 274

22.3 La Parte Deve Alternarsi nell'Eseguire i Colpi 275

22.3/1 – Nel Giocare Nuovamente dall'Area di Partenza nella Foursome Mista la Palla Deve Essere Giocata dalla Stessa Area di Partenza 275

22.3/2 – Stabilire Quale Palla Sia in Gioco Quando Entrambi i Partner nella Foursome Giocano il Colpo di Partenza dalla Stessa Area di Partenza 275

22.3/3 – Il Giocatore Non Può Mancare Intenzionalmente la Palla in Modo che il Suo Partner Possa Giocare 276

22.3/4 – Come Procedere Quando la Palla Provvisoria è Giocata dal Partner Sbagliato 276

22.4 Iniziare il Giro 277

22.5 I Partner Possono Condividere i Bastoni 277

Regola 23 Four-Ball 278

23.1 Descrizione della Four-Ball 278

23.2 Registrazione del Punteggio nella Four-Ball 278

23.2a/1 – Risultato della Buca Quando Nessuna Palla Viene Imbucata Correttamente 279

23.2b/1 – Il Punteggio per la Buca Deve Essere Identificato Al Partner Giusto 280

23.2b/2 – Applicazione dell'Eccezione alla Regola 3.3b(3) Per Aver Consegnato uno Score Sbagliato 281

23.3 Quando il Giro Inizia e Finisce; Quando la Buca è Terminata 282

23.4 Uno o Entrambi i Partner Possono Rappresentare la Parte 282

23.4/1 – Determinare l'Adeguamento dell'Handicap in Match Play Se un Giocatore Non Può Gareggiare 283

23.5 Azioni del Giocatore che Influenzano il Gioco del Partner 283

23.5a/1 – Azioni del Caddie Condiviso che Possono Comportare una Penalità per Entrambi i Giocatori 284

23.6 Ordine di Gioco della Parte 284

23.6/1 – Abbandonare il Diritto di Giocare in Qualsiasi Ordine la Parte Stabilisca Migliore 285

23.6/2 – I Partner Non Devono Ritardare Irragionevolmente il Gioco Quando Giocano in un Ordine Vantaggioso 285

23.6/3 – Quando alla Parte in Match Play Può Essere Annullato il Colpo da Parte dell'Avversario 286

23.7 I Partner Possono Condividere i Bastoni 286

23.7/1 – I Partner Possono Continuare a Darsi Consiglio e a Condividere i Bastoni Dopo che Termina l'Incontro Simultaneo 286

23.8 Quando la Penalità Si Applica a Un Solo Partner o Si Applica ad Entrambi i Partner 286

23.8a(2)/1 – Esempi di Quando l'Infrazione del Giocatore Aiuta il Gioco del Partner 287

23.8a(2)/2 – Esempi di Quando l'Infrazione del Giocatore Danneggia il Gioco dell'Avversario 288

23.8a(2)/3 – Riferire il Numero Errato dei Colpi Eseguiti o Non Comunicare all'Avversario una Penalità Non E' Mai Considerato Come Danneggiare l'Avversario Quando il Giocatore E' Fuori Contesa 288

Regola 24 Gare a Squadre 291

24.1 Descrizione delle Gare a Squadre 291

24.2 Condizioni delle Gare a Squadre 291

24.2/1 – La Squalifica Si Può Applicare ad Uno o a Tutti i Giri nel Gioco a Squadre 291

24.3 Il Capitano della Squadra 291

24.4 Consiglio Permesso nella Gara a Squadre 292

24.4/1 – Il Comitato Può Stabilire Limiti per i Capitani delle Squadre e i Consiglieri 292

Definizioni

Asta della Bandiera/1 - Gli Oggetti Sono Considerati come Asta della Bandiera Quando Sono Utilizzati Come Asta della Bandiera 297

Buca di Animale/1 - L'Impronta Isolata di Animale o un Segno di Zoccolo Non E' una Buca di Animale 298

Colpo/1 – Stabilire Se E' Stato Eseguito un Colpo 300

Consiglio/1 – Commenti Verbali o Azioni che Costituiscono Consiglio 301

Consiglio/2 – Commenti Verbali o Azioni che Non Costituiscono Consiglio 302

Equipaggiamento/1 -Status di Oggetti Trasportati per il Giocatore da Qualcun Altro 303

Impedimento Sciolto/1 – Status di un Frutto 306

Impedimento Sciolto/2 – Quando l'Impedimento Sciolto Diventa Ostruzione 306

Impedimento Sciolto/3 – Status della Saliva 306

Impedimento Sciolto/4 – Impedimenti Sciolti Utilizzati per Pavimentare una Strada 306

Impedimento Sciolto/5 – Un Insetto Vivo Non E' Mai Aderente a una Palla 307

Influenza Esterna/1 – Status dell'Aria e dell'Acqua Quando Azionate Artificialmente 307

Lunghezza del Bastone/1 – Significato di "Lunghezza del Bastone" Nel Misurare 308

Lunghezza del Bastone/2 – Come Misurare Quando il Bastone Più Lungo Si Rompe 308

Noto o Pressoché Certo/1 – Applicare lo Standard del "Noto o Pressoché Certo" Quando la Palla Si Muove 310

Noto o Pressoché Certo/2 – La Pressoché Certezza è Irrilevante Se Viene alla Luce Dopo che il Periodo dei Tre Minuti Previsti per la Ricerca E' Terminato 310

Noto o Pressoché Certo/3 – Giocatore Ignaro che la Palla Sia Stata Giocata da un Altro Giocatore 311

Oggetto che Definisce il Limite/1 - Status di Oggetti Attaccati a un Oggetto che Definisce il Limite 311

Oggetto che Definisce il Limite/2 – Status di un Cancello Attaccato a un Oggetto che Definisce il Limite 312

Oggetto che Definisce il Limite/3 – L'Oggetto Movibile che Definisce il Limite o La Parte Movibile di un Oggetto che Definisce il Limite Non Devono Essere Mossi 312

Ostruzione/1 – Status dei Punti e delle Linee Marcati sul Terreno 313

Ostruzione Inamovibile/1 – La Zolla Erbosa Attorno all'Ostruzione Non E' Parte dell'Ostruzione 313

Ostruzione Movibile/1 – Una Palla Abbandonata E' un'Ostruzione Movibile 314

Palla Imbucata/1- L'Intera Palla Deve Essere al di Sotto della Superficie Per Considerarsi Imbucata Quando Essa E' Infossata in un Lato della Buca 314

Palla Imbucata/2- La Palla Si Considera Imbucata Anche Se Non E' "Ferma" 314

Palla Mossa/1 - Quando una Palla Ferma Su un Oggetto Si Muove 316

Palla Mossa/2 – Prova Televisiva Mostra Che la Palla Ferma ha Cambiato Posizione Ma di Una Porzione Non Ragionevolmente Percepibile a Occhio Nudo 316

Palla Persa/1 – La Palla Non Può Essere Dichiarata Persa 317

Palla Persa/2 – Il Giocatore Non Può Ritardare l'Inizio della Ricerca Per Trarne Vantaggio 317

Palla Persa/3 – Il Periodo per la Ricerca Continua Mentre il Giocatore Torna Indietro a Giocare una Palla Provvisoria 317

Palla Persa/4 – Il Periodo Previsto per la Ricerca Quando si Cercano Due Palle 317

Palla Sbagliata/1 – Una Parte di una Palla Sbagliata E' Sempre una Palla Sbagliata 318

Punto Più Vicino Dove Ovviare Completamente/1 – Diagrammi che Illustrano il Punto Più Vicino Dove Ovviare Completamente 321

Punto Più Vicino Dove Ovviare Completamente/2 – Il Giocatore Non Segue la Procedura Raccomandata nel Determinare il Punto Più Vicino Dove Ovviare Completamente 322

Punto Più Vicino Dove Ovviare Completamente/3 – Se il Giocatore ha Ovviato Incorrettamente Qualora la Condizione Interferisca Ancora Per il Colpo con il Bastone Non Utilizzato per Determinare il Punto Più Vicino Dove Ovviare Completamente 322

Punto Più Vicino Dove Ovviare Completamente/4 – Il Giocatore Determina il Punto Più Vicino Dove Ovviare Completamente Ma Non E' Fisicamente in Grado di Eseguire il Colpo Che Intende Effettuare 323

Punto Più Vicino Dove Ovviare Completamente/5 – Il Giocatore Non E' Fisicamente in Grado di Determinare il Punto Più Vicino Dove Ovviare Completamente 323

Ripiazzare/1 – La Palla Non Può Essere Ripiazzata Con il Bastone 325

Terreno in Riparazione/1 – Il Danno Causato dal Comitato o dal Personale della Manutenzione Non E' Sempre Terreno in Riparazione 328

Terreno in Riparazione/2 – La Palla Che Si Trova su un Albero Radicato Nel Terreno in Riparazione E' Nel Terreno in Riparazione 328

Terreno in Riparazione/3 – Un Albero Caduto o un Tronco d'Albero Non E' Considerato Sempre Terreno in Riparazione 328

Zona Proibita al Gioco/1 Status di Cose Vegetanti che Sporgono su una Zona Proibita al Gioco 329

Procedure del Comitato Pagina dei Contenuti 331

Regole Locali Tipo Pagina dei Contenuti 400

Regole del Golf Modificate per Golfisti con Disabilità 463

I Principi Basilari del Gioco

Regole 1-4

Regola 1 - Il Gioco, la Condotta del Giocatore e le Regole

Scopo della Regola:

la Regola 1 introduce questi principi fondamentali del gioco per il giocatore:

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

1.1 Il Gioco del Golf

Il golf è giocato in un giro di 18 buche (o meno) su un *campo* colpendo una palla con un bastone.

Ciascuna buca inizia con un *colpo* dall'*area di partenza* e termina quando la palla è *imbucata* sul *putting green* (o quando le Regole indicano altrimenti che la buca è completata).

Per ogni colpo, il giocatore:

- gioca il *campo* come lo trova, e
- gioca la palla come si trova.

Tuttavia, ci sono eccezioni in cui le Regole permettono al giocatore di modificare le condizioni sul *campo* e richiedono o permettono al giocatore di giocare la palla da un posto diverso dal quale essa si trova.

1.2 Standard di Condotta del Giocatore

1.2a Condotta Prevista di Tutti i Giocatori

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

- l'agire con integrità - per esempio, con l'attenersi alle Regole, applicare tutte le penalità e con l'essere onesti in tutti gli aspetti del gioco;
- il mostrare considerazione verso gli altri - per esempio, con il giocare a una velocità rapida, badare alla sicurezza altrui e non disturbare il gioco di un altro giocatore;
- il prendersi cura del *campo* - per esempio, con il ripiazzare le zolle, livellare i *bunker*, riparare i segni dell'impatto della palla e non provocare danni inutili al *campo.*

Non c'è penalità secondo le Regole per non agire in questo modo, **eccetto** che il *Comitato* può squalificare un giocatore per agire contrariamente allo spirito del gioco se scopre che questi abbia commesso una grave scorrettezza.

Le penalità diverse dalla squalifica possono essere imposte per scorrettezza del giocatore soltanto se tali penalità sono adottate in un Codice di Condotta secondo la Regola 1.2b.

Regola 1.2a Interpretazioni:

1.2a/1 – Significato di Grave Scorrettezza

La frase "grave scorrettezza" nella Regola 1.2 è intesa a trattare la scorrettezza del giocatore che è talmente lontana dai principi previsti nel golf che la sanzione più severa di rimuovere un giocatore dalla gara è giustificata. Ciò include la disonestà, l'interferire intenzionalmente nei diritti di un altro giocatore o il mettere in pericolo la sicurezza degli altri.

Il *Comitato* deve stabilire se la scorrettezza sia grave considerando tutte le circostanze. Anche se il *Comitato* stabilisce che la scorrettezza sia grave, può ritenere che sia più appropriato avvertire il giocatore che una ripetizione della scorrettezza o di una simile condotta scorretta comporterà la squalifica, invece di squalificarlo in prima istanza.

Esempi di azioni da parte di un giocatore che possono essere considerati come grave scorrettezza includono:

- causare intenzionalmente gravi danni a un *putting green;*
- essere in disaccordo con la preparazione del *campo* e prendersene carico per muovere indicatori di partenza o paletti che definiscono il limite;
- lanciare un bastone verso un altro giocatore o spettatore;
- distrarre intenzionalmente gli altri giocatori mentre stanno eseguendo i *colpi.*
- rimuovere gli *impedimenti sciolti* o le *ostruzioni mobili* per svantaggiare un altro giocatore dopo che l'altro giocatore ha chiesto di lasciarli sul posto;
- rifiutarsi ripetutamente di alzare una palla ferma quando questa interferisce con un altro giocatore in *stroke play;*
- mandare la palla intenzionalmente lontano dalla *buca* e poi verso la *buca* per aiutare il *partner* del giocatore (come ad esempio aiutare il *partner* del giocatore ad apprendere la pendenza sul *putting green);*
- non giocare secondo le Regole intenzionalmente e ottenere potenzialmente un significativo vantaggio nel farlo, nonostante l'incorrere in una penalità per infrazione alla Regola pertinente;
- utilizzare ripetutamente un linguaggio volgare o offensivo;
- far uso di un handicap stabilito con il proposito di fornire un ingiusto vantaggio o utilizzare il *giro* giocato per determinare un handicap del genere.

Esempi di azioni da parte di un giocatore che, sebbene comportino una scorrettezza, sono improbabili da considerare come grave scorrettezza includono:

- sbattere un bastone sul terreno, danneggiare il bastone e causare lievi danni al manto erboso;
- lanciare un bastone verso la sacca colpendo involontariamente un'altra persona;
- distrarre con noncuranza un altro giocatore mentre esegue un *colpo*.

1.2b Codice di Condotta

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

- Il Codice può includere penalità per infrazione ai propri standard, come ad esempio una penalità di un colpo o la penalità generale.
- Il *Comitato* può anche squalificare un giocatore per grave scorrettezza per non essersi attenuto agli standard del Codice.

Vedi Procedure del Comitato, Sezione 5H (che spiega gli standard di condotta del giocatore che possono essere adottati).

1.3 Giocare Secondo le Regole

1.3a Significato di "Regole"; Condizioni di Gara

Il termine "Regole" sta a significare:

- le Regole da 1 a 24 e le Definizioni in queste Regole del Golf, e
- qualsiasi "Regola Locale" che il *Comitato* adotti per la gara o per il *campo.*

I giocatori sono anche responsabili di attenersi a tutte le "Condizioni di Gara" adottate dal *Comitato* (come ad esempio i requisiti d'iscrizione, la forma e le date di gioco, il numero dei giri e il numero e l'ordine delle buche in un giro).

Vedi Procedure del Comitato, Sezione 5C e Sezione 8 (Regole Locali e l'insieme completo delle Regole Locali Tipo autorizzate); **Sezione 5A** (Condizioni di Gara).

1.3b Applicare le Regole

(1) Responsabilità del Giocatore per l'Applicazione delle Regole. I giocatori sono responsabili di applicare le Regole a sé stessi:

- i giocatori sono tenuti a riconoscere quando hanno infranto una Regola e ad essere onesti nell'applicare le proprie penalità;

– se un giocatore sa che ha infranto una Regola che comporta una penalità e intenzionalmente non applica tale penalità, il giocatore è **squalificato**;

– se due o più giocatori si accordano intenzionalmente per ignorare qualsiasi Regola o qualsiasi penalità della cui applicazione sono a conoscenza e uno qualsiasi di quei giocatori ha iniziato il giro, essi sono **squalificati** (anche se essi non abbiano ancora agito in base all'accordo);

- quando è necessario decidere su questioni di fatto, un giocatore è responsabile di considerare non solo la propria conoscenza dei fatti, ma anche tutte le altre informazioni che sono ragionevolmente disponibili;
- un giocatore può chiedere aiuto sulle Regole a un *arbitro* o al *Comitato*, **ma** se l'aiuto non è disponibile in un tempo ragionevole, il giocatore deve continuare a giocare e sollevare la questione a un *arbitro* o al *Comitato* quando questi diventano disponibili (vedi Regola 20.1).

Regola 1.3b(1) Interpretazioni:

1.3b(1)/1 – Squalificare i Giocatori che Conoscono una Regola Ma che Si Accordano Intenzionalmente per Ignorarla

Se due o più giocatori si accordano intenzionalmente per ignorare qualsiasi Regola o qualsiasi penalità della cui applicazione sono a conoscenza, essi saranno squalificati, a meno che l'accordo sia stato fatto prima del *giro* e sia annullato prima che qualsiasi giocatore coinvolto in tale accordo inizi il proprio *giro*.

Per esempio, in *stroke play,* due giocatori si accordano per considerare imbucati i putt entro la lunghezza di un bastone dalla *buca*, quando essi sono a conoscenza che devono terminare la buca imbucando in ciascuna *buca*.

Mentre è sul *putting green* della prima buca, un altro giocatore viene a conoscenza di questo accordo. Tale giocatore insiste che i due giocatori che si erano accordati imbuchino ed essi procedono in questo modo.

Sebbene nessuno dei giocatori che ha fatto l'accordo abbia agito in tal modo evitando di *imbucare*, essi sono squalificati lo stesso in quanto si sono accordati intenzionalmente per ignorare la Regola 3.3c (Palla non Imbucata).

1.3b(1)/2 Al Fine di Accordarsi per Ignorare una Regola o una Penalità, i Giocatori Devono Essere Consapevoli dell'Esistenza della Regola

La Regola 1.3b(1) non si applica e non c'è penalità se i giocatori si accordano per eludere una Regola di cui essi non sono a conoscenza o non applicano una penalità della quale essi ignorano l'esistenza.

Esempi che riguardano due giocatori ignari di una Regola o che riguardano due giocatori che non applicano una penalità e pertanto non sono squalificati secondo la Regola 1.3b(1), includono:

- in un incontro, due giocatori si accordano in anticipo per concedersi a vicenda tutti i putt entro una specifica distanza, ma essi sono ignari che le Regole vietino di accordarsi per concedersi l'un l'altro i putt in questo modo;
- prima di un incontro di 36 buche, due giocatori si accordano per giocare solo 18 buche e chi a quel punto sarà in svantaggio concederà l'incontro all'altro, non sapendo che tale accordo sia in infrazione alle Condizioni di Gara.

L'incontro procede su tale base e il giocatore in svantaggio dopo 18 buche concede l'incontro. Poiché i giocatori non erano a conoscenza che tale accordo non fosse permesso, la concessione rimane valida.

- In una gara *stroke play,* un giocatore e il suo *marcatore*, il quale è anche un giocatore, non sono sicuri se l'*area dove ovviare* per il *terreno in riparazione* sia della *lunghezza di* un *bastone* o di due. Ignari della Regola, si accordano che è della *lunghezza* di due bastoni e il giocatore ovvia *droppando* una palla a quasi due *bastoni di lunghezza* dal *punto più vicino dove ovviare completamente.* Successivamente, durante il *giro*, il *Comitato* apprende ciò.

Sebbene nessuno dei giocatori sia squalificato secondo la Regola 1.3b(1), in quanto essi erano ignari della Regola, il giocatore ha giocato da un *posto sbagliato* e riceve la penalità secondo la Regola 14.7 (Giocare da un Posto Sbagliato).

Non c'è alcuna penalità per dare accidentalmente un'informazione errata sulle Regole del Golf.

(2) Accettare il "Giudizio Ragionevole" del Giocatore nel Determinare un Luogo Quando Applica le Regole.

- Molte Regole richiedono che un giocatore determini un posto, un punto, una linea, un'area o un altro luogo secondo le Regole, come ad esempio:

– stimare dove una palla ha attraversato per l'ultima volta il bordo di un'*area di penalità,*

– stimare o misurare nel *droppare* o piazzare una palla nell'ovviare, o

– *ripiazzare* una palla sul suo punto originale (sia che il punto sia noto, sia stimato).

- Queste stime sul luogo necessitano di essere fatte prontamente e con cura, ma spesso non possono essere precise.
- Fintanto che il giocatore fa ciò che può essere ragionevolmente previsto secondo le circostanze per effettuare una stima accurata, il giudizio ragionevole del giocatore sarà accettato anche se, dopo che il colpo viene eseguito, si dimostra che tale stima fosse errata per mezzo di una prova video o di altre informazioni.
- Se un giocatore diviene consapevole di una stima errata prima che il *colpo* venga eseguito, tale stima deve essere corretta (vedi Regola 14.5).

Interpretazioni Relative alla Regola 1.3b(2):

- 6.1/1 – Cosa Fare Quando Uno o Più Indicatori di Partenza Sono Mancanti
- 9.6/2 – Dove Ripiazzare la Palla Quando è Stata Mossa da un Posto Sconosciuto
- 17.1a/2 Palla Persa nell'Area di Penalità o in una Condizione Anormale del Campo Adiacente all'Area di Penalità
- 17.1d(3)/2 – Giocatore Droppa la Palla Basandosi sulla Stima del Posto in Cui la Palla ha per l'Ultima Volta Attraversato il Bordo dell'Area di Penalità che Si Scopre Essere il Punto Sbagliato

1.3c Penalità

(1) Azioni che Comportano Penalità. Si applica una penalità quando un'infrazione di una Regola deriva dalle azioni proprie di un giocatore o dalle azioni del suo *caddie* (vedi Regola 10.3c).

Si applica una penalità anche quando:

- un'altra persona intraprende un'azione che infrangerebbe le Regole qualora fosse intrapresa dal giocatore o dal *caddie* e quella persona agisce in tal modo su richiesta del giocatore o mentre agisce con l'autorizzazione del giocatore, oppure
- il giocatore vede un'altra persona che sta per intraprendere un'azione che interessa la sua palla o il suo *equipaggiamento* per la quale egli sa che costituirebbe infrazione alle Regole qualora fatta da lui stesso o dal *caddie* e non prende misure ragionevoli per opporsi o per impedire che accada.

Regola 1.3c(1) Interpretazioni:

1.3c(1)/1 – L'Azione di un'Altra Persona Infrange una Regola che Riguarda il Giocatore

Un giocatore è responsabile quando l'azione intrapresa da un'altra persona infrange una Regola che lo riguarda, qualora tale azione sia intrapresa su richiesta del giocatore stesso o qualora egli veda intraprendere l'azione e lo permetta.

Esempi di quando un giocatore riceve la penalità poiché ha richiesto o permesso l'azione includono:

- Un giocatore chiede a uno spettatore di muovere un *impedimento sciolto* vicino alla propria palla. Se la palla si *muove*, il giocatore incorre in un colpo di penalità secondo la Regola 9.4b (Penalità per Alzare o Toccare Intenzionalmente la Palla o Causarne il Movimento) e la palla deve essere *ripiazzata.*
- Si sta cercando la palla di un giocatore nell'erba alta. Uno spettatore trova la palla e schiaccia l'erba attorno alla palla, *migliorando le condizioni che influenzano il colpo.* Se il giocatore, vedendo che questo sta per accadere, non prende misure ragionevoli per cercare di fermare lo spettatore, riceverà la *penalità generale* per infrazione alla Regola 8.1a (Azioni del Giocatore Che Migliorano le Condizioni Che Influenzano il Colpo).

(2) I Livelli di Penalità. Le penalità sono intese a neutralizzare qualsiasi potenziale vantaggio per il giocatore. Questi sono i tre livelli principali di penalità:

- Un Colpo di Penalità. Questa penalità si applica sia in *match play* sia in *stroke play* secondo determinate Regole laddove (a) il potenziale vantaggio da un'infrazione è minore o (b) un giocatore ovvia con penalità giocando una palla da un posto diverso dal luogo in cui si è fermata la palla originale.
- Penalità Generale (Perdita della Buca in Match Play, Due Colpi di Penalità in Stroke Play). Questa penalità si applica per un'infrazione alla maggior parte delle Regole, laddove il potenziale vantaggio è più considerevole di quello in cui viene applicato solo un colpo di penalità.
- Squalifica. In entrambi *match play* e *stroke play*, un giocatore può essere squalificato dalla gara per determinate azioni o infrazioni alle Regole che riguardano una grave scorrettezza (vedi Regola 1.2) oppure dove il potenziale vantaggio è troppo significativo per il punteggio del giocatore da essere considerato valido.

(3) Nessuna Discrezione per Variare le Penalità. Bisogna applicare le penalità soltanto come previsto nelle Regole:

- né un giocatore, né il *Comitato* hanno l'autorità di applicare le penalità in un modo diverso, e
- un'applicazione sbagliata di una penalità o la mancata applicazione di una penalità può rimanere valida soltanto se è troppo tardi per correggerla (vedi Regole 20.1b(2)-(4), 20.2d e 20.2e).

In *match play*, il giocatore e l'*avversario* possono accordarsi su come risolvere una questione sulle Regole fintanto che essi non si accordino intenzionalmente per applicare le Regole in modo sbagliato (vedi Regola 20.1b(1)).

(4) <u>Applicare le Penalità ad Infrazioni Multiple delle Regole.</u> Se un giocatore infrange molteplici Regole oppure la stessa Regola molteplici volte prima che accada un evento intercorrente (come ad esempio eseguire un *colpo* o divenire consapevoli dell'infrazione), la penalità che si applicherà dipende da ciò che il giocatore ha fatto:

- <u>Quando le Infrazioni Derivano da Azioni Non Collegate tra Loro.</u> Il giocatore riceverà una singola penalità per ciascuna infrazione;
- <u>Quando le Infrazioni Derivano da un'Azione Singola o da Azioni Collegate tra Loro</u>. Il giocatore riceverà soltanto una penalità; **tuttavia**, se l'azione o le azioni hanno infranto molteplici Regole che coinvolgono penalità differenti, si applicherà la penalità di livello maggiore. Per esempio:

– <u>Infrazioni Procedurali Multiple.</u> Se l'azione singola di un giocatore o azioni collegate tra loro infrangono più di uno dei requisiti procedurali per marcare, alzare, pulire, *droppare, ripiazzare* o piazzare una palla dove la penalità è di un colpo, come ad esempio alzare una palla senza marcarne il punto e pulire la palla alzata quando non è permesso, il giocatore riceverà **un colpo di penalità in totale.**

– <u>Giocare una Palla Sostituita Incorrettamente da un Posto Sbagliato.</u> In *stroke play*, se un giocatore gioca una palla sostituita quando non era permesso in infrazione alla Regola 6.3b e gioca anche quella palla da un *posto sbagliato* in infrazione alla Regola 14.7a, il giocatore riceverà **due colpi di penalità in totale.**

– <u>Infrazioni Procedurali Combinate e Sostituzione/Posto Sbagliato.</u> In *stroke play,* se l'azione singola o azioni collegate tra loro di un giocatore infrangono uno o più requisiti procedurali dove la penalità prevista è di un colpo e infrangono anche una o entrambe le Regole contrarie al giocare una palla sostituita incorrettamente e il giocare da un *posto sbagliato*, il giocatore riceverà **due colpi di penalità in totale.**

Tuttavia, qualsiasi colpo di penalità che il giocatore riceve dall'ovviare con penalità (come ad esempio un colpo di penalità secondo le Regole 17.1, 18.1 e 19.2) viene sempre applicato in aggiunta alle altre penalita`.

Regola 1.3c(4) Interpretazioni:

1.3c(4)/1 – Evento Intercorrente tra le Infrazioni Comporta Penalità Multiple

Quando un giocatore infrange molteplici Regole oppure la stessa Regola molteplici volte, qualsiasi relazione tra le infrazioni viene interrotta da un evento intercorrente e il giocatore riceverà penalità multiple.

I tre tipi di eventi intercorrenti in cui il giocatore riceverà penalità multiple sono:

- <u>Eseguire un *colpo.*</u> Esempio: in *stroke play*, la palla di un giocatore si trova vicino a un cespuglio. Il giocatore rompe dei rami e ciò *migliora* l'area del movimento che egli intende effettuare (infrazione alla Regola 8.1a). Il giocatore esegue un *colpo*, manca la palla e poi rompe ulteriori rami (infrazione alla Regola 8.1a). In questo caso, il *colpo* che ha mancato la palla è un evento intercorrente tra le due infrazioni. Pertanto, il giocatore riceverà due penalità distinte di due colpi secondo la Regola 8.1a, per un totale di quattro colpi di penalità.
- <u>Mettere una *palla in gioco.*</u> Esempi:

- in *stroke play*, la palla di un giocatore si trova sotto un albero. Il giocatore rompe i rami dell'albero *migliorando le condizioni che influenzano il colpo,* ma poi stabilisce che la palla è ingiocabile. Il giocatore *droppa* una palla entro la *lunghezza di* due *bastoni* secondo la Regola 19.2c (Ovviare per Palla Ingiocabile) e poi rompe ulteriori rami. In aggiunta al colpo di penalità secondo la Regola 19.2, il giocatore riceverà due penalità distinte di due colpi secondo la Regola 8.1a per aver *migliorato le condizioni che influenzano il colpo*, per un totale di cinque colpi di penalità.
- La palla di un giocatore giace in fairway e il giocatore accidentalmente *muove* la palla ferma. Come richiesto dalla Regola 9.4 (Palla Alzata o Mossa dal Giocatore), il giocatore *ripiazza* la palla e aggiunge un colpo di penalità. Prima di eseguire un *colpo*, il giocatore accidentalmente *muove* nuovamente la palla. Il giocatore riceverà un ulteriore colpo di penalità e deve nuovamente *ripiazzare* la palla, per un totale di due colpi di penalità.

- Divenire consapevoli dell'infrazione. Esempio: in *stroke play,* la palla di un giocatore giace in un *bunker* nel quale il giocatore effettua diversi movimenti di pratica toccando ogni volta la sabbia. Un altro giocatore lo avverte che ciò è in infrazione alle Regole. Il giocatore dissente ed effettua altri movimenti di pratica, nuovamente toccando la sabbia prima di eseguire un *colpo*. L'informare correttamente il giocatore dell'infrazione alle Regole costituisce un evento intercorrente e, pertanto, il giocatore riceverà due penalità distinte di due colpi secondo la Regola 12.2b (Limitazioni sul Toccare la Sabbia nel Bunker) per un totale di quattro colpi di penalità.

1.3c(4)/2 – Infrazioni Multiple Derivanti da un'Azione Singola Comportano una Penalità Singola

Un'azione singola può infrangere due Regole differenti. In questa situazione, si applica una penalità. Nel caso di due Regole che prevedono penalità differenti, verrà applicata la penalità di livello maggiore.

Per esempio, un giocatore schiaccia l'erba dietro la propria palla *in gioco* e ne migliora il *lie* nel rough, muovendo anche accidentalmente la palla stessa. Questa azione singola (cioè lo schiacciare l'erba) ha infranto due Regole, la Regola 8.1a (Azioni che Migliorano le Condizioni che Influenzano il Colpo) e la Regola 9.4b (Alzare o Toccare Intenzionalmente la Palla o Causarne il Movimento), quindi si applica una sola penalità.

In questo caso, la penalità secondo la Regola 8.1a è la *penalità generale*, mentre la penalità secondo la Regola 9.4b è di un colpo. Pertanto, si applicherà la penalità di livello maggiore e il giocatore perderà la buca in *match play* o dovrà aggiungere una penalità totale di due colpi in *stroke play* secondo la Regola 8.1a e la palla dovrà essere *ripiazzata*.

1.3c(4)/3 – Significato di Azioni non Collegate tra Loro

Le azioni non collegate tra loro nel contesto della Regola 1.3c(4) sono azioni di un giocatore che sono di tipo diverso o che sono associate a un procedimento differente.

Esempi di azioni non collegate tra loro in cui si applicano penalità multiple includono:

- effettuare un movimento di pratica toccando la sabbia in un *bunker* e piegare un

ramo di un albero sporgente che interferisce con il movimento del giocatore;

- muovere un'*ostruzione inamovibile migliorando* l'area del movimento del giocatore e schiacciare l'erba dietro la palla.

Esempi di azioni collegate tra loro in cui si applica una sola penalità includono:

- effettuare diversi movimenti di pratica toccando la sabbia in un *bunker;*
- chiedere due diversi tipi di *consiglio*, come ad esempio quale bastone il giocatore abbia utilizzato e quale sia la direzione del vento, entrambi relativi al processo di scelta del bastone da utilizzare per il *colpo* successivo.

1.3c(4)/4 – Il Mancato Ripiazzamento della Palla Può Essere Considerato un'Azione Distinta e Indipendente

Nell'esempio indicato nella 1.3c(4)/2, l'azione singola di schiacciare l'erba e di *muovere* la palla ha infranto due Regole (la Regola 8.1a e la Regola 9.4b) e pertanto comporta un'unica penalità che viene applicata secondo la Regola 8.1a (Azioni che Migliorano le Condizioni che Influenzano il Colpo).

Tuttavia, la Regola 9.4b (Alzare o Toccare Intenzionalmente la Palla o Causarne il Movimento) richiede che la palla *mossa* sia *ripiazzata* e, se essa non viene *ripiazzata* prima del *colpo*, il giocatore riceverà una penalità aggiuntiva di due colpi secondo la Regola 9.4b. Il mancato *ripiazzamento* della palla è considerato un'azione distinta e indipendente.

Regola 1.3c Interpretazioni Generali:

1.3c/1 – Il Giocatore Non è Squalificato da una Gara Quando Quel Giro Non Conta

Nelle gare in cui non tutti i *giri* contano, un giocatore non è squalificato dalla gara per essere stato squalificato in un singolo *giro*.

Esempi di quando un giocatore non è squalificato dalla gara:

- In una gara ad handicap in cui contano i due migliori *giri* su quattro, un giocatore consegna per errore il proprio *score* con un handicap superiore che influenza la quantità di colpi ricevuti nel primo *giro*.

Giacché l'handicap superiore ha influenzato il numero dei colpi di handicap ricevuti, il giocatore è squalificato dal primo *giro* della gara e ora ha tre giri rimanenti per stabilire i suoi due punteggi netti migliori.

- In una gara a squadre con squadre da quattro giocatori in cui vengono sommati i tre migliori punteggi per ciascun *giro* al fine di determinare il punteggio della squadra per ogni *giro*, un giocatore è squalificato dal secondo *giro* per non aver corretto l'errore dell'aver giocato una *palla sbagliata*. Il punteggio di quel giocatore non conta per il punteggio della squadra nel secondo *giro*, ma il punteggio del giocatore conterebbe per qualsiasi altro *giro* della gara.

1.3c/2 – Applicazione delle Penalità di Squalifica, le Concessioni e il Numero Errato dei Colpi in uno Spareggio Stroke Play

Durante uno spareggio in una gara *stroke play*, le Regole vengono applicate come segue:

- se un giocatore viene squalificato (come ad esempio per aver eseguito un *colpo* con un bastone non conforme), il giocatore viene squalificato solo dallo spareggio e ha diritto a qualsiasi premio che possa aver vinto nella gara in questione;
- se due giocatori sono in uno spareggio, a un giocatore è permesso concedere lo spareggio all'altro giocatore;
- se il giocatore A riferisce erroneamente il numero errato dei colpi al giocatore B e tale errore fa sì che il giocatore B alzi la propria palla (come ad esempio quando il giocatore B pensa di aver perso lo spareggio con il giocatore A), il giocatore B può *ripiazzare* la propria palla senza penalità e completare la buca.
  Non c'è penalità per il giocatore A.

Regola 2 – Il Campo

Scopo della Regola:
la Regola 2 introduce le cose basilari che ogni giocatore dovrebbe conoscere del campo:

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

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

2.1 Limiti del Campo e Fuori Limite

Il golf è giocato su un *campo* i cui limiti sono stabiliti dal *Comitato*. Le aree che non sono sul *campo* sono *fuori limite*.

2.2 Le Aree Definite del Campo

Ci sono cinque *aree del campo*.

2.2a L'Area Generale

L'*area generale* comprende l'intero *campo*, **ad eccezione** delle quattro *aree* specifiche del *campo* descritte nella Regola 2.2b.

E' chiamata "area generale" perché:

- comprende la maggior parte del *campo* ed è il luogo dove la palla di un giocatore sarà giocata più spesso fino a quando la palla raggiungerà il *putting green;*
- include ogni tipo di terreno e oggetti vegetanti o attaccati che si trovano in tale area, come fairway, rough e alberi.

2.2b Le Quattro Aree Specifiche

Determinate Regole si applicano specificatamente alle quattro aree del *campo* che non sono nell'*area generale:*

- l'*area di partenza* che il giocatore deve utilizzare nell'iniziare la buca che sta giocando (Regola 6.2),
- tutte le *aree di penalità* (Regola 17),
- tutti i *bunker* (Regola 12), e
- il *putting green* della buca che il giocatore sta giocando (Regola 13).

2.2c Determinare l'Area del Campo Nella Quale si Trova la Palla

L'*area del campo* nella quale giace la palla di un giocatore influenza le Regole che si applicano nel giocare la palla o nell'ovviare.

Si considera che una palla giaccia sempre in una sola *area del campo*:

- se parte della palla è sia nell'*area generale*, sia in una delle quattro *aree* specifiche *del campo*, essa si considera che giaccia in quella specifica *area del campo*;
- se parte della palla è in due specifiche *aree del campo*, essa si considera che giaccia nell'area specifica che viene per prima in quest'ordine: *area di penalità, bunker, putting green.*

2.3 Oggetti o Condizioni che Possono Interferire con il Gioco

Determinate Regole possono consentire di ovviare senza penalità dall'interferenza con certi oggetti definiti o condizioni come ad esempio:

- *impedimenti sciolti* (Regola 15.1),
- *ostruzioni movibili* (Regola 15.2), e
- *condizioni anormali del campo*, quali le *buche di animale*, il *terreno in riparazione*, le *ostruzioni inamovibili* e l'*acqua temporanea* (Regola 16.1).

Tuttavia, non si ovvia senza penalità dagli oggetti che definiscono il limite o dagli oggetti integranti che interferiscono con il gioco.

2.4 Zone Proibite al Gioco

Una *zona proibita al gioco* è una parte definita di una *condizione anormale del campo* (vedi Regola 16.1f) o di un'*area di penalità* (vedi Regola 17.1e) dove il gioco non è permesso.

Un giocatore deve ovviare all'interferenza quando:

- la propria palla si trova in una *zona proibita al gioco*, o
- una *zona proibita al gioco* interferisce con l'area dello *stance* che egli intende prendere o con l'area del movimento che intende effettuare nel giocare una palla fuori della *zona proibita al gioco* (vedi Regole 16.1f e 17.1e).

Vedi Procedure del Comitato, Sezione 5H(1): (un Codice di Condotta può stabilire che i giocatori stiano completamente al di fuori di una *zona proibita al gioco)*.

Regola 3 – La Gara

Scopo della Regola:

la Regola 3 tratta i tre fondamenti principali di tutte le gare di golf:

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

3.1 I Fondamenti Principali di Ogni Gara

3.1a Forma di Gioco: Match Play o Stroke Play

(1) Match Play o Stroke Play Regolare. Queste sono due forme di gioco molto diverse:

- nel *match play* (vedi Regola 3.2), un giocatore e un *avversario* gareggiano l'uno contro l'altro basandosi su buche vinte, perse o pareggiate;
- nella forma consueta di *stroke play* (vedi Regola 3.3), tutti i giocatori gareggiano con gli altri basandosi sul punteggio totale - ossia sommando il numero totale di colpi di ciascun giocatore (inclusi i *colpi* eseguiti e i colpi di penalità) per ogni buca in tutti i giri.

La maggior parte delle Regole si applica ad entrambe le forme di gioco, ma determinate Regole si applicano solo in una o nell'altra.

Vedi Procedure del Comitato, Sezione 6C: (considerazioni per il *Comitato* se gestisce una gara che combina le due forme di gioco in un singolo giro).

(2) Altre Forme di Stroke Play. La Regola 21 tratta altre forme di *stroke play* (*Stableford, Risultato Massimo e Contro Par/Contro Bogey)* che utilizzano un metodo diverso di registrazione del punteggio. Le Regole da 1 a 20 si applicano in queste forme di gioco, ma come modificate dalla Regola 21.

3.1b Come I Giocatori Gareggiano: Giocare come Singoli o come Partner

Il Golf è giocato da giocatori singoli che gareggiano da soli o da *partner* che gareggiano insieme come una *parte.*

Sebbene le Regole da 1 a 20 convergano sul gioco individuale, esse si applicano anche:

- in gare che coinvolgono i *partner* (*Foursome e Four-Ball)*, come modificate dalle Regole 22 e 23 e
- nelle gare a squadre, come modificate dalla Regola 24.

3.1c Come i Giocatori Realizzano i Risultati: Punteggi Lordi o Punteggi Netti

(1) Gare Scratch. In una gara scratch:

- il "punteggio lordo" del giocatore per una buca o per il *giro* equivale al numero totale dei colpi (inclusi i colpi eseguiti e i colpi di penalità);
- l'handicap del giocatore non viene utilizzato.

(2) Gare ad Handicap. In una gara ad handicap:

- il "punteggio netto" del giocatore per una buca o per il *giro* equivale al punteggio lordo rettificato dai colpi di handicap del giocatore;
- ciò viene fatto in modo che i giocatori di diverse abilità possano gareggiare in modo equo.

3.2 Match Play

Scopo della Regola:

il match play ha Regole specifiche (in particolare sulle concessioni e sul dare informazioni riguardo al numero dei colpi eseguiti), in quanto il giocatore e l'avversario:

- gareggiano unicamente l'uno contro l'altro a ogni buca;
- possono vedere l'uno il gioco dell'altro, e
- possono tutelare i propri interessi.

3.2a Risultato della Buca e dell'Incontro

(1) Vincere una Buca. Un giocatore vince una buca quando:

- il giocatore termina la buca con un numero di colpi (inclusi i *colpi* eseguiti e i colpi di penalità) inferiore a quello dell'*avversario,*
- l'*avversario* concede la buca, o
- l'*avversario* riceve la *penalità generale* (perdita della buca).

Se la palla in movimento dell'*avversario* necessita di essere *imbucata* per pareggiare la buca e la palla è deviata o fermata intenzionalmente da qualsiasi persona in un momento in cui non c'è alcuna possibilità ragionevole che essa possa essere *imbucata* (come ad esempio quando la palla è rotolata oltre la buca e non tornerà più indietro), il risultato della buca è stato deciso e il giocatore vince la buca (vedi Regola 11.2a, Eccezione).

(2) Pareggiare una Buca. Una buca è pareggiata (nota anche come "pari") quando:

- il giocatore e l'*avversario* terminano la buca con lo stesso numero di colpi (inclusi i *colpi* eseguiti e i colpi di penalità), o
- il giocatore e l'*avversario* si accordano per considerare la buca pareggiata

(**ma** questo è permesso soltanto dopo che almeno uno dei giocatori abbia eseguito un colpo per iniziare la buca).

(3) <u>Vincere un Incontro.</u> Un giocatore vince un incontro quando:

- il giocatore è in vantaggio sull'*avversario* di un numero di buche superiore a quelle che rimangono da giocare,
- l'*avversario* concede l'incontro, o
- l'*avversario* è squalificato.

(4) <u>Protrarre un Incontro Pareggiato</u>. Se un incontro è pareggiato dopo la buca finale:

- l'incontro sarà protratto di una buca alla volta finché non ci sarà un vincitore. Vedi Regola 5.1 (un incontro protratto è una continuazione dello stesso *giro*, non un nuovo *giro*);
- le buche saranno giocate nel medesimo ordine come nel *giro*, a meno che il *Comitato* stabilisca un ordine differente.

Tuttavia, le Condizioni di Gara possono indicare che l'incontro terminerà in un pareggio piuttosto che essere protratto.

(5) <u>Quando il Risultato è Definitivo.</u> Il risultato di un incontro diventa definitivo nel modo stabilito dal *Comitato* (che dovrebbe essere delineato nelle Condizioni di Gara), come ad esempio:

- quando il risultato viene registrato su un tabellone ufficiale o in un altro posto identificato, o
- quando il risultato è riportato a una persona identificata dal *Comitato.*

Vedi Procedure del Comitato, Sezione 5A(7) (raccomandazioni su come il risultato di un incontro diventa definitivo).

3.2b Concessioni

(1) <u>Il Giocatore Può Concedere il Colpo, la Buca o l'Incontro.</u> Un giocatore può concedere all'*avversario* il *colpo* successivo, una buca o l'incontro:

- <u>Concedere il Colpo Successivo.</u> Ciò è permesso in ogni momento prima che il *colpo* successivo dell'*avversario* sia eseguito.
  - L'*avversario* ha quindi terminato la buca con un punteggio che include tale *colpo* concesso e la palla può essere rimossa da chiunque.

– Una concessione fatta mentre la palla dell'*avversario* è ancora in movimento dopo il *colpo* precedente si applica al *colpo* successivo dell'*avversario*, a meno che la palla non sia *imbucata* (nel qual caso la concessione non conta).

– Il giocatore può concedere all'*avversario* il *colpo* successivo deviando o fermando la palla in movimento dell'*avversario* soltanto se ciò venga fatto specificatamente per concedere il *colpo* successivo e solo quando non ci sia alcuna possibilità ragionevole che la palla possa essere *imbucata*.

- <u>Concedere una Buca</u>. Questo è permesso in ogni momento prima che la buca sia completata (vedi Regola 6.5), incluso prima che i giocatori inizino la buca.
- <u>Concedere l'Incontro</u>. Questo è permesso in ogni momento prima che il risultato

dell'incontro sia deciso (vedi Regole 3.2a(3) e (4)), incluso prima che i giocatori inizino l'incontro.

Regola 3.2b(1) Interpretazioni:

3.2b(1)/1 – I Giocatori Non Devono Concedere le Buche per Abbreviare Intenzionalmente un Incontro

Sebbene a un giocatore sia permesso concedere una buca al proprio *avversario* in qualsiasi momento prima che la buca stessa sia completata, un giocatore e l'*avversario* non possono accordarsi per concedersi le buche al fine di abbreviare intenzionalmente l'incontro.

Per esempio, prima di iniziare un incontro, un giocatore e il suo *avversario* si accordano per alternarsi nella concessione delle buche 6,7,8 e 9.

Se essi erano a conoscenza che le Regole non permettono loro di fare concessioni in questo modo e iniziano l'incontro senza annullare l'accordo, entrambi i giocatori sono squalificati secondo la Regola 1.3b(1) (Responsabilità del Giocatore per l'Applicazione delle Regole).

Se i giocatori non erano a conoscenza che ciò non è permesso, l'incontro rimane valido come è stato giocato.

(2) Come le Concessioni Vengono Fatte. Una concessione è fatta solo quando chiaramente comunicata:

- questo può essere fatto verbalmente o tramite un'azione che mostra chiaramente l'intenzione del giocatore di concedere il *colpo*, la buca o l'incontro (come ad esempio fare un gesto);
- se l'*avversario* alza la propria palla in infrazione a una Regola a causa di un fraintendimento ragionevole sul fatto che l'affermazione o l'azione del giocatore fosse una concessione del *colpo* successivo o della buca o dell'incontro, non c'è penalità e la palla deve essere *ripiazzata* nel suo punto originale (il quale se non noto deve essere stimato) (vedi Regola 14.2).

Una concessione è definitiva e non può essere rifiutata o ritirata.

Regola 3.2b(2) Interpretazioni:

3.2b(2)/1 – La Concessione Non è Valida Quando è il Caddie che Tenta di Farla

Una delle azioni che un *caddie* non è autorizzato a intraprendere è concedere il *colpo* successivo, una buca o l'incontro all'*avversario*. Se un *caddie* tenta di fare una concessione, tale concessione non è valida. Non c'è penalità per il giocatore per questa azione del *caddie*, in quanto la Regola 10.3b(3) (Azioni non Permesse al Caddie) non specifica una penalità.

Se l'*avversario* intraprende un'azione basata sul tentativo di concessione da parte del *caddie*, come ad esempio alzare una palla *in gioco* o un *marca-palla*, ciò sarebbe un fraintendimento ragionevole secondo la Regola 3.2b(2). Non c'è penalità e la palla o il *marca-palla* devono essere *ripiazzati*, a meno che il giocatore poi faccia una concessione.

Tuttavia, se il *caddie* che ha fatto la concessione invalida alza la palla o il *marca-palla* dell'*avversario* o la palla o il *marca-palla* del proprio giocatore, il giocatore di tale *caddie* riceverebbe una penalità se l'azione fosse in infrazione alla Regola 9.4 o 9.5.

3.2c Applicare gli Handicap in un Incontro ad Handicap

(1) Dichiarare gli Handicap. Il giocatore e l'*avversario* dovrebbero comunicare l'un l'altro i propri handicap prima dell'incontro.

Se un giocatore dichiara un handicap errato prima o durante l'incontro e non corregge l'errore prima che l'*avversario* esegua il suo *colpo* successivo:

- Handicap Dichiarato Troppo Alto. Il giocatore è **squalificato** se questo influenza il numero dei colpi che il giocatore dà o riceve. Se ciò non avviene, non c'è penalità.
- Handicap Dichiarato Troppo Basso. Non c'è penalità e il giocatore deve giocare con l'handicap dichiarato più basso.

Regola 3.2c(1) Interpretazioni:

3.2c(1)/1 – Dichiarare l'Handicap Più Alto Costituisce Infrazione Anche Se la Buca Interessata Non è Stata Giocata

Se un giocatore dichiara al proprio *avversario* un handicap più alto prima di giocare la buca che sarebbe interessata, il giocatore è squalificato lo stesso, giacché ciò avrebbe potuto influenzare la strategia dell'*avversario*.

Per esempio, mentre aspetta sulla prima *area di partenza* di iniziare l'incontro, il giocatore A dichiara che il suo handicap è 12, mentre in realtà è 11. Il giocatore B dichiara che il suo handicap è 10 ed esegue un *colpo* per iniziare il gioco della prima buca.

Il giocatore A è squalificato secondo la Regola 3.2c(1), in quanto il giocatore B ha eseguito un *colpo* nell'incontro con la consapevolezza che il giocatore A riceva due colpi di handicap.

(2) Buche dove Sono Applicati i Colpi di Handicap.

- I colpi di handicap sono assegnati per buca e il punteggio netto più basso vince la buca.
- Se un incontro pareggiato viene protratto, i colpi di handicap saranno assegnati per buca nello stesso modo in cui sono assegnati nel giro (a meno che il *Comitato* preveda un modo diverso di farlo).

Ogni giocatore è responsabile della conoscenza delle buche nelle quali egli dà o riceve i colpi di handicap basandosi sull'indice di assegnazione dei colpi stabilito dal *Comitato* (che si trova di solito sullo *score)*.

Se i giocatori applicano per errore i colpi di handicap su una buca, il risultato concordato della buca rimane, a meno che i giocatori correggano per tempo tale errore (vedi Regola 3.2d(3)).

Regola 3.2c(2) Interpretazioni:

3.2c(2)/1 – Colpo di Handicap Non Applicato Durante un Incontro Viene Scoperto Successivamente Durante l'Incontro

I colpi di handicap che il giocatore non applica sono considerati allo stesso modo di quelli che vengono applicati per errore.

3.2d Responsabilità del Giocatore e dell'Avversario

(1) Riferire all'Avversario il Numero dei Colpi Eseguiti. In qualsiasi momento durante il gioco di una buca o dopo che la buca è terminata, l'*avversario* può chiedere al giocatore il numero dei colpi (inclusi i *colpi* eseguiti e i colpi di penalità) che il giocatore ha eseguito nella buca.

Questo per permettere all'*avversario* di decidere come giocare il *colpo* successivo e il resto della buca oppure per confermare il risultato della buca appena completata.

Quando gli viene chiesto il numero dei *colpi* eseguiti o nel dare tale informazione senza che gli sia richiesto:

- il giocatore deve comunicare l'esatto numero dei colpi eseguiti;
- un giocatore che non risponde alla richiesta dell'*avversario* si considera come se abbia comunicato il numero errato dei *colpi* eseguiti.

Il giocatore riceverà la ***penalità generale* (perdita della buca)** se comunica all'*avversario* il numero errato dei *colpi* eseguiti, a meno che il giocatore non corregga per tempo tale errore:

- Numero Errato dei Colpi Comunicato Durante il Gioco della Buca. Il giocatore deve comunicare il numero esatto dei *colpi* eseguiti prima che l'*avversario* esegua un altro *colpo* o intraprenda un'azione simile (come ad esempio concedere il *colpo* successivo o la buca al giocatore).
- Numero Errato dei Colpi Comunicato Dopo Che la Buca E' Terminata. Il giocatore deve comunicare il numero esatto dei *colpi* eseguiti:
  - prima che uno dei giocatori esegua un *colpo* per iniziare un'altra buca o intraprendere un'azione simile (come ad esempio concedere la buca successiva o l'incontro) o,
  - per l'ultima buca dell'incontro, prima che il risultato dell'incontro sia definitivo (vedi Regola 3.2a(5)).

Eccezione - Nessuna Penalità Se Non Vi è Alcuna Conseguenza sul Risultato della Buca: se il giocatore comunica il numero errato dei *colpi* eseguiti dopo che una buca è terminata, ma ciò non influenza la comprensione dell'*avversario* del fatto che la buca fosse vinta, persa o pareggiata, non c'è penalità.

Regola 3.2d(1) Interpretazioni:

3.2d(1)/1 – Il Numero dei Colpi Eseguiti Durante il Gioco di una Buca Non Necessita di Essere Comunicato dal Giocatore Se è il Suo Turno di Gioco

Se l'*avversario* chiede al giocatore il numero dei colpi che questi ha eseguito quando è il turno di gioco del giocatore, il giocatore non è obbligato a darlo nell'immediato.

Il giocatore deve comunicare il numero dei colpi eseguiti solo prima che l'*avversario* esegua il *colpo* successivo o intraprenda un'azione simile. Il giocatore può giocare il suo *colpo* prima di dare tale informazione.

3.2d(1)/2 – Significato di " Nessuna Penalità Se Non Vi è Alcuna Conseguenza sul Risultato della Buca" - Eccezione

Durante il gioco di una buca, un giocatore deve comunicare il numero esatto dei colpi eseguiti in modo che il proprio *avversario* possa decidere come giocare la buca. Tuttavia, dopo che la buca è completata, se un giocatore comunica il numero errato dei colpi eseguiti, non c'è penalità secondo l'Eccezione alla Regola 3.2d(1) se il farlo non influenza la comprensione dell'*avversario* del fatto che la buca fosse vinta, persa o pareggiata.

Per esempio, dopo aver completato una buca nella quale l'*avversario* ha realizzato il punteggio di 7, il giocatore erroneamente afferma di aver realizzato un 5, quando in effetti il suo punteggio era 6. Dopo aver iniziato la buca successiva, il giocatore si rende conto di aver realizzato un 6. Dal momento che l'errato numero dei *colpi* eseguiti non ha modificato il fatto che il giocatore abbia vinto la buca, non c'è penalità.

3.2d(1)/3 – Errato Numero dei Colpi Comunicato dal Giocatore Dopo Aver Completato la Buca e l'Errore Viene Scoperto Diverse Buche Dopo

Se un giocatore comunica il numero errato dei colpi eseguiti dopo che una buca è completata, il giocatore riceverà la *penalità generale* se l'errore influenza il risultato della buca e non è corretto in tempo. In tal caso, il risultato dell'incontro deve essere corretto.

Per esempio, dopo aver completato la prima buca, il giocatore dice all'*avversario* di aver realizzato un 4, ma in realtà il suo punteggio è 5. L'*avversario* realizza un 5 per tale buca. Dopo aver giocato diverse buche, il giocatore si rende conto di aver comunicato all'*avversario* il numero errato dei colpi eseguiti alla prima buca.

Anche se il risultato della buca sarebbe stato un pareggio se fosse stato comunicato il numero giusto dei colpi eseguiti, il giocatore riceve la penalità di perdita della buca alla prima buca, in quanto l'errore ha influenzato la comprensione del risultato della buca. Il risultato dell'incontro deve essere corretto.

3.2d(1)/4 – Errato Numero dei Colpi Comunicato dal Giocatore Dopo Aver Completato la Buca e l'Errore Viene Scoperto Dopo che il Risultato dell'Incontro è Definitivo

Se un giocatore inconsapevolmente comunica l'errato numero dei colpi eseguiti dopo che la buca è completata, ma l'errore non viene realizzato fino a che il risultato dell'incontro è definitivo (Regola 3.2a(5) - Quando il Risultato è Definitivo), il risultato dell'incontro

rimane valido come giocato.

Per esempio, dopo aver completato la buca 17, il giocatore dice all'*avversario* che ha realizzato un 3, quando in realtà il suo punteggio è 4. L'*avversario* realizza un 4 per tale buca. I giocatori giocano la buca 18 e il risultato del giocatore che ha vinto l'incontro 1 up diventa definitivo. Il giocatore poi si rende conto di aver comunicato all'*avversario* il numero errato dei colpi eseguiti alla buca 17.

Poiché il giocatore inconsapevolmente ha comunicato il numero errato dei colpi e il risultato è definitivo, non c'è penalità e il risultato dell'incontro rimane valido con il giocatore come vincitore (Regola 20.1b(3) – Richiesta di un Ruling Fatta Dopo che il Risultato dell'Incontro è Definitivo).

3.2d(1)/5 – Cambiare Idea Sull'Ovviare con Penalità Non Equivale a Comunicare il Numero Errato dei Colpi Eseguiti

Il numero giusto dei colpi eseguiti sta a significare solo i *colpi* che un giocatore abbia già eseguito e qualsiasi colpo di penalità che egli abbia già ricevuto.

Per esempio, la palla del giocatore giace in un'*area di penalità* e l'*avversario* chiede come il giocatore intenda procedere. Sebbene non obbligato a rispondere alla domanda, il giocatore afferma di ovviare con penalità. Dopo che l'*avversario* gioca, il giocatore decide di giocare la palla come si trova nell'*area di penalità*.

Il giocatore aveva il diritto di cambiare idea e non c'è penalità per averlo fatto, giacché l'affermazione di intenzioni future non è la stessa cosa del comunicare il numero errato dei colpi eseguiti.

(2) Riferire all'Avversario la Penalità. Quando un giocatore riceve una penalità:

- il giocatore deve riferire all'*avversario* tale penalità appena sia ragionevolmente possibile, tenendo conto di quanto sia vicino il giocatore all'*avversario* e di altri fattori pratici;
- questo requisito si applica anche se il giocatore non è a conoscenza della penalità (in quanto i giocatori sono tenuti a riconoscere quando hanno infranto una Regola).

Se il giocatore non fa ciò e non corregge tale errore prima che l'*avversario* esegua un altro *colpo* o intraprenda un'azione simile (come ad esempio concedere il *colpo* successivo o la buca al giocatore), il giocatore riceverà la **penalità generale (perdita della buca).**

Eccezione – Nessuna Penalità Quando l'Avversario Era a Conoscenza della Penalità del Giocatore: Se l'*avversario* era a conoscenza che il giocatore fosse incorso in penalità, come ad esempio quando ha visto il giocatore ovviare palesemente con penalità, il giocatore non riceverà alcuna penalità per non aver riferito quanto accaduto all'*avversario*.

Regola 3.2d(2) Interpretazioni:

3.2d(2)/1 – "Appena Sia Ragionevolmente Possibile" Non E' Sempre Prima del Colpo Successivo dell'Avversario

La frase generica "appena sia ragionevolmente possibile" consente di prendere in

considerazione tutte le circostanze rilevanti, specialmente quanto il giocatore sia vicino all'*avversario*.

Per esempio, se il giocatore ovvia per palla ingiocabile quando l'*avversario* si trova sul lato opposto del fairway e l'*avversario* gioca prima che il giocatore possa raggiungerlo per riferirgli la penalità, "appena sia ragionevolmente possibile" può essere mentre essi si stanno avviando verso la *buca* per eseguire i loro *colpi* successivi.

Non c'è una procedura stabilita per determinare cosa sia "appena ragionevolmente possibile", ma non sempre sta a significare prima che l'*avversario* esegua il *colpo* successivo.

(3) Conoscere il Punteggio dell'Incontro. I giocatori sono tenuti a conoscere il punteggio dell'incontro - ossia, se uno di loro è in vantaggio di un determinato numero di buche ("buche up" nell'incontro) oppure se l'incontro è in parità (noto anche come "all square").

Se i giocatori erroneamente si accordano su un punteggio sbagliato dell'incontro:

- essi possono correggere il punteggio dell'incontro prima che uno dei giocatori esegua un *colpo* per iniziare un'altra buca o, nel caso dell'ultima buca, prima che il risultato dell'incontro sia definitivo (vedi Regola 3.2a(5));
- se non corretto in tal tempo, quel punteggio errato dell'incontro diventa l'effettivo punteggio dell'incontro.

Eccezione - Quando il Giocatore Richiede un Ruling in Tempo: se il giocatore fa una richiesta tempestiva per un ruling (vedi Regola 20.1b) e viene scoperto che l'*avversario* (1) ha riferito il numero errato dei colpi eseguiti o (2) non ha riferito al giocatore una penalità, il punteggio errato dell'incontro deve essere corretto.

Regola 3.2d(3) Interpretazioni:

3.2d(3)/1 – Comunicare Intenzionalmente il Punteggio Errato dell'Incontro o Non Correggere il Malinteso dell'Avversario sul Punteggio dell'Incontro Può Condurre alla Squalifica

La Regola 3.2d(3) prevede che i giocatori conoscano il punteggio dell'incontro, ma essa non richiede che un giocatore comunichi il punteggio dell'incontro all'*avversario*.

Se un giocatore comunica intenzionalmente un punteggio errato dell'incontro oppure non corregge intenzionalmente il malinteso dell'*avversario* sul punteggio dell'incontro, egli non ha comunicato il numero errato dei colpi eseguiti. Tuttavia, il *Comitato* dovrebbe squalificare il giocatore secondo la Regola 1.2a (Grave Scorrettezza).

3.2d(3)/2 – Accordo sul Punteggio Errato dell'Incontro in una Buca Precedente Scoperto Successivamente Durante l'Incontro

Se un giocatore e il suo *avversario* si accordano su un punteggio errato dell'incontro, il punteggio dell'incontro rimane valido. Questo non è la stessa cosa del comunicare il numero errato dei colpi eseguiti.

Per esempio, dopo la decima buca, un giocatore erroneamente dice al suo *avversario* che

il punteggio dell'incontro è in parità e il suo *avversario* concorda. Prima di iniziare la dodicesima buca, l'*avversario* si rende conto di essere in effetti 1 up dopo la decima buca e richiede un ruling sulla base del fatto che il giocatore abbia comunicato il punteggio errato dell'incontro.

I giocatori sono tenuti a conoscere il punteggio dell'incontro e, poiché essi erano d'accordo sul punteggio errato dell'incontro e ciò non è stato corretto prima di iniziare l'undicesima buca, il punteggio errato dell'incontro rimane valido. Non c'è penalità per il giocatore che erroneamente ha comunicato il punteggio errato dell'incontro.

(4) Tutelare i Propri Diritti e Interessi. I giocatori in un incontro dovrebbero tutelare i propri diritti e interessi secondo le Regole:

- se il giocatore sa o crede che l'*avversario* abbia infranto una Regola che prevede una penalità, il giocatore può agire sull'infrazione o scegliere di ignorarla;
- **tuttavia**, se il giocatore e l'*avversario* si accordano di proposito per ignorare un'infrazione o una penalità della cui applicazione essi sono a conoscenza, entrambi i giocatori sono **squalificati** secondo la Regola 1.3b;
- se il giocatore e l'*avversario* sono in disaccordo sul fatto che uno di loro abbia infranto una Regola, uno dei giocatori può tutelare i propri diritti chiedendo un ruling secondo la Regola 20.1b.

3.3 Stroke Play

Scopo della Regola:

lo stroke play ha Regole specifiche (in particolare per gli score e per imbucare), in quanto:

- ogni giocatore gareggia contro tutti gli altri giocatori nella gara, e
- tutti i giocatori devono essere trattati in modo equo secondo le Regole.
- Dopo il giro, il giocatore e il marcatore (colui che ha cura del punteggio del giocatore) devono certificare che il punteggio del giocatore per ciascuna buca sia corretto e il giocatore deve consegnare lo score al Comitato.

3.3a Il Vincitore in Stroke Play

Il giocatore che completa tutti i *giri* con il minor totale dei colpi (inclusi i *colpi* eseguiti e i colpi di penalità) è il vincitore.

In una gara ad handicap, questo sta a significare il minor totale netto dei colpi.

Vedi Procedure del Comitato, Sezione 5A(6) (Le Condizioni di Gara dovrebbero indicare come dirimere i casi di parità).

3.3b Registrare il Punteggio in Stroke Play

Il punteggio del giocatore è registrato sul suo score dal marcatore che è identificato dal *Comitato* o scelto dal giocatore in un modo approvato dal *Comitato.*

Il giocatore deve servirsi dello stesso marcatore per l'intero giro, a meno che il *Comitato* approvi un cambiamento prima o dopo che ciò accada.

(1) <u>Responsabilità del Marcatore: Registrare e Certificare i Punteggi delle Buche sullo Score.</u> Dopo ogni buca durante il *giro*, il *marcatore* dovrebbe confermare con il giocatore il numero dei colpi per tale buca (inclusi i *colpi* eseguiti e i colpi di penalità) e registrare quel punteggio lordo sullo *score*.

Quando il *giro* è terminato:

- il *marcatore* deve certificare i punteggi delle buche sullo *score;*
- se il giocatore ha avuto più di un *marcatore*, ciascun *marcatore* deve certificare i punteggi per quelle buche dove era il *marcatore*.

Regola 3.3b(1) Interpretazioni:

3.3b(1)/1 – Il Marcatore Dovrebbe Essere Squalificato se Certifica Consapevolmente un Punteggio Errato per un Altro Giocatore

Se un *marcatore*, che è un giocatore, certifica consapevolmente un punteggio errato per una buca (incluso un punteggio di una buca che non include una penalità che il giocatore ha ricevuto in tale buca della quale il *marcatore* era a conoscenza), il *marcatore* dovrebbe essere squalificato secondo la Regola 1.2a (Grave Scorrettezza).

Per esempio, un giocatore consegna uno *score* con il punteggio a una buca inferiore a quello effettivamente realizzato in quanto era ignaro di una penalità che avrebbe dovuto essere inclusa. Tuttavia, il *marcatore* del giocatore era a conoscenza di tale penalità prima che lo *score* fosse consegnato, ma consapevolmente non lo ha fatto presente al giocatore e ha certificato ugualmente lo *score*.

Sebbene la Regola 3.3b(1) non assegna una penalità per certificare consapevolmente un punteggio errato per un altro giocatore, ciò non è nello spirito del gioco. Pertanto, il *Comitato* dovrebbe squalificare il *marcatore* secondo la Regola 1.2a (Grave Scorrettezza).

Il punteggio del giocatore verrà poi rivisto come previsto dalla Regola 3.3b(3) (Punteggio Errato a una Buca).

3.3b(1)/2 – Il Marcatore Può Rifiutarsi di Certificare il Punteggio del Giocatore Basato su un Disaccordo

Un *marcatore* non è obbligato a certificare un punteggio per una buca che egli reputa essere errato.

Per esempio, se c'è una contestazione tra il giocatore e il suo *marcatore* se ci sia stata infrazione alle Regole o sul punteggio del giocatore a una buca e il *marcatore* riporta i fatti che hanno determinato il disaccordo al *Comitato*, il *marcatore* non è obbligato a certificare il punteggio per tale buca che egli reputa incorretto.

Il *Comitato* avrà bisogno di considerare i fatti disponibili e di prendere una decisione sul punteggio del giocatore nella buca in questione. Se il *marcatore* si rifiuta di certificare il punteggio di tale buca, il *Comitato* dovrebbe accettare la certificazione di qualcun altro che ha visto le azioni del giocatore nella buca in questione (come ad esempio un altro giocatore) oppure il *Comitato* stesso può certificare il punteggio del giocatore per tale

buca.

(2) <u>Responsabilità del Giocatore: Certificare i Punteggi della Buca e Consegnare lo Score.</u> Durante il *giro*, il giocatore dovrebbe tener traccia dei suoi punteggi per ogni buca.

Quando il *giro* è terminato, il giocatore:

- dovrebbe controllare accuratamente i punteggi delle buche registrati dal *marcatore* e sollevare qualsiasi questione con il *Comitato*,
- deve assicurarsi che il *marcatore* certifichi i punteggi delle buche sullo *score*,
- non deve cambiare il punteggio di una buca registrato dal *marcatore*, **eccetto** con il

consenso del *marcatore* o con l'approvazione del *Comitato*, e

- deve certificare i punteggi delle buche sullo *score* e consegnare rapidamente quest'ultimo al *Comitato*, dopodiché il giocatore non deve modificare lo *score*.

Se il giocatore infrange uno di questi requisiti della Regola 3.3b, il giocatore è

squalificato.

Eccezione – Nessuna Penalità Quando l'Infrazione è Dovuta alla Mancata Osservanza delle Proprie Responsabilità da Parte del Marcatore:

non c'è penalità se il *Comitato* scopre che l'infrazione del giocatore alla Regola 3.3b(2) è stata causata dalla mancata osservanza da parte del *marcatore* delle proprie responsabilità (come ad esempio quando il *marcatore* va via con lo *score* del giocatore o senza certificare lo *score*), finché questo sia stato al di fuori del controllo del giocatore.

Vedi Procedure del Comitato, Sezione 5A(5) (raccomandazioni su come stabilire quando uno *score* è stato consegnato); **Sezione 5F(3)** (cosa dovrebbe fare il *Comitato* se il *marcatore* non osserva le proprie responsabilità).

Regola 3.3b(2) Interpretazioni:

3.3b(2)/1 – I Giocatori Devono Inserire Solo i Punteggi in uno Score

C'è una differenza tra il richiedere ai giocatori di inserire un punteggio per un *giro* in un computer (come ad esempio per scopi di handicap) e richiedere di inserire i punteggi per le buche utilizzando un tipo di *score* elettronico approvato dal *Comitato* (come ad esempio un'applicazione per il telefono per la registrazione dei punteggi).

Il *Comitato* può richiedere ai giocatori di utilizzare uno *score* diverso dallo *score* cartaceo (come ad esempio un tipo di *score* elettronico), ma il *Comitato* non ha l'autorità di imporre una penalità secondo la Regola 3.3b(2) per non aver inserito i punteggi in qualche altra parte.

Tuttavia, al fine di supportare le questioni amministrative (come ad esempio un'efficiente produzione e comunicazione dei risultati della gara), un *Comitato* può assegnare una penalità secondo il Codice di Condotta (Regola 1.2b) o imporre sanzioni disciplinari (come ad esempio revocare l'iscrizione alla successiva gara) per non aver inserito i punteggi in qualche altra parte.

3.3b(2)/2 – Non è Richiesta Un'Ulteriore Certificazione Quando Vengono Apportate Modifiche allo Score

Quando il *marcatore* o il *Comitato* approvano una modifica al punteggio di una buca sullo *score*, né il giocatore né il *marcatore* devono apportare le proprie iniziali o presentare un'ulteriore certificazione del punteggio modificato.

La certificazione del giocatore si applica a tutti i punteggi, inclusi quelli che sono stati modificati.

3.3b(2)/3 – Applicazione dell'Eccezione per la Mancata Osservanza delle Proprie Responsabilità da Parte del Marcatore

Secondo l'Eccezione alla Regola 3.3b(2), un giocatore non riceve alcuna penalità se c'è un'infrazione ai requisiti dello *score* a causa di una mancanza del *marcatore* che è al di là del controllo del giocatore.

Esempi di come funziona l'Eccezione includono:

- se un *marcatore* abbandona il *campo* con lo *score* del giocatore dopo un *giro*, il *Comitato* dovrebbe provare a contattare il *marcatore* stesso. Tuttavia, se è impossibilitato a far ciò, il *Comitato* dovrebbe accettare la certificazione dei punteggi del giocatore da parte di qualcuno che ha assistito al *giro*. Se nessun altro è disponibile, il *Comitato* stesso può certificare i punteggi del giocatore.
- Se un giocatore necessita di correggere il punteggio di una buca dopo che lo *score* è stato certificato dal *marcatore*, ma questi non è disponibile o è già andato via, il *Comitato* dovrebbe tentare di contattare il *marcatore.* Se è impossibilitato a far ciò, il *Comitato* dovrebbe accettare la certificazione della modifica da parte di qualcun altro che ha visto il giocatore giocare tale buca o, se nessuna persona del genere è disponibile, il *Comitato* stesso può certificare tale punteggio.

(3) Punteggio Errato a una Buca. Se il giocatore consegna uno *score* con un punteggio errato a qualsiasi buca:

- Punteggio Consegnato Superiore al Punteggio Effettivo. Il punteggio superiore consegnato per la buca rimane valido.
- Punteggio Consegnato Inferiore al Punteggio Effettivo o Nessun Punteggio Consegnato. Il giocatore è **squalificato**.

Eccezione - Non Includere Una Penalità Sconosciuta: se uno o più punteggi del giocatore per la buca sono inferiori a quelli effettivamente ottenuti poiché il giocatore non ha incluso uno o più colpi di penalità di cui non era a conoscenza prima di consegnare lo *score:*

- il giocatore non è squalificato;
- al contrario, se l'errore è scoperto prima della chiusura della gara, il *Comitato* modificherà il punteggio del giocatore per tale buca o buche aggiungendo **il colpo o i colpi di penalità che avrebbero dovuto essere inclusi** nel punteggio per tale buca o buche secondo le Regole.

Questa Eccezione non si applica:

- nel caso in cui la penalità non inclusa sia la squalifica, o
- quando al giocatore è stato riferito che si sarebbe potuta applicare una penalità o egli era insicuro se si fosse applicata una penalità e non ha sollevato la questione al *Comitato* prima di consegnare lo *score*.

Regola 3.3b(3) Interpretazioni:

3.3b(3)/1 – I Punteggi sullo Score Devono Essere Identificabili con la Buca Giusta

Secondo la Regola 3.3b, ciascun punteggio per la buca sullo *score* deve essere identificabile con la buca giusta.

Per esempio, se un *marcatore* registra i punteggi delle prime nove buche nelle caselle delle seconde nove buche e i punteggi delle seconde nove buche in quelle delle prime nove buche, lo *score* sarà sempre accettabile se l'errore verrà corretto modificando i numeri delle buche in modo che essi corrispondano con il punteggio giusto per ciascuna buca.

Tuttavia, se questo errore non viene corretto e, di conseguenza, il punteggio di una buca è inferiore a quello effettivamente realizzato in tale buca, il giocatore è squalificato secondo la Regola 3.3b(3).

(4) Registrare il Punteggio in una Gara a Handicap. Il giocatore è responsabile di assicurarsi che il proprio handicap sia indicato sullo *score*. Se il giocatore consegna uno *score* privo dell'handicap giusto:

- l'Handicap sullo Score è Troppo Alto o Non E' Indicato Alcun Handicap. Se questo influenza il numero dei colpi che il giocatore riceve, il giocatore è **squalificato** dalla gara a handicap. Se ciò non accade, non c'è penalita;

- l'Handicap sullo Score E' Troppo Basso. Non c'è penalità e il punteggio netto del giocatore rimane valido utilizzando l'handicap più basso come indicato.

Regola 3.3b(4) Interpretazioni:

3.3b(4)/1 – Significato dell'"Handicap" che il Giocatore Deve Indicare sullo Score

Nelle gare *stroke play* a punteggio netto, è responsabilità del giocatore assicurarsi che il proprio handicap sia indicato sullo *score.* "Handicap" significa l'handicap per il *campo* e per le aree di partenza che si stanno giocando, esclusa qualsiasi riduzione dell'handicap come stabilito nelle Condizioni di Gara. Il *Comitato* è responsabile dell'applicazione di qualsiasi riduzione di handicap e delle variazioni.

3.3b(4)/2 – Il Giocatore Non E' Esente da Penalità Quando il Comitato Fornisce uno Score Con un Handicap Errato

Se il *Comitato* fornisce ai giocatori gli *score* contenenti i propri handicap, ciascun giocatore deve assicurarsi che sul proprio *score* sia indicato l'handicap giusto prima di consegnarlo.

Per esempio, come cortesia, il *Comitato* sceglie di emettere degli *score* pre stampati contenenti la data e il nome di ciascun giocatore unitamente all'handicap.

Se tale *score* erroneamente presenta l'handicap di un giocatore che è più alto di quello effettivo e questo influenza il numero dei colpi ricevuti dal giocatore, questi è squalificato secondo la Regola 3.3b(4) se egli non corregge questo errore prima di consegnare lo *score.*

3.3b(4)/3 – Nessuna Penalità Se un Handicap Più Alto Non ha Alcun Effetto

Se un giocatore consegna il proprio *score* con un handicap più alto di quello di cui ha diritto, ma tale handicap non influenza il numero dei colpi che egli riceve, non c'è penalità, in quanto ciò non influenza la gara.

Per esempio, una Condizione di Gara stabilisce che si debba utilizzare il 90% dell'handicap di ciascun giocatore. Un giocatore è 5 di handicap, ma egli consegna il proprio *score* riportante un handicap 6. Giacché il 90% di 5 o di 6 equivale a 5 quando viene arrotondato al numero intero più prossimo, l'utilizzare il 6 di handicap non influenza il numero dei colpi che il giocatore riceve, pertanto non c'è penalità.

(5) Il Giocatore Non E' Responsabile Per la Somma dei Punteggi o Per l'Applicazione dell'Handicap. Il *Comitato* è responsabile della somma dei punteggi del giocatore per le buche e, in una gara a handicap, dell'applicazione dei colpi di handicap del giocatore.

Non c'è penalità se il giocatore consegna uno *score* con i punteggi sommati o con i colpi di handicap applicati e, nel far questo, commette un errore.

Regola 3.3b Interpretazioni Generali:

3.3b/1 – I Giocatori Devono Essere Accompagnati da un Marcatore per l'Intero Giro

Lo scopo di un *marcatore* è certificare che il punteggio di un giocatore per ciascuna buca sia correttamente indicato sullo *score* del giocatore. Se un *marcatore* non è con il giocatore per l'intero *giro*, lo *score* non può essere correttamente certificato.

Per esempio, se un giocatore gioca diverse buche senza il proprio *marcatore* e il *marcatore* registra i punteggi del giocatore per le buche che il giocatore ha giocato da solo, lo *score* non potrà essere correttamente certificato secondo la Regola 3.3b.

Il giocatore dovrebbe insistere che il *marcatore* lo accompagni per tutte le buche. Se il *marcatore* è impossibilitato a farlo, il giocatore dovrebbe chiedere a un'altra persona di fargli da *marcatore*. Se ciò non è possibile, il giocatore deve fermare il gioco e riferirlo al *Comitato* in modo che possa essere assegnato un altro *marcatore*.

3.3b/2 – Le Informazioni Inserite in un Posto Sbagliato sullo Score Possono Sempre Essere Accettabili

Sebbene tutti i requisiti della Regola 3.3b debbano essere soddisfatti prima che uno *score* sia consegnato, non c'è penalità se le informazioni corrette sono registrate erroneamente sullo *score* in un posto diverso da quello dove dovrebbero essere, a eccezione che ciascun punteggio della buca sullo *score* debba essere identificabile per la buca giusta (vedi 3.3b(3)/1).

Per esempio:

- Se il giocatore e il *marcatore* certificano i punteggi delle buche nel posto in cui l'altro era destinato a certificare, i punteggi del giocatore sono stati certificati come richiesto dalla Regola 3.3b. Lo stesso sarebbe valido se fossero utilizzate le iniziali per certificare, piuttosto che il nome completo;
- se i punteggi del giocatore sono registrati sullo *score* del *marcatore* e quelli del *marcatore* sullo *score* del giocatore, ma i punteggi sono corretti ed entrambi gli *score* sono certificati, gli *score* sono accettabili purché i giocatori riferiscano al *Comitato* a quale giocatore appartenga quel determinato *score*. Poiché la natura di questo errore è amministrativa, non vi è alcun limite di tempo per effettuare tale correzione (vedi 20.2d/1).

3.3b/3 – Può Essere Utilizzato un Altro Score Se Lo Score Ufficiale Viene Smarrito

Sebbene un giocatore debba consegnare lo *score* che ha ricevuto dal *Comitato*, la Regola 3.3b non richiede che sia consegnato lo stesso *score* se questo è stato danneggiato o è smarrito.

Per esempio, se il *marcatore* smarrisce uno *score* cartaceo che è stato consegnato dal *Comitato*, sarebbe accettabile utilizzare un altro *score* (come ad esempio uno *score* del circolo), purché tale *score* riporti il nome del giocatore e i suoi punteggi delle buche e sia certificato dal giocatore e dal *marcatore*.

Quando viene utilizzato un sistema di registrazione dei punteggi elettronico e il giocatore o il *marcatore* perdono la connessione internet oppure subentra un problema tecnico, i giocatori dovrebbero sollevare la questione al *Comitato* il più presto possibile e non più tardi di immediatamente dopo che il *giro* sia completato.

3.3c Palla Non Imbucata

Un giocatore deve *imbucare* ad ogni buca in un *giro*. Se il giocatore non *imbuca* a qualsiasi buca:

- il giocatore deve correggere tale errore prima di eseguire un *colpo* per iniziare un'altra buca o, nel caso dell'ultima buca del *giro*, prima di consegnare lo *score;*
- se l'errore non è corretto in tal tempo, il giocatore è **squalificato.**

Vedi Regole 21.1, 21.2, 21.3: (Regole per le altre forme di *stroke play* (*Stableford, Risultato Massimo e Contro Par/Contro Bogey*) in cui la registrazione del punteggio è differente e un giocatore non è squalificato se non *imbuca*).

Regola 4 – L'Equipaggiamento del Giocatore

Scopo della Regola:
la Regola 4 riguarda l'equipaggiamento che i giocatori possono utilizzare durante un giro. Basata sul principio che il golf è un gioco di sfida nel quale il successo dovrebbe dipendere dal giudizio, dall'abilità e dalle capacità del giocatore, questi:

- deve utilizzare bastoni e palle conformi,
- è limitato a non più di 14 bastoni e di norma non deve sostituire bastoni danneggiati o persi, e
- è limitato nell'utilizzo di altro equipaggiamento che dà aiuto artificiale al suo gioco.

4.1 I Bastoni

Per i requisiti dettagliati sui bastoni, sulle palle e su altro *equipaggiamento* e per il processo di consultazione e sottomissione dell'*equipaggiamento* per la revisione di conformità, vedi le *Regole dell'Equipaggiamento.*

4.1a I Bastoni Consentiti nell'Eseguire un Colpo

(1) <u>Bastoni Conformi.</u> Nell'eseguire un *colpo*, un giocatore deve utilizzare un bastone che sia conforme ai requisiti delle *Regole dell'Equipaggiamento*:

- un bastone adoperato per eseguire un *colpo* deve essere conforme non solo quando è nuovo, ma anche quando è stato intenzionalmente o accidentalmente modificato in qualsiasi modo;
- **tuttavia**, se le caratteristiche di rendimento di un bastone conforme cambiano a causa dell'usura attraverso un uso normale, esso è ancora un bastone conforme.

"Caratteristiche di rendimento" sta a significare qualsiasi parte del bastone che influenza il suo rendimento nell'esecuzione di un *colpo*, come la sua impugnatura, la canna, la testa del bastone, il lie o il loft (incluso il lie o il loft di un bastone regolabile).

Regola 4.1a(1) Interpretazioni:

4.1a(1)/1 – L'Usura Attraverso un Uso Normale Non Modifica la Conformità

L'uso normale include i *colpi,* i *colpi* di pratica e i movimenti di pratica, unitamente alle azioni come ad esempio rimuovere un bastone e inserire un bastone nella sacca da golf.

Se avviene un'usura attraverso un uso normale, il bastone del giocatore è considerato conforme ed egli può continuare a utilizzarlo.

Esempi di usura attraverso un uso normale includono quando:

- il materiale all'interno della testa del bastone si è sbloccato e potrebbe vibrare durante il *colpo* o quando la testa è scossa;
- un segno di usura si è formato sull'impugnatura del bastone dove sono posizionati i

pollici;

- si è formata una depressione sulla faccia del bastone attraverso un uso continuato;
- le scanalature sulla faccia del bastone sono usurate.

4.1a(1)/2 – Nessuna Penalità per un Colpo con Un Bastone Non Conforme Quando il Colpo Viene Ignorato

Se un giocatore esegue un *colpo* con un bastone non conforme, il giocatore non è squalificato se il *colpo* non conta nel punteggio del giocatore.

Esempi di quando un giocatore non riceve penalità per eseguire un *colpo* con un bastone non conforme includono quando:

- il giocatore ha utilizzato il bastone per eseguire un *colpo* con una *palla provvisoria*, ma essa non è mai diventata la palla *in gioco;*
- il giocatore ha utilizzato il bastone per eseguire un *colpo*, ma il *colpo* è stato annullato.
- Il giocatore ha utilizzato il bastone per eseguire un *colpo* a una seconda palla secondo la Regola 20.1c(3), ma tale palla non era la palla che contava per il suo punteggio.

(2) <u>Uso o Riparazione di un Bastone Danneggiato Durante il Giro.</u> Se un bastone conforme è danneggiato durante un *giro* o mentre il gioco è interrotto secondo la Regola 5.7a, il giocatore di norma non deve sostituirlo con un altro bastone. (Per un'**eccezione** limitata quando il giocatore non ne ha causato il danneggiamento, vedi Regola 4.1b(3)).

Tuttavia, indipendentemente dalla natura o dalla causa del danno, il bastone danneggiato è considerato conforme per il resto del *giro* (**ma** non durante uno spareggio in *stroke play* che è un nuovo *giro*).

Per il resto del *giro*, il giocatore può:

- continuare a eseguire *colpi* con il bastone danneggiato, o
- riparare il bastone riportandolo il più possibile alle sue condizioni precedenti al danno occorso durante il *giro* o mentre il gioco era interrotto, sebbene utilizzando sempre l'impugnatura, la canna e la testa del bastone originali. **Ma,** nel far ciò:
  - il giocatore non deve ritardare irragionevolmente il gioco (vedi Regola 5.6a), e
  - qualsiasi danno occorso prima del *giro* non deve essere riparato.

" Danneggiato durante un *giro* " sta a significare quando le caratteristiche di rendimento di un bastone sono cambiate a causa di qualsiasi azione durante il *giro* (incluso mentre il gioco è interrotto secondo la Regola 5.7a), sia:

- dal giocatore (come ad esempio nell'eseguire un *colpo* o un movimento di pratica con il bastone, nel metterlo e nel toglierlo da una sacca, nel farlo cadere o nel poggiarsi ad esso, sia nel lanciarlo sia nel maltrattarlo), o
- da qualsiasi altra persona, *influenza esterna* o da *forze naturali.*

Tuttavia, un bastone non è "danneggiato durante un *giro* " se le sue caratteristiche di

rendimento sono cambiate intenzionalmente dal giocatore durante il *giro* come trattato dalla Regola 4.1a(3).

Regola 4.1a(2) Interpretazioni:

4.1a(2)/1 – Significato di "Riparare"

Esempi del riparare includono:

- riposizionare il nastro di piombo che si è staccato durante un *colpo*. Data la natura del nastro di piombo, se questo non rimarrà sul bastone nella stessa posizione, può essere adoperato un nuovo nastro;
- avvitare i bastoni che hanno meccanismi regolabili che si allentano durante il *giro*, ma non regolare il bastone in modo diverso.

(3) Cambiare Intenzionalmente le Caratteristiche di Rendimento di un Bastone Durante il Giro. Un giocatore non deve eseguire un *colpo* con un bastone le cui caratteristiche di rendimento sono state cambiate intenzionalmente dal giocatore durante il *giro* (incluso mentre il gioco è interrotto secondo la Regola 5.7a):

- utilizzando una caratteristica regolabile o modificando fisicamente il bastone (**eccetto** quando è permesso riparare il danno secondo la Regola 4.1a(2)), o
- applicando qualsiasi sostanza alla testa del bastone (tranne nel pulirla) per influenzarne il suo rendimento nell'esecuzione di un *colpo*.

Eccezione – Bastone Regolabile Ripristinato alla Funzione Originale: se le caratteristiche di rendimento di un bastone sono state cambiate utilizzando una caratteristica regolabile e, prima che il bastone sia utilizzato per eseguire un *colpo*, il bastone viene ripristinato il più possibile alla sua funzione originale regolando tale caratteristica com'era in precedenza, non c'è penalità e il bastone può essere adoperato per eseguire un *colpo*.

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

- Non c'è penalità secondo questa Regola per il solo avere (ma non per eseguire un *colpo*) un bastone non conforme o un bastone le cui caratteristiche di rendimento siano state modificate intenzionalmente durante il *giro*.
- **Tuttavia,** tale bastone conta sempre nel limite dei 14 bastoni nella Regola 4.1b(1).

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

(1) Limite di 14 Bastoni. Un giocatore non deve:

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

Se il giocatore inizia un *giro* con meno di 14 bastoni, può aggiungere bastoni durante il *giro* fino al limite dei 14 bastoni (vedi Regola 4.1b(4) per le limitazioni relative al farlo).

Quando il giocatore diviene consapevole che è in infrazione a questa Regola avendo più di 14 bastoni, il giocatore deve immediatamente mettere il bastone o i bastoni eccedenti

fuori gioco, seguendo la procedura nella Regola 4.1c(1):

- se il giocatore ha iniziato con più di 14 bastoni, egli può scegliere quale bastone o quali bastoni saranno messi fuori gioco;
- se il giocatore ha aggiunto bastoni in eccesso durante il *giro*, quei bastoni aggiunti sono quelli che devono essere messi fuori gioco.

Dopo che il *giro* di un giocatore è iniziato, se il giocatore prende il bastone di un altro giocatore che è stato dimenticato o un bastone è messo erroneamente nella sacca del giocatore senza che questi ne sia a conoscenza, tale bastone non è considerato come uno dei bastoni del giocatore ai fini del limite dei 14 bastoni (**ma** esso non deve essere utilizzato).

Regola 4.1b(1) Interpretazioni:

4.1b(1)/1 – Una Testa di Bastone e una Canna Separate Non Costituiscono un Bastone

Riguardo alla Regola 4.1b(1), le componenti separate di un bastone non costituiscono un bastone e non contano nel limite dei 14 bastoni di un giocatore.

Per esempio, se un giocatore inizia il suo *giro* con 14 bastoni e trasporta anche componenti separate di bastone, si considera che il giocatore stia trasportando solo 14 bastoni e non c'è infrazione alla Regola 4.1b(1).

4.1b(1)/2 – Un Bastone Rotto in Pezzi Non Conta nel Limite dei 14 Bastoni

Un bastone che si è rotto in pezzi non conta nel limite dei 14 bastoni del giocatore anche se egli inizia un *giro* con tale bastone rotto.

Per esempio, durante il riscaldamento in campo pratica, il bastone di un giocatore si rompe proprio sotto l'impugnatura e il giocatore inizia il giro con tale bastone rotto nella sacca. Tale bastone non conta come uno dei 14 bastoni che il giocatore è autorizzato a portare.

4.1b(1)/3 – I Bastoni Trasportati per Conto del Giocatore Contano nel Limite dei 14 Bastoni

Il limite dei 14 bastoni si applica a qualsiasi bastone trasportato dal giocatore, dal suo *caddie* o da qualsiasi persona alla quale egli chieda di trasportare i bastoni.

Per esempio, se un giocatore inizia il *giro* con 10 bastoni e chiede a un'altra persona di camminare con il gruppo e trasportare 8 bastoni aggiuntivi che il giocatore intende aggiungere alla sacca durante il *giro*, si considera che egli abbia iniziato il *giro* con più di 14 bastoni.

4.1b(1)/4 – Il Bastone Si Considera Aggiunto Quando Viene Eseguito il Colpo Successivo

Un bastone si considera aggiunto quando il giocatore esegue il suo *colpo* successivo con qualsiasi bastone mentre il bastone aggiunto è in suo possesso. Ciò si applica

indipendentemente dal fatto che al giocatore sia consentito aggiungere o sostituire un bastone.

Per esempio, se un giocatore che inizia il *giro* con 14 bastoni decide di sostituire il suo putter con un altro putter tra il gioco di due buche e fa questo senza ritardare irragionevolmente il gioco, il giocatore non è penalizzato se si rende conto dell'errore e lo corregge prima di eseguire il *colpo* successivo con qualsiasi bastone.

(2) Nessuna Condivisione dei Bastoni. Un giocatore è limitato a quei bastoni con i quali ha iniziato o che ha aggiunto come permesso al punto (1):

- il giocatore non deve eseguire un *colpo* con un bastone utilizzato da chiunque altro che sta giocando sul *campo* (anche se l'altro giocatore sta giocando in un gruppo diverso o in una gara differente);
- quando il giocatore diviene consapevole di aver infranto questa Regola con l'aver eseguito un *colpo* con il bastone di un altro giocatore, il giocatore deve immediatamente mettere tale bastone fuori gioco, seguendo la procedura della Regola 4.1c(1).

Vedi Regole 22.5 e 23.7 (eccezione limitata nelle forme di gioco con *partner* che permette ai *partner* di condividere i bastoni se essi non hanno più di 14 bastoni in totale tra loro).

Regola 4.1b(2) Interpretazioni:

4.1b(2)/1 – Più Giocatori Possono Trasportare i Bastoni in Un'Unica Sacca

Le Regole non limitano più giocatori (come ad esempio i *partner)* nel trasportare i loro bastoni in un'unica sacca. Tuttavia, per ridurre il rischio di penalità secondo la Regola 4.1b, essi dovrebbero assicurarsi che i bastoni siano chiaramente identificabili a ciascun giocatore.

4.1b(2)/2 – La Condivisione dei Bastoni Non E' Permessa Per i Colpi che Contano nel Punteggio di un Giocatore

Il divieto di condividere i bastoni si applica solo ai *colpi* che contano nel punteggio di un giocatore. Esso non si applica ai movimenti di pratica, ai *colpi* di pratica o ai *colpi* eseguiti dopo che il risultato di una buca è deciso.
Per esempio, non c'è penalità secondo la Regola 4.1b se, tra il gioco di due buche, un giocatore prende in prestito il putter di un altro giocatore ed effettua diversi putt di pratica sul *putting green* della buca appena completata.

(3) Nessuna Sostituzione di Bastoni Persi o Danneggiati. Se un giocatore ha iniziato con 14 bastoni oppure ha aggiunto bastoni fino al limite di 14 e poi perde o danneggia un bastone durante il *giro* o mentre il gioco è interrotto secondo la Regola 5.7a, il giocatore non deve sostituirlo con un altro bastone.

Eccezione - Sostituire il Bastone Danneggiato Quando il Giocatore Non Ne Ha Causato il Danno: se il bastone di un giocatore è danneggiato durante il *giro* (incluso mentre il gioco è interrotto) (vedi Regola 4.1a(2)) da parte di un'*influenza esterna* o da

forze naturali oppure da qualsiasi persona al di fuori del giocatore o del suo *caddie:*

- il giocatore può sostituire il bastone danneggiato con qualsiasi bastone secondo la Regola 4.1b(4);
- **tuttavia**, quando il giocatore procede in questo modo, egli deve immediatamente mettere il bastone danneggiato fuori gioco, seguendo la procedura della Regola 4.1c(1).

(4) Limitazioni Su Quando Si Aggiungono o Si Sostituiscono i Bastoni. Quando si aggiunge o si sostituisce un bastone secondo il punto (1) o (3), un giocatore non deve:

- ritardare irragionevolmente il gioco (vedi Regola 5.6a), o
- aggiungere o prendere in prestito qualsiasi bastone da chiunque altro che sta giocando sul *campo* (anche se l'altro giocatore sta giocando in un gruppo diverso o in una gara differente), o
- costruire un bastone con componenti portate da chiunque per conto del giocatore durante il *giro*.

Regola 4.1b(4) Interpretazioni:

4.1b(4)/1 – Le Componenti di Bastone Possono Essere Assemblate Quando Non Sono Trasportate Da o Per il Giocatore

La Regola 4.1b(4) limita un giocatore nel costruire un bastone da componenti che egli sta trasportando o da componenti che qualsiasi altra persona sta trasportando per suo conto.

Essa non limita il giocatore nel recuperare componenti per costruire un bastone o nel farsi portare delle componenti.

Per esempio, se a un giocatore è permesso aggiungere un bastone (vedi Regola 4.1b(1)) o sostituire un bastone danneggiato, (vedi Regola 4.1b(3)), le componenti di bastone portate dalla club house (come ad esempio dall'armadietto del giocatore), dal golf shop o dal camion del produttore o da altri luoghi simili, non sono considerati essere "trasportati da chiunque per il giocatore durante il *giro*" ed è permesso che siano assemblati dal giocatore o da chiunque altro.

Penalità per Infrazione alla Regola 4.1b: la penalità si applica basandosi su quando il giocatore è divenuto consapevole dell'infrazione:

- Il Giocatore Diviene Consapevole dell'Infrazione Durante il Gioco della Buca. La penalità si applica alla fine della buca che si sta giocando. In *match play*, il giocatore deve completare la buca, applicare il risultato di tale buca al punteggio dell'incontro e poi applicare la penalità per rettificare il punteggio dell'incontro.
- Il Giocatore Diviene Consapevole dell'Infrazione Tra il Gioco di Due Buche. La penalità si applica a partire dalla fine della buca appena terminata, non dalla buca successiva.

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

- questa è una penalità di rettifica dell'incontro - non è la stessa cosa della penalità di perdita della buca;

- alla fine della buca che si sta giocando o appena terminata, il punteggio dell'incontro viene rivisto deducendo **una buca** per ogni buca in cui è avvenuta un'infrazione, con **una deduzione massima di due buche** nel *giro;*
- per esempio, se un giocatore che ha iniziato con 15 bastoni diviene consapevole dell'infrazione mentre sta giocando la terza buca e poi vince quella buca per andare tre up nell'incontro, si applicherà la rettifica massima di due buche ed egli sarà ora uno up nell'incontro.

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

Regola 4.1b Interpretazioni:

4.1b/1 – Come Applicare la Penalità di Rettifica Una Volta che Qualsiasi Giocatore Inizi la Buca Durante un Incontro

Se qualsiasi giocatore in un incontro ha iniziato il gioco di una buca quando viene scoperta un'infrazione alla Regola 4.1b, la penalità di rettifica dell'incontro viene applicata alla fine di tale buca. Se il giocatore che è in infrazione non ha iniziato tale buca, egli si trova tra il gioco di due buche e non è in infrazione alla buca successiva.

Per esempio, dopo aver completato la prima buca, il giocatore esegue il *colpo* dalla partenza alla seconda buca. Prima che l'*avversario* giochi il *colpo* dalla partenza, l'*avversario* si rende conto di trasportare 15 bastoni in infrazione alla Regola 4.1b(1). Poiché l'*avversario* non ha iniziato la seconda buca, il punteggio dell'incontro viene rettificato di una sola buca in favore del giocatore, ma il punteggio dell'incontro non viene rivisto fino a che la seconda buca non sia completata giacché la seconda buca è iniziata quando il giocatore ha eseguito il *colpo* dalla partenza.

4.1c Procedura Per Mettere i Bastoni Fuori Gioco

(1) Durante il Giro. Quando un giocatore diviene consapevole durante un *giro* di essere in infrazione alla Regola 4.1b(1),(2),(3) per avere più di 14 bastoni o per aver eseguito un *colpo* con il bastone di un altro giocatore, il giocatore deve immediatamente intraprendere un'azione che indichi chiaramente ogni bastone che è stato messo fuori gioco.

Questo può essere fatto:

- dichiarandolo all'*avversario* in *match play* o al *marcatore* o a un altro giocatore nel gruppo in *stroke play,* o
- intraprendendo qualche altra azione evidente (come ad esempio capovolgere il bastone nella sacca, posizionarlo sulla base del golf cart o dare il bastone a un'altra persona).

Il giocatore non deve eseguire un *colpo* per il resto del *giro* con qualsiasi bastone messo fuori gioco.

Se un bastone messo fuori gioco è il bastone di un altro giocatore, questi può continuare ad utilizzare tale bastone.

Penalità per Infrazione alla Regola 4.1c(1): Squalifica.

(2) <u>Prima del Giro.</u> Se un giocatore diviene consapevole appena prima di iniziare un *giro* di avere accidentalmente più di 14 bastoni, dovrebbe provare ad abbandonare il bastone o i bastoni in eccesso.

Tuttavia, come opzione, senza penalità:

- il giocatore può mettere qualsiasi bastone in eccesso fuori gioco prima dell'inizio del *giro* seguendo la procedura al punto (1), e
- i bastoni in eccesso possono essere tenuti dal giocatore (**ma** non devono essere utilizzati) durante il *giro* e non contano nel limite dei 14 bastoni.

Se un giocatore porta intenzionalmente più di 14 bastoni sulla sua prima *area di partenza* e inizia il *giro* senza abbandonare i bastoni in eccesso, questa opzione non è permessa e si applica la Regola 4.1b(1).

4.2 Le Palle

4.2a Palle Consentite Nel Gioco del Giro

(1) <u>Deve Essere Giocata Una Palla Conforme.</u> Nell'eseguire ogni *colpo*, un giocatore deve utilizzare una palla che sia conforme ai requisiti delle *Regole dell'Equipaggiamento.*

Un giocatore può ricevere una palla conforme da giocare da chiunque, incluso un altro giocatore sul *campo*.

Regola 4.2a(1) Interpretazioni:

4.2a(1)/1 – Status di una Palla Non Presente nella Lista delle Palle Conformi

In una gara nella quale il *Comitato* non ha adottato la Regola Locale che richiede ai giocatori di utilizzare una marca e modello di palla presente nella Lista in vigore delle Palle da Golf Conformi, un giocatore può utilizzare le seguenti palle da golf:

- marche e modelli che non sono mai stati esaminati – si presume che questi siano conformi e l'onere della prova è sulla persona che sostiene che la palla non sia conforme;
- marche e modelli che erano presenti in una Lista precedente, ma di cui non è stata fatta richiesta per essere inseriti nella Lista in vigore – si presume che questi continuino a essere conformi.

Tuttavia, le marche e i modelli che sono stati esaminati e ritenuti non conformi alle *Regole dell'Equipaggiamento*, non devono essere giocati, indipendentemente dal fatto che la Regola Locale sia adottata o meno.

4.2a(1)/2 – Status di Palle "X-Out", "Rinnovate" e di "Pratica"

Se un giocatore sceglie di giocare una palla che è marcata come "X-Out" o "Pratica" dal produttore o una palla che è stata rinnovata, tali palle sono considerate come segue

secondo le *Regole dell'Equipaggiamento:*

- "X-Out" è il nome comune usato per una palla che il produttore considera essere imperfetta(spesso unicamente per ragioni estetiche, come ad esempio la vernice o errori di stampa) e, pertanto, ha cancellato il marchio. Una palla "Rinnovata" si riferisce a una palla da golf di seconda mano che è stata ripulita e marchiata come "rinnovata" o un timbro simile.

In mancanza di una forte evidenza tale da considerare che una palla "X-Out" o "Rinnovata" non sia conforme alle *Regole dell'Equipaggiamento*, a un giocatore ne è permesso l'utilizzo.

Tuttavia, se il *Comitato* ha adottato la Lista delle Palle da Golf Conformi come Regola Locale, tale palla non deve essere utilizzata anche se i marchi identificativi sulla palla in questione appaiono nella Lista;

- le palle "Pratica" sono tipicamente palle da golf conformi elencate sulle quali è stato stampato "Pratica" o aventi un timbro simile. Le palle "Pratica" sono considerate allo stesso modo delle palle da golf che rappresentano un circolo o un campo da golf, un'azienda, una scuola o un altro logo.

Tali palle possono essere utilizzate anche laddove il *Comitato* abbia adottato la Lista delle Palle da Golf Conformi come Regola Locale.

4.2a(1)/3 – Nessuna Penalità per Giocare una Palla Non Conforme Quando il Colpo Viene Ignorato

Se un giocatore esegue un *colpo* con una palla non conforme o con una palla che non è presente nella Lista delle Palle da Golf Conformi, quando è in vigore la Regola Locale, il giocatore non è squalificato se il *colpo* non conta per il suo punteggio.

Esempi di quando un giocatore non riceve penalità includono quando il giocatore gioca una palla che non è permessa:

- come *palla provvisoria*, ma tale *palla provvisoria* non è mai diventata la palla *in gioco;*
- quando il *colpo* con tale palla viene annullato;
- come seconda palla secondo la Regola 20.1c(3), ma tale palla non è la palla che conta per il suo punteggio.

(2) <u>Non Deve Essere Giocata Una Palla Modificata Intenzionalmente.</u> Un giocatore non deve eseguire un *colpo* con una palla le cui caratteristiche di rendimento sono state modificate intenzionalmente, come ad esempio graffiando o riscaldando la palla o applicando qualsiasi sostanza (tranne nel pulirla).

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

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

Se la palla di un giocatore si rompe in pezzi dopo un *colpo*, non c'è penalità e il *colpo* non conta.

Il giocatore deve giocare un'altra palla da dove quel *colpo* è stato eseguito (vedi Regola 14.6).

Penalità per Giocare la Palla da un *Posto Sbagliato* in Infrazione alla Regola 4.2b: *Penalità Generale* secondo la Regola 14.7a.

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

(1) <u>Alzare la Palla per Vedere Se è Tagliata o Incrinata.</u> Se un giocatore crede ragionevolmente che la propria palla si sia tagliata o incrinata durante il gioco di una buca:

- il giocatore può alzare la palla per osservarla, **ma**
- il punto della palla deve essere prima *marcato* e la palla non deve essere pulita

(**eccetto** sul *putting green*) (vedi Regola 14.1).

Se il giocatore alza la palla senza avere questa convinzione ragionevole (**eccetto** sul *putting green* dove il giocatore può alzare la palla secondo la Regola 13.1b), non *marca* il punto della palla prima di alzarla o la pulisce quando non è permesso, il giocatore riceverà **un colpo di penalità.**

Se molteplici infrazioni alle Regole che prevedono un colpo di penalità derivano da un'azione singola o da azioni collegate tra loro, vedi Regola 1.3c(4).

(2) <u>Quando Può Essere Sostituita un'Altra Palla.</u> Il giocatore può solo *sostituire* un'altra palla se si vede chiaramente che la palla originale è tagliata o incrinata e questo danno è occorso durante la buca che si sta giocando - **tuttavia,** non se essa è soltanto graffiata o scrostata o la sua vernice è solo danneggiata o scolorita.

- Se la palla originale è tagliata o incrinata, il giocatore deve *ripiazzare* un'altra palla o la palla originale sul punto originale (vedi Regola 14.2).
- Se la palla originale non è tagliata o incrinata, il giocatore deve *ripiazzarla* sul punto originale (vedi Regola 14.2).

Nulla in questa Regola proibisce a un giocatore di *sostituire* un'altra palla secondo qualsiasi altra Regola o cambiare palle tra il gioco di due buche.

Penalità per Giocare una Palla *Sostituita* Incorrettamente o per Giocare la Palla da un *Posto Sbagliato* in Infrazione alla Regola 4.2c: *Penalità Generale* secondo la Regola 6.3b o 14.7a.

Se molteplici infrazioni alla Regola derivano da un'azione singola o da azioni collegate tra loro, vedi Regola 1.3c(4).

4.3 Uso dell'Equipaggiamento

La Regola 4.3 si applica a tutti i tipi di *equipaggiamento* che un giocatore potrebbe utilizzare durante un giro, **eccetto** il requisito di giocare con bastoni e palle conformi che è trattato dalle Regole 4.1 e 4.2 e quindi non da questa Regola.

Questa Regola riguarda solo come l'equipaggiamento viene utilizzato. Essa non limita l'*equipaggiamento* che un giocatore può avere con sé durante un *giro*.

4.3a Usi di Equipaggiamento Permessi e Proibiti

Un giocatore può utilizzare l'*equipaggiamento* per aiutare il proprio gioco durante un *giro*, **eccetto** che un giocatore non deve creare un potenziale vantaggio con:

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

Questa Regola non influenza l'applicazione di qualsiasi altra Regola che limita le azioni che un giocatore può intraprendere con un bastone, una palla o altro *equipaggiamento* (come ad esempio posare un bastone o un altro oggetto per aiutare il giocatore ad allinearsi, vedi Regola 10.2b(3)).

Esempi comuni di usi dell'*equipaggiamento* che sono permessi e non permessi durante il *giro* di un giocatore secondo questa Regola sono:

(1) Informazioni sulla Distanza e Direzionali.

- Permesso. Ottenere informazioni sulla distanza o sulla direzione (come ad esempio, da un dispositivo per la misurazione della distanza o da una bussola).
- Non Permesso.

– Misurare le variazioni di altura o

– interpretare le informazioni sulla distanza o direzionali (come ad esempio utilizzare un dispositivo per ottenere una *linea di gioco* o una scelta del bastone raccomandate basate sulla posizione della palla del giocatore).

Vedi Procedure del Comitato, Sezione 8; Regola Locale Tipo G-5 (il *Comitato* può adottare una Regola Locale che proibisca l'uso di dispositivi per la misurazione della distanza).

Regola 4.3a(1) Interpretazioni:

4.3a(1)/1 – Limitazioni sull'Utilizzo di Equipaggiamento Per Ottenere Informazioni sulla Pendenza

Sebbene un giocatore possa utilizzare il proprio bastone come filo a piombo per aiutarsi nel giudicare o nel misurare la pendenza e le inclinazioni, c'è altro *equipaggiamento* che il giocatore non può utilizzare nel giudicare una pendenza o un'inclinazione.

Per esempio, a un giocatore non è permesso misurare la pendenza con:

- il piazzare una bibita in bottiglia che agisca come livella;
- il tenere o piazzare una livella a bolla;
- l'utilizzare un peso sospeso su una corda come filo a piombo.

(2) Informazioni sul Vento e Altre Condizioni Meteo.

- Permesso.
  - Ottenere qualsiasi tipo di informazione sul meteo (inclusa la velocità del vento) che sia disponibile dalle previsioni meteo, o
  - misurare la temperatura o l'umidità sul *campo*.
- Non Permesso.
  - Misurare la velocità del vento sul *campo*, o
  - utilizzare un oggetto artificiale per ottenere altre informazioni relative al vento (come ad esempio utilizzare della polvere per valutare la direzione del vento).

Regola 4.3a(2) Interpretazioni:

4.3a(2)/1 – Non è Permesso Utilizzare Oggetti Artificiali per Ottenere Informazioni Relative al Vento

La Regola 4.3a(2) fornisce un singolo esempio di oggetto artificiale non permesso per ottenere informazioni relative al vento (la polvere per valutare la direzione del vento). Tuttavia, non devono essere utilizzati altri oggetti artificiali per il solo scopo di ottenere informazioni relative al vento.

Per esempio, se un giocatore estrae un fazzoletto con il solo proposito di tenerlo in mano per vedere verso quale direzione stia soffiando il vento, l'azione del giocatore costituisce infrazione alla Regola 4.3.

(3) Informazioni Ottenute Prima o Durante il Giro.

- Permesso.

– Utilizzare le informazioni ottenute prima del *giro* (come ad esempio le informazioni di gioco da *giri* precedenti, consigli sul movimento o raccomandazioni sui bastoni), o

– registrare (per l'utilizzo dopo il *giro*) informazioni di gioco o fisiologiche dal *giro* (come ad esempio la distanza del bastone, le statistiche di gioco o la frequenza cardiaca).

- Non Permesso.

– Esaminare o interpretare informazioni di gioco dal *giro* (come ad esempio le raccomandazioni sui bastoni basate sulle effettive distanze del *giro*, o

– utilizzare qualsiasi informazione fisiologica registrata durante il *giro*.

(4) Dispositivi Audio e Video.

- Permesso.

– Ascoltare audio o guardare video su argomenti non correlati alla gara che si sta giocando (come le notizie o musica di sottofondo).

– **Tuttavia,** nel far questo, dovrebbe essere dimostrata considerazione verso gli altri (vedi Regola 1.2).

- Non Permesso.

– Ascoltare musica o altro tipo di audio per eliminare distrazioni o aiutarsi con il ritmo del movimento, o

– guardare un video che mostra il gioco del giocatore o di altri giocatori durante la gara che aiuta il giocatore nella scelta di un bastone, nell'eseguire un *colpo* o nel decidere come giocare durante il *giro*.

Vedi Procedure del Comitato, Sezione 8; Regola Locale Tipo G-8: (Il *Comitato* può adottare una Regola Locale che proibisca o limiti l'utilizzo di dispositivi audio e video durante un *giro*).

Regola 4.3a(4) Interpretazioni:

4.3a(4)/1 – Guardare un Video che è Proiettato sul Campo

Non c'è infrazione alla Regola 4.3a(4) se un giocatore guarda un video proiettato a beneficio degli spettatori in una gara di golf.

Per esempio, se un giocatore si trova su un'area di partenza aspettando di giocare ed è in grado di vedere uno schermo pubblico che mostra una trasmissione in diretta della gara, informazioni statistiche, la velocità del vento o altre cose simili, non c'è infrazione alla Regola 4.3 se il giocatore guarda la trasmissione o osserva le informazioni, anche se esse possano aiutarlo nella scelta di un bastone, nell'eseguire un *colpo* o nel decidere come giocare.

4.3a/1 – Limitazioni sull'Utilizzo di Materiali per la Lettura dei Green

Scopo dell'Interpretazione: La Regola 4.3 limita l'utilizzo di *equipaggiamento* e di dispositivi che potrebbero aiutare un giocatore nel proprio gioco, basandosi sul principio che il golf è un gioco stimolante nel quale il successo dovrebbe dipendere dal giudizio, dalle capacità e dall'abilità del giocatore.

Questa interpretazione della Regola 4.3 limita la dimensione e la scala di mappe dettagliate del *putting green* e di qualsiasi materiale elettronico o digitale simile che un giocatore può utilizzare durante un *giro* per aiutarsi nella lettura della propria *linea di gioco* sul *putting green*, in modo che l'abilità di un giocatore di leggere un green rimanga una parte essenziale della capacità dell'eseguire il putt.

Mappe del Putting Green

Al giocatore non è permesso utilizzare una mappa del *putting green* o altre informazioni sul *putting green*, eccetto che:

- Qualsiasi immagine di un *putting green* deve essere limitata a una scala di 3/8 di pollice (1cm) a 4.8 metri (1:480) o inferiore (il "limite di scala").
- Qualsiasi libro o altro documento contenente una mappa o un'immagine di un *putting green* non deve essere più grande di 4 pollici e ¼ (10,8 cm) x 7 pollici (17.5cm) (il "limite di dimensione"), sebbene un "foglio della posizione della buca" che contiene 9 o più buche sullo stesso foglio possa essere più grande, purché qualsiasi immagine di un singolo *putting green* rispetti il limite di scala.

- Nessun ingrandimento delle informazioni di un *putting green* è permesso, a eccezione del normale uso di lenti o occhiali da vista di un giocatore.
- le informazioni su un *putting green* disegnate a mano o scritte sono permesse solo in un libro o in un documento che rispetti il limite di dimensione e sia scritto dal giocatore e/o dal suo *caddie*.

Mappe del Putting Green Elettroniche o Digitali

In forma elettronica o digitale, qualsiasi immagine di un *putting green* deve rispettare i limiti di scala e dimensione sopra menzionati. Anche quando una mappa elettronica o digitale del *putting green* rispetta i limiti sopra menzionati, il giocatore è sempre in infrazione alla Regola 4.3 se utilizza qualsiasi dispositivo in una maniera non coerente con gli scopi di tali limiti, come ad esempio con:

- l'aumentare la dimensione della raffigurazione del green oltre i limiti di scala o dimensione.
- Il produrre una linea di gioco raccomandata in base alla posizione (o alla posizione stimata) della palla del giocatore (vedi Regola 4.3a(1)).

(5) Guanti e Agenti per l'Impugnatura.

- Permesso.
  - Utilizzare un guanto semplice che incontra i requisiti delle *Regole dell'Equipaggiamento,*
  - utilizzare resina, polveri e altri agenti idratanti o essiccanti, o
  - avvolgere un asciugamano o un fazzoletto all'impugnatura.
- Non Permesso.
  - Utilizzare un guanto che non incontra i requisiti delle *Regole dell'Equipaggiamento*, o
  - utilizzare altro *equipaggiamento* che dà un ingiusto vantaggio per la posizione delle mani o la pressione dell'impugnatura.

(6) Dispositivi per lo Stretching e Sussidi per l'Allenamento o per il Movimento

- Permesso.
  - Utilizzare qualsiasi *equipaggiamento* per lo stretching generale (tranne nell'eseguire un movimento di pratica) sia che l'*equipaggiamento* sia progettato per lo stretching per l'uso nel golf (come ad esempio una barra di allineamento posta tra le spalle), sia per qualsiasi scopo non correlato al golf (come ad esempio un tubo di gomma o una sezione di tubo).
- Non Permesso.
  - Utilizzare qualsiasi tipo di sussidio per l'allenamento o per il movimento (come ad esempio una barra di allineamento o un copri-testa appesantito oppure una "ciambella") o un bastone non conforme per effettuare un movimento di pratica o

in qualsiasi altro modo che crei un potenziale vantaggio nell'aiutare il giocatore a preparare o a eseguire un *colpo* (come ad esempio un aiuto per il piano del movimento, per l'impugnatura, l'allineamento, la posizione della palla o la postura).

Una guida ulteriore sull'utilizzo dell'*equipaggiamento* sopra descritto e altri tipi di *equipaggiamento* (come ad esempio abbigliamento e scarpe) si trova nelle *Regole dell'Equipaggiamento.*

Un giocatore che è incerto se può utilizzare una parte di *equipaggiamento* in un particolare modo dovrebbe chiedere un ruling al *Comitato* (vedi Regola 20.2b).

Vedi Procedure del Comitato, Sezione 8; Regola Locale Tipo G-6 (Il *Comitato* può adottare una Regola Locale che proibisca l'uso di trasporto motorizzato durante un *giro*).

4.3b Equipaggiamento Utilizzato per Ragioni Mediche

(1) Eccezione Medica. Un giocatore non è in infrazione alla Regola 4.3 se utilizza l'*equipaggiamento* per aiutarsi a causa di una condizione medica, purché:

- il giocatore abbia una ragione medica per utilizzare l'*equipaggiamento*, e
- il *Comitato* decida che il suo utilizzo non dia al giocatore qualsiasi ingiusto vantaggio sugli altri giocatori.

(2) Nastro Adesivo o Coperture Simili. Un giocatore può utilizzare del nastro adesivo o una copertura simile per qualsiasi ragione medica (come ad esempio per prevenire un infortunio o aiutarsi a causa di un infortunio esistente), **ma** il nastro adesivo o la copertura non devono:

- essere applicate in modo eccessivo, o
- aiutare il giocatore più di quello che sia necessario per la ragione medica (per esempio, non deve immobilizzare un arto al fine di aiutare il giocatore nell'eseguire il movimento con il bastone).

Un giocatore che è incerto su dove o come il nastro adesivo o simili coperture possano essere applicate dovrebbe chiedere un ruling al *Comitato*.

Penalità per Infrazione alla Regola 4.3:

- **Penalità per la prima infrazione da un'azione singola o da azioni collegate tra loro: *Penalità Generale.***
- **Penalità per la seconda infrazione non collegata alla prima infrazione: Squalifica.** Questa penalità si applica anche se la natura dell'infrazione fosse completamente diversa dall'infrazione risultante nella prima penalità.

Regola 4.3 Interpretazioni Generali:

4.3/1 – Giocatore Infrange la Regola 4.3 tra il Gioco di Due Buche; Come Applicare la Penalità

Per la prima infrazione alla Regola 4.3, il giocatore riceverà la *penalità generale* alla buca dove è avvenuta l'infrazione. Tuttavia, se il giocatore infrange la Regola 4.3 tra il gioco di

due buche, la penalità sarà applicata alla successiva buca da giocare.

Per esempio, tra il gioco di due buche, un giocatore utilizza una barra di allineamento per verificare il proprio piano del movimento.

In *match play*, il giocatore perde la buca successiva o, in *stroke play*, riceverà la penalità di due colpi e inizierà la buca successiva eseguendo il terzo *colpo*.

II

Giocare il Giro e una Buca

Regole 5-6

Regola 5 – Giocare il Giro

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

- iniziare ogni giro in orario, e
- giocare senza interruzione e a una velocità rapida in ogni buca fino a che il giro sia completato.

Quando è il turno di gioco di un giocatore, si raccomanda che questi esegua il colpo in non più di 40 secondi e, di solito, più velocemente di tal tempo.

5.1 Significato di Giro

Un "*giro*" è costituito da 18 buche o meno giocate nell'ordine stabilito dal *Comitato.* Quando un *giro* termina in parità e il gioco continuerà fino a che non ci sarà un vincitore:

- Incontro In Parità Protratto Una Buca alla Volta. Questa è la continuazione dello stesso *giro*, non un nuovo *giro*.
- Spareggio in Stroke Play. Questo è un nuovo *giro*.

Un giocatore gioca il suo *giro* da quando questo inizia fino a che termina (vedi Regola 5.3), **eccetto** quando il gioco è interrotto secondo la Regola 5.7a.

Quando una Regola si riferisce ad azioni intraprese "durante un *giro*", questo non include mentre il gioco è interrotto secondo la Regola 5.7a, a meno che la Regola non affermi altrimenti.

5.2 Praticare sul Campo Prima del Giro o Tra i Giri

Ai fini di questa Regola:

- "praticare sul *campo*" significa giocare una palla o provare la superficie del *putting green* di qualsiasi buca facendovi rotolare una palla o sfregandone la superficie, e
- le limitazioni sulla pratica sul *campo* prima del *giro* o tra i *giri* si applicano solo al giocatore, non al *caddie* del giocatore.

5.2a Match Play

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

5.2b Stroke Play

Nel giorno di una gara *stroke play:*

- un giocatore non deve praticare sul *campo* prima di un *giro*, **eccetto** che il giocatore può praticare il putt o l'approccio sopra o vicino alla sua prima *area di partenza* e praticare in qualsiasi area di pratica;
- un giocatore può praticare sul *campo* dopo aver terminato il gioco del suo ultimo

giro per tale giorno.

Vedi Procedure del Comitato, Sezione 8; Regola Locale Tipo I-1 (in ciascuna forma di gioco, il *Comitato* può adottare una Regola Locale che proibisca, limiti o permetta la pratica sul *campo* prima di un *giro* o tra i *giri*).

Regola 5.2b Interpretazioni:

5.2b/1 – Significato di "Terminare il Gioco del Suo Ultimo Giro per Quel Giorno" in Stroke Play

In *stroke play*, un giocatore ha terminato il suo ultimo *giro* per quel giorno quando egli non giocherà altre buche sul *campo* quel giorno come parte della gara.

Per esempio, avendo terminato il gioco del suo primo *giro* nel primo giorno di una gara *stroke play* di 36 buche su due giorni, a un giocatore è permesso dalla Regola 5.2b praticare sul *campo* di gara successivamente quello stesso giorno, purché il suo prossimo *giro* inizi il giorno seguente.

Tuttavia, se il giocatore termina un *giro*, ma giocherà un altro *giro* o parte di un *giro* sul *campo* quello stesso giorno, la pratica sul *campo* costituirebbe infrazione alla Regola 5.2b.

Per esempio, avendo completato il gioco in un giro di qualifica *stroke play* per una gara *match play*, un giocatore pratica sul *campo*. Dopo la conclusione del gioco, il giocatore è in parità per l'ultimo posto della qualifica per la gara *match play*. Il caso di parità sarà deciso con uno spareggio buca per buca *stroke play* che viene programmato immediatamente dopo il gioco lo stesso giorno su tale *campo.*

Se la pratica sul campo del giocatore costituisce la prima infrazione del giocatore alla Regola 5.2b, egli riceverà la *penalità generale* applicata alla sua prima buca di spareggio.

Altrimenti, il giocatore è squalificato dallo spareggio secondo la Regola 5.2b per aver praticato sul *campo* prima dello spareggio.

5.2b/2 – Colpo di Pratica al Termine della Buca Ma Tra i Giri E' Permesso

I permessi di praticare nella Regola 5.5b (Limitazioni sui Colpi di Pratica Tra due Buche) prevalgono sui divieti della Regola 5.2b in quanto a un giocatore è permesso praticare sopra o vicino al *putting green* della buca appena completata anche se giocherà quella buca di nuovo lo stesso giorno.

Esempi di quando la pratica del putt o dell'approccio sopra o vicino il *putting green* della buca appena completata è permessa anche se il gioco per quel giorno non è concluso includono:

- un giocatore sta giocando una gara *stroke-play* di 18 buche su un *campo* di 9 buche e pratica il putt sul *green* della buca 3 dopo aver completato la buca 3 del primo *giro;*
- un giocatore sta giocando una gara *stroke-play* di 36 buche sullo stesso *campo* in un giorno e pratica l'approccio vicino al *green* della buca 18 dopo aver terminato la buca 18 del primo *giro*.

5.2b/3 – La Pratica Può Essere Permessa sul Campo Prima di un Giro in una Gara che Comprende Giorni Consecutivi

Quando una gara viene programmata su un *campo* in giorni consecutivi e il *Comitato* dispone che alcuni giocatori giochino il primo giorno e gli altri il giorno seguente, a un giocatore è permesso praticare sul *campo* in qualsiasi giorno nel quale non è previsto che egli giochi il suo *giro.*

Per esempio, se una gara viene programmata il sabato e la domenica ed è previsto che un giocatore giochi solo la domenica, a quel giocatore è permesso praticare sul *campo* il sabato.

Penalità per Infrazione alla Regola 5.2:

- **penalità per la prima infrazione: *Penalità Generale*** (applicata alla prima buca del giocatore);
- **penalità per la seconda infrazione: Squalifica.**

5.3 Iniziare e Terminare il Giro

5.3a Quando Iniziare il Giro

Il *giro* di un giocatore inizia quando il giocatore esegue un *colpo* per iniziare la sua prima buca (vedi Regola 6.1a).

Il giocatore deve iniziare al suo orario di partenza (e non prima):

- questo vuol dire che il giocatore deve essere pronto a giocare all'orario di partenza e al punto di partenza stabilito dal *Comitato*;
- un orario di partenza stabilito dal *Comitato* è considerato un orario preciso (per esempio, le 9:00 significa le 9:00, non qualsiasi orario fino alle 9:01).

Se l'orario di partenza viene ritardato per qualsiasi ragione (come ad esempio per il tempo, il gioco lento degli altri gruppi o per la necessità di un ruling da parte di un *arbitro*), non c'è infrazione a questa Regola se il giocatore è presente e pronto a giocare quando il gruppo del giocatore è in grado di iniziare.

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

- **Eccezione 1 - Il Giocatore Arriva al Punto di Partenza, Pronto a Giocare, Non più di Cinque Minuti in Ritardo:** il giocatore riceverà la ***penalità generale*** applicata alla sua prima buca.
- **Eccezione 2 - Il Giocatore Inizia Non Più di Cinque Minuti in Anticipo:** il giocatore riceverà la ***penalità generale*** applicata alla sua prima buca.
- **Eccezione 3 - Il Comitato Riconosce che Circostanze Eccezionali Hanno Impedito al Giocatore di Iniziare in Orario:** non c'è infrazione a questa Regola e non c'è penalità.

Regola 5.3a Interpretazioni:

5.3a/1 – Circostanze Eccezionali che Giustificano l'Evitare la Penalità dell'Orario di Partenza

Il termine "circostanze eccezionali" nell'Eccezione 3 secondo la Regola 5.3a non significa eventi sfortunati o inaspettati al di fuori del controllo di un giocatore. È responsabilità del giocatore concedersi del tempo sufficiente per raggiungere il *campo* ed egli deve tenere conto di eventuali ritardi.

Non c'è una linea guida specifica nelle Regole per stabilire cosa sia eccezionale, in quanto ciò dipende dalle circostanze in ciascun caso e deve essere lasciato alla valutazione del *Comitato*.

Un fattore importante non incluso negli esempi seguenti è che si dovrebbe prendere in considerazione una situazione in cui sono coinvolti più giocatori nella misura in cui il *Comitato* dovrebbe considerare la situazione eccezionale.
Esempi di circostanze che dovrebbero essere considerate eccezionali includono:

- il giocatore era presente sulla scena di un incidente e ha fornito assistenza medica o gli è stato richiesto di rilasciare una dichiarazione come testimone e sarebbe altrimenti partito in orario.
- C'è un allarme antincendio nell'albergo del giocatore ed egli deve andar via velocemente. Nel momento in cui il giocatore può tornare nella stanza per vestirsi o per recuperare il proprio *equipaggiamento*, il giocatore non è in grado di farcela per il suo orario di partenza.

Esempi di circostanze che generalmente non sarebbero considerate eccezionali includono:

- Il giocatore si è perso o la sua macchina si rompe sulla via del *campo*.
- Il traffico intenso o un incidente rendono il viaggio verso il *campo* più lungo del previsto.

5.3a/2 – Significato di "Punto di Partenza"

Nella Regola 5.3a, il "punto di partenza" è l'*area di partenza* della buca in cui il giocatore inizierà il suo *giro* come stabilito dal *Comitato*.

Per esempio, il *Comitato* può far iniziare alcuni gruppi dal tee 1 e alcuni gruppi dal tee 10.

In una partenza "shotgun" il *Comitato* può assegnare a ciascun gruppo una buca diversa dalla quale iniziare.

Il *Comitato* può stabilire uno standard per ciò che significa per il giocatore essere al punto di partenza. Ad esempio, il *Comitato* può dichiarare che, per essere al punto di partenza, il giocatore deve trovarsi all'interno delle corde per il controllo del pubblico dell'*area di partenza* della buca da giocare.

5.3a/3 – Significato di "Pronto a Giocare"

Il termine "pronto a giocare" significa che il giocatore ha almeno un bastone e una palla pronti per l'uso immediato.

Per esempio, se un giocatore arriva al suo punto di partenza all'orario di partenza con una

palla e un bastone (anche se solo il putter del giocatore), il giocatore è considerato pronto a giocare. Se il giocatore decide di aspettare per un bastone diverso quando è il suo turno di gioco, egli può ricevere una penalità per ritardare irragionevolmente il gioco (Regola 5.6a).

5.3a/4 – Giocatore è al Punto di Partenza Ma Poi Lascia il Punto di Partenza

Quando un giocatore è pronto a giocare al suo punto di partenza, ma poi lascia il punto di partenza per qualche ragione, la Regola che si applica dipende da se egli è pronto a giocare al punto di partenza all'orario di partenza.

Per esempio, l'orario di partenza di un giocatore è alle 9.00 ed egli è pronto a giocare al punto di partenza alle 8:57. Il giocatore realizza di aver lasciato qualcosa nello spogliatoio e lascia il punto di partenza per recuperarlo. Se il giocatore non ritorna al punto di partenza alle 9:00, egli sarà in ritardo al suo orario di partenza e si applicherà la Regola 5.3a.

Tuttavia, se il giocatore fosse stato pronto a giocare al punto di partenza alle ore 9:00 e poi fosse andato nello spogliatoio, il giocatore avrebbe potuto ricevere la penalità secondo la Regola 5.6a (Ritardo Irragionevole) dal momento che ha soddisfatto il requisito della Regola 5.3a con l'essere pronto a giocare al punto di partenza all'orario di partenza.

5.3a/5 – L'Incontro Inizia alla Seconda Buca Quando Entrambi i Giocatori Sono in Ritardo

Quando in un incontro entrambi i giocatori arrivano al punto di partenza pronti a giocare non più di cinque minuti dopo l'orario di partenza e nessuno di loro si è imbattuto in circostanze eccezionali (Eccezione 3), entrambi riceveranno la penalità di perdita della buca e il risultato della prima buca sarà un pareggio.

Per esempio, se l'orario di partenza è alle 9:00 e il giocatore arriva al punto di partenza pronto a giocare alle 9:02 e l'*avversario* arriva pronto a giocare alle 9:04, entrambi riceveranno la penalità di perdita della buca anche il giocatore è arrivato prima dell'*avversario* (Eccezione 1). Pertanto, la prima buca sarà pareggiata e l'incontro inizierà in parità alla seconda buca. Non c'è penalità se essi giocheranno la prima buca per arrivare all'*area di partenza* della seconda buca.

5.3b Quando il Giro Termina

Il giro di un giocatore termina:

- in *match play*, quando il risultato dell'incontro è deciso secondo la Regola 3.2a(3) o (4);
- in *stroke play*, quando il giocatore imbuca all'ultima buca (inclusa la correzione di un errore, come ad esempio secondo la Regola 6.1 o la Regola 14.7b).

Vedi Regole 21.1d, 21.2d, 21.3d e 23.3b: (quando un *giro* inizia e termina nelle altre forme di *stroke play* e nella *Four-Ball)*.

5.4 Giocare in Gruppi

5.4a Match Play

Durante un *giro*, il giocatore e l'*avversario* devono giocare ogni buca nello stesso gruppo.

5.4b Stroke Play

Durante un *giro*, il giocatore deve rimanere nel gruppo stabilito dal *Comitato*, a meno che il *Comitato* approvi un cambiamento prima o dopo che questo avvenga.

Penalità per Infrazione alla Regola 5.4: Squalifica.

5.5 Praticare Durante il Giro o Mentre il Gioco è Interrotto

5.5a Nessun Colpo di Pratica Durante il Gioco della Buca

Durante il gioco di una buca, un giocatore non deve eseguire un *colpo* di pratica con qualsiasi palla che si trovi dentro o fuori dal *campo*.

I seguenti non sono *colpi* di pratica:

- un movimento di pratica fatto senza intenzione di colpire una palla;
- colpire una palla mandandola indietro verso un'area di pratica o verso un altro giocatore, quando ciò viene fatto unicamente per cortesia;
- i *colpi* eseguiti da un giocatore nel terminare il gioco di una buca il cui risultato è stato deciso.

Regola 5.5a Interpretazioni:

5.5a/1 – Colpo di Pratica con una Palla di Dimensione Simile a una Palla Conforme Costituisce Infrazione

Un "*colpo* di pratica" secondo la Regola 5.5a riguarda non solo il colpire una palla conforme con un bastone, ma anche il colpire qualsiasi altro tipo di palla che è simile come dimensione a una palla da golf come una palla di pratica in plastica.

Colpire un *tee* o un oggetto naturale (come ad esempio una pietra o una pigna) non costituisce un *colpo* di pratica.

5.5b Limitazioni sui Colpi di Pratica Tra il Gioco di Due Buche

Tra il gioco di due buche, un giocatore non deve eseguire un *colpo* di pratica.

Eccezione – Dove al Giocatore E' Permesso Praticare il Putt o l'Approccio: il giocatore può praticare il putt o l'approccio sopra o vicino:

- il *putting green* della buca appena terminata e qualsiasi green di pratica (vedi Regola 13.1e), e
- l'*area di partenza* della buca successiva.

Tuttavia, tali *colpi* di pratica non devono essere eseguiti da un *bunker* e non devono ritardare irragionevolmente il gioco (vedi Regola 5.6a).

Vedi Procedure del Comitato, Sezione 8; Regola Locale Tipo I-2: (Il *Comitato* può adottare una Regola Locale che proibisca di praticare il putt o l'approccio sopra o vicino al

putting green della buca appena terminata).

Regola 5.5b Interpretazioni:

5.5b/1 – Quando Praticare Tra il Gioco di due Buche è Permesso

A un giocatore è permesso praticare l'approccio o il putt quando egli si trova tra il gioco di due buche. Ciò si verifica quando il giocatore ha completato il gioco della buca precedente o, nella forma di gioco che coinvolge un *partner*, quando la *parte* ha completato il gioco della buca precedente.

Esempi di quando un giocatore si trova tra il gioco di due buche:

Match Play:

Singolo	Quando il giocatore ha *imbucato,* il suo *colpo* successivo è stato concesso o il risultato della buca è stato stabilito.
Foursome	Quando la *parte* ha *imbucato*, il suo *colpo* successivo è stato concesso o il risultato della buca è stato stabilito.
Four-Ball	Quando entrambi i *partner* hanno *imbucato*, i loro *colpi* successivi sono stati concessi o il risultato della buca è stato stabilito.

Stroke Play:

Individuale	Quando il giocatore ha *imbucato*.
Foursome	Quando la *parte* ha *imbucato*.
Four-Ball	Quando entrambi i *partner* hanno *imbucato* o un *partner* ha *imbucato* e l'altro non può migliorare il punteggio della *parte*.
Stableford, ControPar/Contro Bogey e *Risultato Massimo*	Quando il giocatore ha *imbucato* o ha alzato la palla dopo aver registrato il punteggio di zero punti, perdendo la buca o raggiungendo il risultato massimo.

5.5c Praticare Mentre il Gioco è Sospeso o Altrimenti Interrotto

Mentre il gioco è sospeso o altrimenti interrotto secondo la Regola 5.7a, un giocatore non deve eseguire un *colpo* di pratica **eccetto:**

- come permesso dalla Regola 5.5b,
- in qualsiasi posto fuori dal *campo*, e
- in qualsiasi posto sul *campo* permesso dal *Comitato*.

Se un incontro è interrotto su accordo dei giocatori e non verrà ripreso nello stesso giorno, i giocatori possono praticare sul *campo* senza restrizioni prima che l'incontro sia ripreso.

Regola 5.5c Interpretazioni:

5.5c/1 – I Permessi di Pratica Extra Non Sono Più Applicabili Quando il Giro Stroke Play Viene Ripreso

In *stroke play*, quando il gioco viene ripreso dal *Comitato* dopo che è stato interrotto, tutti i giocatori che hanno iniziato i propri *giri* prima della sospensione, hanno ripreso il gioco dei propri *giri*. Di conseguenza, a tali giocatori non è più consentito praticare eccetto come previsto dalla Regola 5.5b (Limitazioni sui Colpi di Pratica Tra il Gioco di Due Buche).

Per esempio, se il *Comitato* sospende il gioco per tale giorno e il gioco riprenderà alle 8:00 il giorno seguente, a un giocatore il cui gruppo sarà il terzo gruppo a giocare da una particolare *area di partenza* non sarà permesso continuare a praticare nell'area di pratica designata dopo che il gioco verrà ripreso alle 8:00.

Il *giro* del giocatore è ripreso, anche se i giocatori nel suo gruppo non saranno subito in grado di eseguire i propri *colpi*. La sola pratica permessa è il putt o l'approccio sopra o vicino al *putting green* della buca appena terminata, qualsiasi *putting green* di pratica o l'*area di partenza* della buca successiva.

Penalità per Infrazione alla Regola 5.5: *Penalità Generale*.

Se l'infrazione avviene tra il gioco di due buche, la penalità si applica alla buca successiva.

5.6 Ritardo Irragionevole; Rapida Velocità di Gioco

5.6a Ritardo di Gioco Irragionevole

Un giocatore non deve ritardare irragionevolmente il gioco, sia quando gioca una buca o tra il gioco di due buche.

A un giocatore può essere concesso un breve ritardo per determinate ragioni, quali:

- quando il giocatore cerca aiuto da un *arbitro* o dal *Comitato*,
- quando il giocatore si infortuna o ha un malore, o
- quando c'è un'altra buona ragione.

Penalità per Infrazione alla Regola 5.6a:

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

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

Regola 5.6a Interpretazioni:

5.6a/1 – Esempi di Ritardo che Sono Considerati Ragionevoli o Irragionevoli

I ritardi irragionevoli nel contesto della Regola 5.6a sono ritardi causati dalle azioni di un

giocatore che sono sotto il controllo del giocatore e influenzano altri giocatori o ritardano la gara. I brevi ritardi che sono la conseguenza di eventi normali che accadono durante un *giro* o che sono al di fuori del controllo del giocatore sono generalmente trattati come "ragionevoli".

Lo stabilire quali azioni siano ragionevoli o irragionevoli dipende da tutte le circostanze, incluso se il giocatore aspetta gli altri giocatori nel gruppo o il gruppo davanti.

Esempi di azioni che possono essere considerate ragionevoli sono:

- Fermarsi brevemente in clubhouse o alla buvette per prendere da mangiare o da bere.
- Prendere tempo per consultarsi con gli altri nel gruppo di gioco per decidere se terminare la buca quando c'è una sospensione normale da parte del *Comitato* (Regola 5.7b (2)).

Esempi di azioni che, se causano più di un breve ritardo nel gioco, sono probabilmente da trattare come ritardo irragionevole:

- ritornare all'*area di partenza* dal *putting green* per recuperare un bastone perso;
- continuare a cercare una palla *persa* per diversi minuti dopo che il periodo dei tre minuti di ricerca è terminato;
- fermarsi in clubhouse o alla buvette per prendere da mangiare o da bere per più di pochi minuti se il *Comitato* non lo abbia autorizzato.

5.6a/2 – A un Giocatore che ha un Malore o un Infortunio Improvviso Sono Concessi di Norma 15 Minuti di Recupero

Se un giocatore ha un malore o un infortunio improvviso (come ad esempio un colpo di calore, una puntura d'ape o viene colpito da una palla da golf), il *Comitato* dovrebbe di norma consentire al giocatore fino a 15 minuti per recuperare prima che l'incapacità del giocatore di continuare a giocare possa ritardare irragionevolmente il gioco.

Il *Comitato* dovrebbe inoltre applicare di norma questo stesso limite di tempo al tempo totale impiegato da un giocatore quando riceve trattamenti ripetuti durante un *giro* per alleviare un infortunio.

5.6b Rapida Velocità di Gioco

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

Ciascun giocatore dovrebbe rendersi conto che è probabile che la propria velocità di gioco influisca sul tempo impiegato dagli altri giocatori per giocare il proprio *giro*, inclusi coloro i quali sono nel gruppo del giocatore e quelli nei gruppi seguenti.

Si incoraggiano i giocatori a permettere ai gruppi più veloci di passare.

(1) <u>Raccomandazioni sulla Velocità di Gioco.</u> Il giocatore dovrebbe giocare con un ritmo celere per tutto il *giro*, incluso il tempo impiegato per:

- preparare ed eseguire ciascun *colpo*,
- spostarsi da un posto a un altro tra l'esecuzione dei *colpi*, e

- spostarsi verso l'*area di partenza* successiva dopo aver terminato una buca.

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

Quando è il turno di gioco del giocatore:

- si raccomanda che il giocatore esegua il *colpo* in non più di 40 secondi dopo che egli sia (o dovrebbe essere) in grado di giocare senza interferenza o distrazione, e

- il giocatore dovrebbe solitamente essere in grado di giocare più velocemente di tal tempo ed è incoraggiato a farlo.

(2) Giocare Fuori Turno per Aiutare la Velocità di Gioco. A seconda della forma di gioco, ci sono volte in cui i giocatori possono giocare fuori turno per aiutare la velocità di gioco:

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

(3) Linea di Condotta del Comitato sulla Velocità di Gioco. Per incoraggiare e imporre il gioco rapido, il *Comitato* dovrebbe adottare una Regola Locale che stabilisca una Linea di Condotta sulla Velocità di Gioco.

Questa Linea di Condotta può stabilire un tempo massimo per completare un *giro*, una buca o una serie di buche e un *colpo*, e inoltre può assegnare penalità per non seguire tale Linea di Condotta.

Vedi Procedure del Comitato, Sezione 5G (raccomandazioni sui contenuti della Linea di Condotta sulla Velocità di Gioco).

5.7 Interruzione del Gioco; Ripresa del Gioco

5.7a Quando i Giocatori Possono o Devono Interrompere il Gioco

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

- Sospensione da Parte del Comitato. Tutti i giocatori devono interrompere il gioco se il *Comitato* sospende il gioco (vedi Regola 5.7b).
- Interruzione del Gioco su Accordo in Match Play. I giocatori in un incontro possono accordarsi per interrompere il gioco per qualsiasi ragione, **eccetto** se il far ciò ritardi la gara. Se essi si accordano per interrompere il gioco e poi un giocatore vuole riprenderlo, l'accordo è concluso e l'altro giocatore deve riprendere il gioco.
- Singolo Giocatore Interrompe il Gioco a Causa di Fulmini. Un giocatore può interrompere il gioco se crede ragionevolmente che ci sia pericolo a causa dei fulmini, **ma** deve riferirlo al *Comitato* il prima possibile.

Abbandonare il *campo* non costituisce, di per sé, interruzione del gioco. Il ritardo di gioco di un giocatore è trattato dalla Regola 5.6a e non da questa Regola.

Se un giocatore interrompe il gioco per qualsiasi ragione non consentita da questa Regola

oppure non lo riferisce al *Comitato* quando gli era richiesto farlo, il giocatore è **squalificato.**

Regola 5.7a Interpretazioni:

5.7a/1 – Quando un Giocatore ha Interrotto il Gioco

L'interruzione del gioco nel contesto della Regola 5.7a può essere un'azione intenzionale del giocatore o può essere un ritardo abbastanza lungo da costituire un'interruzione.

I ritardi temporanei, che siano ragionevoli o irragionevoli, sono trattati dalla Regola 5.6a (Ritardo Irragionevole).

Esempi in cui è probabile che il *Comitato* squalifichi un giocatore secondo la Regola 5.7a per interrompere il gioco includono quando:

- il giocatore si allontana dal *campo* per frustrazione con nessun intento di ritornarvi;
- il giocatore si ferma in clubhouse dopo nove buche per un periodo prolungato al fine di guardare la televisione o per pranzare quando il *Comitato* non lo ha autorizzato;
- il giocatore trova riparo dalla pioggia per una quantità significativa di tempo.

5.7b Cosa Devono Fare i Giocatori Quando il Comitato Sospende il Gioco

Ci sono due tipi di sospensione del gioco da parte del *Comitato*, ciascuno con requisiti differenti per quando i giocatori devono interrompere il gioco.

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

Il *Comitato* dovrebbe utilizzare un procedimento ben delineato per avvertire i giocatori di un'immediata sospensione.

Regola 5.7b Interpretazioni:

5.7b(1)/1 – Circostanze che Giustificano la Mancata Interruzione di Gioco da Parte del Giocatore

Secondo la Regola 5.7b(1), se il *Comitato* dichiara un'immediata sospensione di gioco, tutti i giocatori devono immediatamente sospendere il gioco. L'intento di questa sospensione è permettere che il *campo* sia sgomberato il più velocemente possibile quando esiste un potenziale pericolo, come ad esempio i fulmini.

Tuttavia, ci può essere confusione o incertezza quando viene dichiarata una sospensione e ci possono essere circostanze che spiegano o giustificano il perché il giocatore non abbia interrotto immediatamente il gioco. In questi casi, l'Eccezione alla Regola 5.7b permette al *Comitato* di decidere che non vi sia stata infrazione alle Regole.

Se un giocatore esegue un *colpo* dopo che il gioco è stato sospeso, il *Comitato* deve considerare tutti i fatti rilevanti al fine di stabilire se il giocatore debba essere squalificato.

Esempi in cui è probabile che il *Comitato* stabilisca che l'aver continuato il gioco dopo la

sospensione sia giustificato includono quando un giocatore:

- si sia trovato in una parte lontana del *campo* e non abbia sentito il segnale di sospensione del gioco oppure abbia confuso tale segnale con il clacson di un veicolo;
- abbia già preso uno *stance* con un bastone dietro la palla o abbia iniziato il backswing per un *colpo* e abbia completato il *colpo* senza alcuna esitazione.

Un esempio in cui è probabile che il *Comitato* stabilisca che l'aver continuato il gioco dopo la sospensione non sia giustificato è quando un giocatore ha sentito il segnale per la sospensione del gioco, ma voleva eseguire un *colpo* velocemente prima di interrompere il gioco, come ad esempio per terminare una buca con un putt corto o per avvantaggiarsi per il vento favorevole.

(2) Sospensione Normale (Come ad Esempio per Oscurità o per Campo Ingiocabile). Se il *Comitato* sospende il gioco per motivi normali, quello che succede dopo dipende dal posto in cui si trova ciascun gruppo:

- Tra il Gioco di Di Due Buche. Se tutti i giocatori in un gruppo si trovano tra il gioco di due buche, essi devono interrompere il gioco e non devono eseguire un *colpo* per iniziare un'altra buca fino a che il *Comitato* non riprenda il gioco.
- Durante il Gioco della Buca. Se qualsiasi giocatore in un gruppo ha iniziato una buca, i giocatori possono scegliere di interrompere il gioco o di terminare la buca.

– Ai giocatori è permesso un breve lasso di tempo (che di norma non dovrebbe essere superiore ai due minuti) per decidere se interrompere il gioco o terminare la buca.

– Se i giocatori continuano il gioco della buca, essi possono continuare il gioco per terminare la buca oppure possono interrompere prima di terminarla.

– Una volta che i giocatori terminano la buca o interrompono il gioco prima di completarla, essi non devono eseguire un altro *colpo* fino a che il *Comitato* non riprenda il gioco secondo la Regola 5.7c.

Se i giocatori non si accordano sul da farsi:

– Match Play. Se l'*avversario* interrompe il gioco, anche il giocatore deve interromperlo ed entrambi i giocatori non devono giocare nuovamente fino a che il *Comitato* non riprenda il gioco. Se il giocatore non interrompe il gioco, riceverà la ***penalità generale* (perdita della buca).**

- – Stroke Play. Qualsiasi giocatore nel gruppo può scegliere di interrompere il gioco o continuare il gioco della buca, indipendentemente da cosa gli altri nel gruppo decidano di fare, **eccetto** che il giocatore può continuare il gioco solo se il suo *marcatore* rimanga a tenere il punteggio del giocatore.

Penalità per Infrazione alla Regola 5.7b: Squalifica.

Eccezione – Nessuna Penalità se il Comitato Decide che la Mancata Interruzione Fosse Giustificata: non c'è infrazione a questa Regola e alcuna penalità se il *Comitato* decide che le circostanze abbiano giustificato la mancata interruzione del gioco da parte del giocatore quando a questi era richiesto farlo.

Vedi Procedure del Comitato, Sezione 8; Regola Locale Tipo J-1 (modi raccomandati per il *Comitato* per indicare ai giocatori sospensioni di gioco normali o immediate).

Regola 5.7b Interpretazioni Generali:

5.7b/1 – Droppare una Palla Dopo che il Gioco è Stato Sospeso Non Costituisce una Mancata Interruzione del Gioco

L'interruzione del gioco nel contesto della Regola 5.7b significa nessun ulteriore *colpo*.

Pertanto, se, dopo una sospensione del gioco, un giocatore procede secondo una Regola, come ad esempio *droppando* una palla, determinando il *punto più vicino dove ovviare completamente* o continuando una ricerca, non c'è penalità.

Tuttavia, se il *Comitato* ha segnalato una sospensione immediata, in considerazione dello scopo della Regola 5.7b(1), si raccomanda che tutti i giocatori trovino riparo immediatamente senza intraprendere ulteriori azioni.

5.7c Cosa Devono Fare i Giocatori Quando Si Riprende il Gioco

(1) Dove Riprendere il Gioco. Un giocatore deve riprendere il gioco da dove ha interrotto il gioco a una buca o, se tra il gioco di due buche, alla successiva *area di partenza*, anche se il gioco viene ripreso un giorno più tardi.

(2) Quando Riprendere il Gioco. Il giocatore deve essere presente nel luogo identificato al punto (1) e pronto a giocare:

- all'orario stabilito dal *Comitato* per la ripresa del gioco, e
- il giocatore deve riprendere il gioco a quell'orario (e non prima).

Se la capacità di riprendere il gioco viene ritardata per qualsiasi motivo (come ad esempio nel caso in cui i giocatori nel gruppo che precede necessitano di giocare per primi e spostarsi), non c'è infrazione a questa Regola se il giocatore è presente e pronto a giocare quando il gruppo del giocatore è in grado di riprendere il gioco.

Penalità per Infrazione alla Regola 5.7c: Squalifica.

Eccezioni alla Squalifica per non Aver Ripreso il Gioco in Orario: le Eccezioni 1, 2 e 3 nella Regola 5.3a e l'Eccezione alla Regola 5.7b si applicano qui allo stesso modo.

Regola 5.7c Interpretazioni Generali:

5.7c/1 – I Giocatori Devono Riprendere il Gioco Quando il Comitato Conclude che Non Ci Sia Pericolo a Causa dei Fulmini

La sicurezza dei giocatori è primaria e i *Comitati* non dovrebbero rischiare esponendo i giocatori al pericolo. La Regola 5.7a (Quando i Giocatori Possono o Devono Interrompere il Gioco) permette a un giocatore di interrompere il gioco se questi crede che ci sia pericolo a causa dei fulmini. In questa situazione, se la convinzione del giocatore è ragionevole, il giocatore è il giudice finale.

Tuttavia, se il *Comitato* ha ordinato una ripresa del gioco dopo aver usato tutti i mezzi ragionevoli per concludere che il pericolo dei fulmini non esiste più, tutti i giocatori devono riprendere il gioco. Se un giocatore si rifiuta di farlo perché crede che vi sia ancora pericolo, il *Comitato* può concludere che la convinzione del giocatore sia irragionevole ed egli può essere squalificato secondo la Regola 5.7c.

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

(1) Alzare la Palla Quando si Interrompe il Gioco o Prima che il Gioco Riprenda.

Quando interrompe il gioco di una buca secondo questa Regola, il giocatore può *marcare* il punto della propria palla e alzare la palla (vedi Regola 14.1).

Prima o quando il gioco viene ripreso:

- Quando la Palla del Giocatore è Stata Alzata Quando il Gioco è Stato Interrotto. Il giocatore deve *ripiazzare* la palla originale o un'altra palla sul punto originale (il quale se non è noto deve essere stimato) (vedi Regola 14.2).
- Quando la Palla del Giocatore Non è Stata Alzata Quando il Gioco è Stato Interrotto. Il giocatore può giocare la palla come si trova oppure può *marcare* il punto della palla, alzare la palla (vedi Regola 14.1) e *ripiazzare* quella palla o un'altra palla su tale punto originale (vedi Regola 14.2).

In ogni caso:

- se il *lie* della palla viene modificato come conseguenza dell'aver alzato la palla, il giocatore deve *ripiazzare* quella palla o un'altra palla come richiesto dalla Regola 14.2d;
- se il *lie* della palla viene modificato dopo che la palla è stata alzata e prima che una palla sia *ripiazzata*, la Regola 14.2d non si applica:

– la palla originale o un'altra palla deve essere *ripiazzata* sul punto originale (il quale se non è noto deve essere stimato) (vedi Regola 14.2);

– se il *lie* o altre c*ondizioni che influenzano il colpo* sono stati peggiorati durante questo periodo, si applica la Regola 8.1d.

Regola 5.7d(1)Interpretazioni:

5.7d(1)/1 – Se il Giocatore Deve Accettare il Lie Migliorato o Peggiorato nel Bunker Durante una Sospensione

Nel *ripiazzare* una palla durante la ripresa del gioco, la Regola 14.2d (Dove Ripiazzare la Palla Quando il Lie Originale è Modificato) non si applica e il giocatore non è obbligato a ricreare il *lie* originale.

Per esempio, la palla di un giocatore è infossata in un *bunker* quando il gioco viene sospeso. Durante la sospensione del gioco, il *bunker* viene preparato dal personale della manutenzione e la superficie della sabbia è ora livellata. Il giocatore deve riprendere il gioco piazzando una palla sul punto stimato dal quale la palla è stata alzata anche se questo sarà sulla superficie della sabbia e non infossato.

Tuttavia, se il *bunker* non fosse stato preparato dal personale della manutenzione, il giocatore non aveva necessariamente diritto alle *condizioni che influenzano il colpo* che egli aveva prima che il gioco fosse interrotto. Se le *condizioni che influenzano il colpo* sono peggiorate da *forze naturali* (come ad esempio dal vento o dall'acqua), il giocatore non deve *migliorare* tali condizioni peggiorate (Regola 8.1d).

5.7d(1)/2 – Rimozione di Impedimenti Sciolti Prima di Ripiazzare la Palla Quando il Gioco Viene Ripreso

Prima di *ripiazzare* una palla, il giocatore non deve rimuovere un *impedimento sciolto* il quale, se fosse stato rimosso quando la palla era ferma, avrebbe probabilmente causato il *movimento* della palla stessa (Eccezione 1 alla Regola 15.1a). Tuttavia, nel riprendere il gioco, se è presente un *impedimento sciolto* che non era nel luogo quando la palla è stata alzata, tale *impedimento sciolto* può essere rimosso prima che la palla venga *ripiazzata*.

(2) Cosa Fare Se la Palla o il Marca-Palla Sono Stati Mossi Mentre il Gioco Era Interrotto. Se la palla o il *marca-palla* del giocatore sono mossi in qualsiasi modo (incluso da *forze naturali)* prima della ripresa del gioco, il giocatore deve:

- *ripiazzare* la palla originale o un'altra palla sul punto originale (il quale se non noto deve essere stimato)(vedi Regola 14.2), o
- piazzare un *marca-palla* per marcare tale punto originale e poi *ripiazzare* la palla originale o un'altra palla su quel punto (vedi Regole 14.1 e 14.2).

Se le *condizioni che influenzano il colpo* del giocatore sono state peggiorate mentre il gioco era interrotto, vedi Regola 8.1d.

Penalità per Giocare la Palla da un *Posto Sbagliato* in Infrazione alla Regola 5.7d: *Penalità Generale* secondo la Regola 14.7a.

Se molteplici infrazioni alla Regola derivano da un'azione singola o da azioni collegate tra loro vedi Regola 1.3c(4).

Regola 6 – Giocare una Buca

Scopo della Regola:

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

6.1 Iniziare il Gioco di una Buca

6.1a Quando Inizia il Gioco della Buca

Un giocatore ha iniziato una buca quando esegue un *colpo* per iniziare la buca.

La buca è iniziata anche se il *colpo* è stato eseguito dal di fuori dell'*area di partenza* (vedi Regola 6.1b) o il *colpo* è stato annullato secondo una Regola.

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

Un giocatore deve iniziare ogni buca giocando una palla da qualsiasi posto all'interno dell'*area di partenza* secondo la Regola 6.2b.

Se un giocatore che sta iniziando una buca gioca una palla dal di fuori dell'*area di partenza* (incluso da indicatori di partenza sbagliati per un luogo di partenza diverso sulla stessa buca o su una buca diversa):

(1) Match Play. Non c'è penalità, **ma** l'*avversario* può annullare il *colpo:*

- questo deve essere fatto prontamente e prima che uno dei giocatori esegua un altro *colpo*. Quando l'*avversario* annulla il *colpo*, egli non può ritirare l'annullamento;
- se l'*avversario* annulla il *colpo*, il giocatore deve giocare una palla dall'interno dell'*area di partenza* ed è sempre il suo turno di gioco;
- se l'*avversario* non annulla il *colpo*, tale *colpo* conta e la palla è *in gioco* e deve essere giocata come si trova.

Regola 6.1b(1) Interpretazioni:

6.1b(1)/1 – Palla Giocata dal Di Fuori dell'Area di Partenza in Match Play e Colpo Non Annullato dall'Avversario

Se nell'iniziare il gioco della buca in *match play*, un *colpo* giocato dal di fuori dell'*area di partenza* non viene annullato, la Regola 6.1b(1) prevede che il giocatore giochi la palla come si trova. Tuttavia, al giocatore non è sempre permesso giocare la palla come si trova.

Per esempio, nell'iniziare il gioco di una buca, un giocatore manda una palla *fuori limite* dal di fuori dell'*area di partenza* (come ad esempio da indicatori di partenza sbagliati) e l'*avversario* non annulla il *colpo*.

Poiché il *colpo* del giocatore non è annullato e la palla è *fuori limite*, il giocatore deve ovviare per *colpo e distanza* giocando una palla da dove è stato eseguito il *colpo* precedente. Tuttavia, giacché il *colpo* non è stato eseguito dall'interno dell'*area di partenza*, la palla deve essere *droppata*, non supportata (vedi Regola 14.6b – Colpo Precedente dall'Area Generale, dall'Area di Penalità o dal Bunker).

(2) Stroke Play. Il giocatore riceverà la ***penalità generale* (due colpi di penalità)** e deve correggere l'errore giocando una palla all'interno dell'*area di partenza*.

- La palla giocata dal di fuori dell'*area di partenza* non è *in gioco.*
- Quel *colpo* e qualsiasi altro *colpo* prima che l'errore fosse corretto (inclusi i *colpi* eseguiti e qualsiasi colpo di penalità derivante unicamente dal giocare quella palla) non contano.
- Se il giocatore non corregge l'errore prima di eseguire un *colpo* per iniziare un'altra buca o, nel caso dell'ultima buca del *giro*, prima di consegnare il suo *score*, il giocatore è **squalificato**.

Regola 6.1 Interpretazioni Generali

6.1/1 – Cosa Fare Quando Uno o Entrambi gli Indicatori di Partenza sono Mancanti

Se un giocatore scopre che uno o entrambi gli indicatori di partenza sono mancanti, il giocatore dovrebbe chiedere aiuto al *Comitato*.

Tuttavia, se tale aiuto non è disponibile entro un lasso di tempo ragionevole, il giocatore dovrebbe adoperare il proprio giudizio ragionevole (Regola 1.3b(2)) per stimare la posizione dell'*area di partenza*.

Riconoscendo che tale stima debba essere fatta prontamente e non possa essere precisa, il giudizio ragionevole del giocatore sulla posizione dell'*area di partenza* sarà accettato anche se successivamente si dimostra sbagliato (Regola 1.3b(2)).

6.2 Giocare la Palla Dall'Area di Partenza

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

Le Regole dell'*area di partenza* nella Regola 6.2b si applicano ogni qualvolta un giocatore deve o gli è permesso giocare una palla dall'*area di partenza*. Questo include quando:

- il giocatore inizia il gioco della buca (vedi Regola 6.1).
- il giocatore giocherà di nuovo dall'*area di partenza* secondo una Regola (vedi Regola 14.6), o
- la palla del giocatore è *in gioco* nell'*area di partenza* dopo un *colpo* o dopo che il giocatore ha ovviato.

Questa Regola si applica solo all'*area di partenza* dalla quale il giocatore deve giocare nell'iniziare la buca che sta giocando, non a qualsiasi altro luogo di partenza sul *campo*

(sia sulla stessa buca, sia su una buca differente).

6.2b Le Regole dell'Area di Partenza

(1) <u>Quando la Palla è nell'Area di Partenza.</u>

- Una palla è nell'*area di partenza* quando qualsiasi parte della palla tocca o è al di sopra di qualsiasi parte dell'*area di partenza*.
- Il giocatore può stare al di fuori dell'*area di partenza* nell'eseguire il *colpo* con una palla nell'*area di partenza*.

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

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

(2) <u>La Palla Può Essere Supportata o Giocata dal Terreno.</u> La palla deve essere giocata da:

- un *tee* posto dentro o sopra il terreno, o
- il terreno stesso.

Ai fini di questa Regola, il "terreno" include la sabbia o altri materiali naturali sistemati per adagiarvi sopra il *tee* o la palla. Il giocatore non deve eseguire un *colpo* con una palla che è sopra un *tee* non conforme o con una palla supportata in un modo non consentito da questa Regola.

Penalità per Infrazione alla Regola 6.2b(2):

- penalità per la prima infrazione da un'azione singola o da azioni collegate tra loro: ***Penalità Generale.***
- penalità per la seconda infrazione non collegata alla prima infrazione: **Squalifica.**

(3) Certe Condizioni nell'Area di Partenza Possono Essere Migliorate. Prima di eseguire un *colpo*, il giocatore può intraprendere queste azioni nell'*area di partenza* per *migliorare le condizioni che influenzano il colpo* (vedi Regola 8.1b(8)):

- modificare la superficie del terreno nell'*area di partenza* (come ad esempio realizzare una depressione con un bastone o con il piede),
- muovere, piegare o rompere erba, erba selvatica e altri oggetti naturali attaccati o vegetanti nel terreno nell'*area di partenza*,
- rimuovere o schiacciare sabbia e terreno nell'*area di partenza*, e
- rimuovere rugiada, brina e acqua nell'*area di partenza*.

Tuttavia, il giocatore riceverà la ***penalità generale*** se intraprenderà qualsiasi altra azione per *migliorare le condizioni che influenzano il colpo* in infrazione alla Regola 8.1a.

(4) Limitazione sul Muovere gli Indicatori di Partenza Quando si Gioca dall'Area di Partenza.

- La posizione degli indicatori di partenza è stabilita dal *Comitato* al fine di definire ciascuna *area di partenza* ed essi dovrebbero rimanere in quella stessa posizione per tutti i giocatori che giocheranno da quell'*area di partenza*.
- Se il giocatore *migliora le condizioni che influenzano il colpo* muovendo qualsiasi indicatore di partenza prima di giocare dall'*area di partenza*, egli riceverà la ***penalità generale*** per infrazione alla Regola 8.1a(1).

In tutte le altre situazioni, gli indicatori di partenza sono trattati come regolari *ostruzioni movibili* che possono essere rimosse come permesso dalla Regola 15.2.

Regola 6.2b(4) Interpretazioni:

6.2b(4)/1 – Gli Indicatori di Partenza Mossi dal Giocatore Dovrebbero Essere Ripiazzati

Prima di eseguire un *colpo* nel giocare dall'*area di partenza*, un giocatore non deve muovere un indicatore di partenza nell'*area di partenza* al fine di *migliorare le condizioni che influenzano il colpo* (Regola 6.2b(4)).

Tuttavia, non ci sarebbe penalità se un giocatore muove un indicatore di partenza:

- inciampando su esso;
- colpendolo per ira (anche se il *Comitato* lo può considerare come grave scorrettezza);
- alzandolo per nessuna ragione apparente;

Poiché muovere gli indicatori di partenza può avere un effetto significativo sulla gara, essi non dovrebbero essere mossi e, se venissero mossi, dovrebbero essere ripiazzati.

Tuttavia, se un giocatore muove un indicatore di partenza perché pensa che questo avrebbe dovuto essere in una posizione differente o rovina intenzionalmente tale indicatore di partenza, il *Comitato* può scegliere di squalificare il giocatore per grave scorrettezza contraria allo spirito del gioco (Regola 1.2a).

(5) <u>La Palla Non E' In Gioco Fino a Che il Colpo Non Viene Eseguito.</u> Sia che la palla sia supportata o che sia sul terreno, quando si inizia una buca o si gioca di nuovo dall'*area di partenza* secondo una Regola:

- la palla non è *in gioco* fino a che il giocatore non esegua un *colpo* con essa, e
- la palla può essere alzata o *mossa* senza penalità prima che il *colpo* sia eseguito.

Se una palla supportata cade dal *tee* o è fatta cadere dal *tee* dal giocatore prima che egli abbia eseguito un *colpo*, essa può essere supportata nuovamente in qualsiasi posto all'interno dell'*area di partenza* senza penalità.

Tuttavia, se il giocatore esegue un *colpo* con tale palla mentre questa sta cadendo o dopo che è caduta, non c'è penalità, il *colpo* conta e la palla è *in gioco*.

(6) <u>Quando la Palla in Gioco Giace nell'Area di Partenza.</u> Se la palla *in gioco* del giocatore si trova nell'*area di partenza* dopo un *colpo* (come ad esempio una palla supportata dopo un *colpo* che ha mancato la palla) oppure dopo aver ovviato, il giocatore può:

- alzare o *muovere* la palla senza penalità (vedi Eccezione 1 alla Regola 9.4b), e
- giocare quella palla o un'altra palla da qualsiasi parte all'interno dell'*area di partenza* da un *tee* o dal terreno secondo il punto (2), incluso il giocare la palla come si trova.

Penalità per Giocare la Palla da un *Posto Sbagliato* in Infrazione alla Regola 6.2b(6): *Penalità Generale* secondo la Regola 14.7a.

Se molteplici infrazioni alla Regola derivano da un'azione singola o da azioni collegate tra loro, vedi Regola 1.3c(4).

Regola 6.2b(6) Interpretazioni:

6.2b(6)/1 – La Palla che Si Ferma nell'Area di Partenza non Deve Essere Necessariamente Giocata Come Si Trova

Ogni volta che la palla di un giocatore si trova all'interno dell'*area di partenza*, il giocatore può spostarla in un altro punto all'interno dell'*area di partenza* e può giocarla da un *tee* senza penalità.

Per esempio, un giocatore esegue il suo primo *colpo* dall'*area di partenza,* entrando appena in contatto con la palla e questa si ferma sul terreno all'interno dell'*area di partenza* o rimane sul *tee*.

Dal momento che la palla si trova nell'*area di partenza*, il giocatore può giocare la palla come si trova o, anche se la *palla* è *in gioco*, può spostare la palla in un altro punto all'interno dell'*area di partenza* e giocare da lì senza penalità. Il giocatore può anche piazzare la palla su un *tee* o regolare l'altezza del *tee* sul quale la palla è ferma.

6.3 Palla Utilizzata Nel Gioco della Buca

Scopo della Regola:

una buca viene giocata in una sequenza di colpi eseguiti dall'area di partenza fino al putting green e all'interno della buca. Dopo aver giocato dall'area di partenza, il giocatore è tenuto di norma a giocare la stessa palla sino a quando la buca sia completata. Il giocatore riceverà una penalità se esegue un colpo con una palla sbagliata o con una palla sostituita quando la sostituzione non è permessa dalle Regole.

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

Un giocatore può giocare qualsiasi palla conforme quando inizia una buca dall'*area di partenza* e può cambiare palle tra il gioco di due buche.

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

- tale palla è *persa* o va a fermarsi *fuori limite*, o
- il giocatore *sostituisce* un'altra palla (che sia consentito farlo o meno).

Il giocatore dovrebbe mettere un segno di identificazione sulla palla da giocare (vedi Regola 7.2).

Regola 6.3a Interpretazioni:

6.3a/1 – Cosa Fare Quando le Palle Vengono Scambiate in un Posto Sconosciuto

Se, dopo aver *imbucato*, due giocatori scoprono di aver terminato una buca l'uno con la palla dell'altro, ma non sanno stabilire se le palle siano state scambiate durante il gioco della buca, non c'è penalità.

Per esempio, dopo il gioco di una buca, si scopre che il giocatore A ha *imbucato* con la palla del giocatore B e il giocatore B ha *imbucato* con la palla del giocatore A. Entrambi i giocatori sono sicuri di aver *imbucato* con la palla giocata dall'*area di partenza*.

In questa situazione e poiché a un giocatore è permesso iniziare ciascuna buca con qualsiasi palla conforme (Regola 6.3a), dovrebbe essere stabilito che le palle siano state scambiate prima che il gioco in quella buca fosse iniziato, a meno che non vi sia prova del contrario.

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

(1) Quando al Giocatore è Permesso o Non è Permesso Sostituire un'Altra Palla.

Determinate Regole permettono a un giocatore di cambiare la palla che egli sta utilizzando nel gioco di una buca *sostituendo* un'altra palla alla *palla in gioco*, mentre altre non lo consentono:

- nell'ovviare secondo una Regola, incluso nel *droppare* una palla o piazzare una palla (come ad esempio quando una palla non rimane nell'*area dove ovviare* o quando si ovvia sul *putting green*), il giocatore può utilizzare la palla originale o un'altra palla (Regola 14.3a);

- nel giocare di nuovo da dove è stato eseguito il *colpo* precedente, il giocatore può utilizzare la palla originale o un'altra palla (Regola 14.6), e
- nel *ripiazzare* la palla su un punto, al giocatore non è permesso *sostituire* una palla e deve utilizzare la palla originale, con determinate eccezioni (Regola 14.2a).

(2) <u>La Palla Sostituita Diventa la Palla in Gioco.</u> Quando un giocatore *sostituisce* un'altra palla alla *palla in gioco* (vedi Regola 14.4):

- la palla originale non è più *in gioco*, anche se è ferma sul *campo*;
- questo è valido anche se il giocatore:
  - ha *sostituito* un'altra palla alla palla originale quando non permesso dalle Regole (sia che il giocatore abbia realizzato che stava *sostituendo* un'altra palla o meno), o
  - ha *ripiazzato*, *droppato* o piazzato la palla *sostituita* (1) in un *posto sbagliato*, (2) in un modo sbagliato o (3) adoperando una procedura che non si applica;
- per come correggere qualsiasi errore prima di giocare la palla *sostituita*, vedi Regola 14.5.

Se la palla originale del giocatore non è stata trovata e il giocatore ha messo un'altra *palla in gioco* per ovviare per *colpo e distanza* (vedi Regole 17.1d, 18.1, 18.2b e 19.2a) o come permesso secondo una Regola che si applica quando è *noto o pressoché certo* cosa sia accaduto alla palla (vedi Regole 6.3c, 9.6, 11.2c, 15.2b, 16.1e e 17.1c):

- il giocatore deve continuare a giocare con la palla *sostituita*, e
- il giocatore non deve giocare la palla originale anche se questa viene trovata sul *campo* prima della fine del periodo dei tre minuti previsti per la ricerca (vedi Regola 18.2a(1)).

(3) <u>Eseguire un Colpo con una Palla Sostituita Incorrettamente.</u> Se un giocatore esegue un *colpo* con una palla *sostituita* incorrettamente:

- il giocatore riceverà la ***penalità generale;***
- in *stroke play*, il giocatore deve in tal caso terminare la buca con la palla *sostituita*

incorrettamente.

Se molteplici infrazioni alle Regole derivano da un'azione singola o da azioni collegate tra loro vedi Regola 1.3c(4).

6.3c Palla Sbagliata

(1) <u>Eseguire un Colpo con una Palla Sbagliata</u>. Un giocatore non deve eseguire un *colpo* con una *palla sbagliata.*

Eccezione – Palla Che Si Muove Nell'Acqua: non c'è penalità se un giocatore esegue un *colpo* con una *palla sbagliata* che si muove nell'acqua in un'*area di penalità* o in *acqua temporanea*:

- il *colpo* non conta, e
- il giocatore deve correggere l'errore secondo le Regole giocando la palla giusta dal

suo punto originale oppure ovviando secondo le Regole.

Penalità per Giocare una *Palla Sbagliata* in Infrazione Alla Regola 6.3c (1): *Penalità Generale.*

In *match play:*

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

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

- il *colpo* eseguito con la *palla sbagliata* e qualsiasi ulteriore *colpo* eseguito prima che l'errore sia corretto (inclusi i *colpi* eseguiti e qualsiasi colpo di penalità derivante unicamente dal giocare quella palla) non contano;
- se il giocatore non corregge l'errore prima di eseguire un *colpo* per iniziare un'altra buca o, nel caso dell'ultima buca del *giro*, prima di consegnare il suo *score*, egli è **squalificato**.

Regola 6.3c(1) Interpretazioni:

6.3c(1)/1 – Significato di "Colpi di Penalità Derivanti dal Giocare Unicamente Quella Palla"

Quando i *colpi* eseguiti con una particolare palla non contano nel punteggio del giocatore, qualsiasi colpo di penalità che il giocatore riceve nel giocare tale palla non conta, a meno che il giocatore riceva una penalità che potrebbe essere applicata anche alla propria *palla in gioco*.

Esempi di penalità che vengono ignorate poiché non possono essere applicate anche alla *palla in gioco* includono:

- toccare intenzionalmente o causare il movimento della palla (Regola 9.4);
- il *caddie* del giocatore si posiziona dietro il giocatore mentre questi sta prendendo uno *stance* (Regola 10.2b(4));
- toccare la sabbia durante il backswing per il *colpo* (Regola 12.2b(2)).

Esempi di penalità che non vengono ignorate, in quanto si applicano anche alla *palla in gioco* includono:

- eseguire un *colpo* di pratica durante il gioco di una buca (Regola 5.5a);
- giocare una *palla sbagliata* (Regola 6.3c(1));
- chiedere o dare *consiglio* (Regola 10.2a).

(2) Cosa Fare Quando la Palla del Giocatore E' Giocata da Qualcun Altro Come Palla Sbagliata. Se è *noto o pressoché certo* che la palla del giocatore sia stata giocata da un altro giocatore come *palla sbagliata*, il giocatore deve *ripiazzare* la palla originale o un'altra palla sul suo punto originale (il quale se non è noto deve essere stimato) (vedi Regola 14.2).

Questo si applica sia che la palla originaria sia stata trovata o meno.

6.3d Quando Un Giocatore Può Giocare Più di Una Palla Alla Volta

Un giocatore può giocare più di una palla alla volta in una buca quando:

- gioca una *palla provvisoria* (che diventerà la *palla in gioco* o verrà abbandonata (come previsto nella Regola 18.3c), o
- gioca due palle in *stroke play* per correggere una possibile *grave infrazione* dal giocare da un *posto sbagliato* (vedi Regola 14.7b) oppure quando è incerto sulla corretta procedura da utilizzare (vedi Regola 20.1c(3)).

6.4 Ordine di Gioco Nel Gioco della Buca

Scopo della Regola:

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

- In match play, l'ordine di gioco è fondamentale: se un giocatore gioca fuori turno, l'avversario può annullare quel colpo e far giocare di nuovo il giocatore.
- In stroke play, non c'è penalità per giocare fuori turno e ai giocatori è permesso ed essi sono incoraggiati a praticare il "ready golf", ossia giocare fuori turno in un modo sicuro e responsabile.

6.4a Match Play

(1) <u>Ordine di Gioco</u>. Il giocatore e l'*avversario* devono giocare in quest'ordine:

- <u>Iniziare la Prima Buca</u>. Alla prima buca, l'*onore* è deciso dall'ordine del tabellone stabilito dal *Comitato* o, se non c'è un tabellone, su accordo o adoperando un metodo casuale (come ad esempio lanciando una moneta).
- <u>Iniziare Tutte le Altre Buche.</u>

– Il giocatore che vince una buca ha l'*onore* alla successiva *area di partenza.*

– Se la buca è pareggiata, il giocatore che aveva l'*onore* alla precedente *area di partenza* lo mantiene.

– Se un giocatore fa una richiesta tempestiva per un ruling (vedi Regola 20.1b) che non è stato ancora deciso dal *Comitato* e che potrebbe incidere su chi avrà l'*onore* alla buca successiva, l'*onore* sarà deciso su accordo o adoperando un metodo casuale.

<u>Dopo che Entrambi i Giocatori Iniziano una Buca.</u>

– La palla più lontana dalla *buca* è da giocare per prima.

– Se le palle si trovano alla stessa distanza dalla *buca* o le loro relative distanze non sono note, la palla da giocare per prima sarà decisa su accordo o adoperando un metodo casuale.

(2) <u>L'Avversario Può Annullare il Colpo del Giocatore Eseguito Fuori Turno.</u> Se il giocatore gioca quando era il turno di gioco dell'*avversario*, non c'è penalità, **ma** l'*avversario* può annullare il *colpo:*

- questo deve essere fatto prontamente e prima che uno dei due giocatori esegua un altro *colpo*. Quando l'*avversario* annulla il *colpo*, egli non può ritirare l'annullamento;

- se l'*avversario* annulla il *colpo*, il giocatore deve, quando è il suo turno di gioco, giocare una palla da dove tale *colpo* è stato eseguito (vedi Regola 14.6);
- se l'*avversario* non annulla il *colpo*, il *colpo* conta e la *palla* è *in gioco* e deve essere giocata come si trova.

Eccezione – Giocare Fuori Turno su Accordo per Risparmiare Tempo: al fine di risparmiare tempo:

- il giocatore può invitare l'*avversario* a giocare fuori turno o può accettare la richiesta dell'*avversario* di giocare fuori turno;
- se in tal caso l'*avversario* esegue il *colpo* fuori turno, il giocatore avrà rinunciato al diritto di annullare il *colpo*.

Vedi Regola 23.6 (ordine di gioco in *Four-Ball)*.

6.4b Stroke Play

(1) <u>Ordine di Gioco Regolare</u>.

- <u>Iniziare la Prima Buca</u>. L'*onore* alla prima *area di partenza* è deciso dall'ordine del tabellone stabilito dal *Comitato* o, se non c'è un tabellone, su accordo o adoperando un metodo casuale (come ad esempio lanciando una moneta).
- <u>Iniziare Tutte le Altre Buche.</u>

– Il giocatore nel gruppo con il punteggio lordo più basso a una buca ha l'*onore* alla successiva *area di partenza;* il giocatore con il secondo punteggio lordo più basso dovrebbe essere il prossimo a giocare, e così via.

– Se due o più giocatori ottengono lo stesso punteggio a una buca, essi dovrebbero giocare nello stesso ordine dell'*area di partenza* precedente.

– L'*onore* è basato sui punteggi lordi, anche in una gara ad handicap.

- <u>Dopo che Tutti i Giocatori hanno Iniziato una Buca.</u>

– La palla che è più lontana dalla *buca* dovrebbe essere giocata per prima.

– Se due o più palle si trovano alla stessa distanza dalla *buca* o le loro relative distanze non sono note, la palla da giocare per prima dovrebbe essere decisa su accordo o adoperando un metodo casuale.

Non c'è penalità se un giocatore gioca fuori turno, **eccetto** che se due o più giocatori si accordano per giocare fuori turno al fine di dare a uno di loro un vantaggio, ciascuno di loro riceverà la ***penalità generale* (due colpi di penalità).**

(2) <u>Giocare Fuori Turno in un Modo Sicuro e Responsabile ("Ready Golf").</u> Ai giocatori è permesso ed essi sono incoraggiati a giocare fuori turno in un modo sicuro e responsabile, come ad esempio quando:

- due o più giocatori si accordano per fare in questo modo per comodità o per risparmiare tempo,
- la palla di un giocatore si ferma a una breve distanza dalla *buca* e il giocatore desidera *imbucare*, o
- un singolo giocatore è pronto ed in grado di giocare prima di un altro giocatore al quale tocca giocare secondo il regolare turno di gioco al punto (1), purché, nel giocare fuori turno, il giocatore non metta in pericolo, distragga o interferisca con qualsiasi altro giocatore.

Tuttavia, se il giocatore il cui turno è giocare secondo il punto (1) è pronto ed in grado di giocare e annuncia che vuole giocare per primo, gli altri giocatori dovrebbero generalmente aspettare fino a che quel giocatore abbia giocato.

Un giocatore non dovrebbe giocare fuori turno per ottenere un vantaggio sugli altri giocatori.

6.4c Quando il Giocatore Giocherà la Palla Provvisoria o un'Altra Palla dall'Area di Partenza

L'ordine di gioco in questo caso è che tutti i giocatori nel gruppo eseguano il loro primo *colpo* nella buca prima che il giocatore giochi la *palla provvisoria* o un'altra palla dall'*area di partenza.*

Se più di un giocatore giocherà una *palla provvisoria* o un'altra palla dall'*area di partenza,* l'ordine di gioco è lo stesso ordine del precedente.

Per una *palla provvisoria* o un'altra palla giocata fuori turno, vedi Regole 6.4a(2) e 6.4b.

Regola 6.4c Interpretazioni:

6.4c/1 – Il Colpo Non Può Essere Annullato Quando la Palla Provvisoria è Giocata Fuori Turno dall'Area di Partenza

Se un giocatore che ha l'*onore* decide di giocare una *palla provvisoria* dopo che il suo *avversario* ha giocato una *palla provvisoria*, il giocatore non può annullare il *colpo* con la *palla provvisoria* dell'*avversario* secondo la Regola 6.4a(2).

Per esempio, il giocatore A ha l'*onore* e gioca per primo dall'*area di partenza*. Il giocatore B (l'*avversario*) gioca per secondo e, giacché la propria palla può essere andata *fuori limite*, decide di giocare una *palla provvisoria* e procede in questo modo. Dopo che il giocatore B gioca la *palla provvisoria*, il giocatore A decide che giocherà anch'egli una *palla provvisoria.*

Giacché il giocatore A ha reso note le sue intenzioni di giocare una *palla provvisoria* solo dopo che il giocatore B aveva giocato, il giocatore A ha rinunciato al diritto di annullare il *colpo* con la *palla provvisoria* del giocatore B. Tuttavia, il giocatore A può sempre giocare una *palla provvisoria.*

6.4d Quando il Giocatore Ovvia o Giocherà la Palla Provvisoria da Qualunque Posto Eccetto l'Area di Partenza

L'ordine di gioco secondo le Regole 6.4a(1) e 6.4b(1) in questi due casi è:

(1) Ovviare per Giocare la Palla da un Posto Diverso da Dove Essa si Trova.

- Quando il Giocatore Diviene Consapevole che Deve Ovviare per Colpo e Distanza. L'ordine di gioco del giocatore si basa sul punto dal quale è stato eseguito il suo *colpo* precedente.
- Quando il Giocatore ha la Scelta di Giocare la Palla Come si Trova o di Ovviare.

– L'ordine di gioco del giocatore si basa sul punto dove si trova la palla originale (il quale se non è noto deve essere stimato) (vedi Regola 14.2).

– Questo si applica anche quando il giocatore ha già deciso di ovviare per *colpo e distanza* oppure di ovviare per giocare da un posto diverso da dove si trova la palla originale (come ad esempio quando la palla originale è in un'*area di penalità* o sarà considerata ingiocabile).

(2) Giocare la Palla Provvisoria. L'ordine di gioco per il giocatore è giocare la *palla provvisoria* appena dopo aver eseguito il *colpo* precedente e prima che qualcun altro giochi una palla, **eccetto**:

- quando si inizia una buca dall'*area di partenza* (vedi Regola 6.4c), o
- quando il giocatore aspetta prima di decidere di giocare una *palla provvisoria* (in tal caso, l'ordine di gioco del giocatore, una volta che egli ha deciso di giocare una *palla provvisoria*, sarà basato sul punto dove è stato eseguito il *colpo* precedente).

6.5 Completare il Gioco di una Buca

Un giocatore ha completato una buca:

- in *match play* quando:

– il giocatore ha *imbucato* o gli è stato concesso il *colpo* successivo, o

– il risultato della buca è deciso (come ad esempio quando l'*avversario* concede la buca, il punteggio dell'*avversario* per la buca è più basso di quello che il giocatore possa ottenere o il giocatore o l'*avversario* ricevono la ***penalità generale* (perdita della buca)**);

- in *stroke play*, quando il giocatore ha *imbucato* secondo la Regola 3.3c.

Vedi Regole 21.1b(1), 21.2b(1), 21.3b(1) e 23.3c (quando un giocatore ha completato una buca nelle altre forme di *stroke play* o in *Four-Ball)*.

Regola 6.5 Interpretazioni:

6.5/1 – Un'Altra Palla Giocata Dopo che la Buca E' Stata Inconsapevolmente Completata

Quando un giocatore ha *imbucato*, il gioco di quella buca è terminato e il giocatore non riceve alcuna penalità per giocare un'altra palla.

Per esempio:

- Non essendo in grado di trovare la propria palla, un giocatore mette *in gioco* un'altra palla o concede la buca (la concessione non è valida in quanto la buca è terminata).
- Dopo aver cercato la propria palla per tre minuti, il giocatore non riesce a trovarla e continua il gioco con la *palla provvisoria*.
- Credendo che sia la palla originale, il giocatore gioca una *palla sbagliata.*

Se il giocatore non sapeva che la buca fosse completata e cerca di terminare il gioco della buca con un'altra palla, il gioco ulteriore del giocatore non è considerato pratica (Regola 5.5a).

III

Giocare la Palla

Regole 7- 11

Regola 7 – Ricerca della Palla: Trovare e Identificare la Palla

Scopo della Regola:

la Regola 7 permette al giocatore di intraprendere azioni ragionevoli per cercare correttamente la propria palla in gioco dopo ogni colpo.

- Tuttavia, il giocatore deve sempre prestare attenzione, poiché si applicherà una penalità se egli agirà in modo eccessivo e causerà un miglioramento alle condizioni che influenzano il proprio colpo successivo.
- Il giocatore non riceverà alcuna penalità se la palla è mossa accidentalmente nel tentativo di trovarla o di identificarla, ma deve poi ripiazzare la palla sul suo punto originale.

7.1 Come Cercare Correttamente la Palla

7.1a Il Giocatore Può Intraprendere Azioni Ragionevoli per Trovare e Identificare la Palla

Un giocatore è responsabile di trovare la propria palla *in gioco* dopo ogni *colpo.*

Il giocatore può cercare correttamente la propria palla intraprendendo azioni ragionevoli per trovarla e identificarla, come ad esempio:

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

Se l'intraprendere tali azioni ragionevoli come parte di una ricerca corretta *migliora le condizioni che influenzano il colpo:*

- non c'è penalità secondo la Regola 8.1a se il *miglioramento* è una conseguenza di una ricerca corretta;
- **tuttavia**, se il *miglioramento* risulta da azioni che hanno superato ciò che era ragionevole per una ricerca corretta, il giocatore riceverà la ***penalità generale*** per infrazione alla Regola 8.1a.

Nel tentativo di trovare e identificare la palla, il giocatore può rimuovere *impedimenti sciolti* come permesso nella Regola 15.1 e può rimuovere *ostruzioni movibili* come permesso nella Regola 15.2.

Regola 7.1a Interpretazioni:

7.1a/1 – Esempi di Azioni che Difficilmente Fanno Parte di una Ricerca Corretta

Esempi di azioni che difficilmente sono da considerare ragionevoli come parte di una ricerca corretta e che quindi comporteranno la *penalità generale* se c'è un *miglioramento delle condizioni che influenzano il colpo*, includono:

- intraprendere un'azione per appiattire aree di erba oltre quanto sia ragionevolmente necessario per attraversarle o per cercare la palla nell'area dove si pensa che si trovi tale palla;
- rimuovere di proposito qualsiasi cosa vegetante dal terreno; o
- rompere un ramo d'albero per consentire un accesso più facile alla palla quando questa avrebbe potuto essere raggiunta senza procedere in tal modo.

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

- Il giocatore deve ricreare il *lie* originale nella sabbia, **ma** può lasciare una piccola parte della palla visibile se la palla era stata coperta dalla sabbia.
- Se il giocatore gioca la palla senza aver ricreato il *lie* originale, il giocatore riceverà la ***penalità generale***.

7.2 Come Identificare la Palla

La palla ferma di un giocatore può essere identificata in ciascuno di questi modi:

- dal giocatore o da chiunque altro che vede una palla fermarsi in condizioni dove è noto che si trovi la palla del giocatore;
- vedendo il segno di identificazione del giocatore sulla palla (vedi Regola 6.3a);
- trovando una palla della stessa marca, modello, numero e condizione della palla del giocatore in un'area nella quale è previsto che si trovi la palla del giocatore (**tuttavia** questo non si applica se una palla identica si trovi nella stessa area e non ci sia alcun modo di sapere quale sia la palla del giocatore).

Se la *palla provvisoria* di un giocatore non può essere distinta dalla sua palla originale, vedi Regola 18.3c(2).

Regola 7.2 Interpretazioni:

7.2/1 – Identificare la Palla che Non Può Essere Recuperata

Se un giocatore vede una palla dentro un albero o in qualche altro posto dal quale egli non è in grado di recuperarla, il giocatore non può assumere che tale palla sia la propria, ma piuttosto deve identificarla in uno dei modi previsti nella Regola 7.2.

Questo può essere fatto anche se il giocatore non è in grado di recuperare la palla, come ad esempio:

- utilizzando un binocolo o un dispositivo per la misurazione della distanza per vedere un marchio che la identifica definitivamente come la palla del giocatore o
- determinare che un altro giocatore o uno spettatore abbia visto la palla fermarsi in quel posto specifico dopo il *colpo* del giocatore.

7.3 Alzare la Palla per Identificarla

Se una palla può essere la palla di un giocatore, ma non può essere identificata come si trova:

- il giocatore può alzare la palla per identificarla (incluso ruotandola), **ma**:
- il punto della palla deve essere prima *marcato*, e la palla non deve essere pulita più del necessario per identificarla (**eccetto** sul *putting green*) (vedi Regola 14.1).

Se la palla alzata è la palla del giocatore o la palla di un altro giocatore, essa deve essere *ripiazzata* sul suo punto originale (vedi Regola 14.2).

Se il giocatore alza la propria palla secondo questa Regola quando non è ragionevolmente necessario identificarla (**eccetto** sul *putting green* dove il giocatore può alzarla secondo la Regola 13.1b), non marca il punto della palla prima di alzarla o la pulisce quando non autorizzato, il giocatore ricevera` **un colpo di penalità**.

Penalità per Giocare la Palla *Sostituita* Incorrettamente o per Giocare la Palla da un *Posto Sbagliato* in Infrazione alla Regola 7.3: *Penalità Generale* secondo la Regola 6.3b o 14.7a.

Se molteplici infrazioni alla Regola derivano da un'azione singola o da azioni collegate tra loro, vedi Regola 1.3c(4).

7.4 Palla Mossa Accidentalmente Nel Tentativo di Trovarla o di Identificarla

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

Se questo accade, la palla deve essere *ripiazzata* sul suo punto originale (il quale se non è noto deve essere stimato) (vedi Regola 14.2). Nel far ciò:

- se la palla si trovava sopra, sotto o contro qualsiasi *ostruzione inamovibile*, *oggetto integrante, oggetto che definisce il limite* o qualsiasi oggetto naturale vegetante o attaccato, la palla deve essere *ripiazzata* sul suo punto originale sopra, sotto o contro tale oggetto (vedi Regola 14.2c);
- se la palla era coperta da sabbia, il *lie* originale deve essere ricreato e la palla deve essere *ripiazzata* in quel *lie* (vedi Regola 14.2d(1)). **Tuttavia**, nel far ciò, il giocatore può lasciare una piccola parte della palla visibile.

Vedi anche la Regola 15.1a (limitazione sul rimuovere intenzionalmente determinati *impedimenti sciolti* prima di *ripiazzare* la palla).

Penalità per Infrazione alla Regola 7.4: *Penalità Generale.*

Regola 7.4 Interpretazioni:

7.4/1 – Stimare il Punto Originale sul Quale Ripiazzare la Palla Mossa Durante la Ricerca

Quando la palla di un giocatore è *mossa* accidentalmente durante una ricerca e deve essere stimato il punto originale sul quale essa deve essere *ripiazzata*, il giocatore dovrebbe considerare tutta l'evidenza ragionevolmente disponibile sul posto dove la palla

si trovava prima che fosse mossa.

Per esempio, quando stima il punto originale di una palla, il giocatore dovrebbe considerare:

- come la palla sia stata trovata (per esempio se essa sia stata calpestata, calciata o *mossa* con un bastone o una mano utilizzati per sondare);
- se essa fosse visibile o meno, e
- il suo posto relativo al terreno e qualsiasi oggetto vegetante, come ad esempio se essa si sia trovata contro o sotto l'erba e quanto in profondità nell'erba sia stata trovata.

Nel *ripiazzare* la palla, il giocatore non è obbligato a ripiazzare gli *impedimenti sciolti* (come ad esempio le foglie) che possono essere stati mossi, giacché gli *impedimenti sciolti* non fanno parte del *lie* e, in molti casi, sarebbe quasi impossibile ricostruire la situazione originale qualora fosse obbligatorio ripiazzare gli *impedimenti sciolti*.

Per esempio, durante la ricerca di una palla coperta da foglie in un'*area di penalità*, il giocatore calcia la palla e muove le foglie che erano vicino ad essa. Sebbene la palla debba essere *ripiazzata* sul suo punto originale o stimato, le foglie non devono essere rimesse nella loro posizione originale anche quando la palla si sarebbe sicuramente trovata sotto tali foglie.

7.4/2 – Giocatore Tenta di Rimuovere la Palla che Si Trova in un Albero o Calpesta la Palla nell'Erba Alta Durante la Ricerca

Se la palla è mossa accidentalmente quando un giocatore sta tentando di trovarla o identificarla, si applica la Regola 7.4 e la palla deve essere *ripiazzata* sul punto stimato senza penalità.

Questa Regola si applica anche in situazioni in cui il giocatore sta tentando di trovare la palla e intraprende azioni ragionevoli che potrebbero rivelare la posizione della palla *muovendola*.

Esempi di tali azioni ragionevoli includono quando il giocatore:

- crede che la propria palla si sia fermata dentro un albero e scuote l'albero sperando di rimuovere la palla e di trovarla, o
- cammina attraverso l'erba alta mentre spazza con i piedi avanti e indietro sperando di calpestare o *muovere* la palla al fine di trovarla.

Regola 8 – Campo Giocato Come Si Trova

Scopo della Regola:

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

8.1 Azioni del Giocatore Che Migliorano le Condizioni Che Influenzano il Colpo

Al fine di supportare il principio di "giocare il *campo* come si trova", questa Regola limita ciò che un giocatore può fare per *migliorare* una qualsiasi di queste "*condizioni che influenzano il colpo* " tutelate (in qualsiasi posto dentro o fuori dal *campo*) per il *colpo* successivo che il giocatore andrà ad eseguire:

- il *lie* della palla ferma del giocatore,
- l'area dello *stance* che il giocatore intende prendere,
- l'area del movimento che il giocatore intende effettuare,
- la *linea di gioco* del giocatore, e
- l'*area dove ovviare* nella quale il giocatore *dropperà* o piazzerà una palla.

Questa Regola si applica ad azioni intraprese durante un *giro* e mentre il gioco è interrotto secondo la Regola 5.7a.

Essa non si applica a:

- la rimozione di *impedimenti sciolti* o di *ostruzioni movibili,* che è permessa nella misura prevista dalla Regola 15, o
- un'azione intrapresa mentre la palla di un giocatore è in movimento, che è trattata dalla Regola 11.

8.1a Azioni che Non Sono Permesse

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

(1) muovere, piegare o rompere qualsiasi:

- oggetto naturale vegetante o attaccato,
- *ostruzione inamovibile*, *oggetto integrante* o *oggetto che definisce il limite*, o
- indicatore di partenza per l'*area di partenza* quando gioca una palla da tale *area di partenza;*

(2) spostare un *impedimento sciolto* o un'*ostruzione movibile* in una posizione (come ad esempio per costruire uno *stance* o migliorare la *linea di gioco*);

(3) modificare la superficie del terreno, incluso con il:

- ripiazzare le zolle in un buco di zolla,
- rimuovere o schiacciare zolle che sono state già ripiazzate o altre zolle erbose che sono già a posto, o
- creare o eliminare buchi, solchi o superfici irregolari;

(4) rimuovere o schiacciare sabbia o terreno sparso;

(5) rimuovere rugiada, brina o acqua.

Penalità per Infrazione alla Regola 8.1a: *Penalità Generale*.

Regola 8.1a Interpretazioni:

8.1a/1 – Esempi di Azioni che Potrebbero Creare un Potenziale Vantaggio

Esempi di azioni che potrebbero *migliorare le condizioni che influenzano il colpo* (ossia che potrebbero dare a un giocatore un potenziale vantaggio) includono quando:

- un giocatore ripara un pitch mark nell'*area generale* o ripiazza una zolla in un buco di zolla pochi metri davanti alla propria palla sulla *linea di gioco* prima di eseguire un *colpo* che potrebbe essere influenzato dal pitch-mark o dal buco di zolla (per esempio un putt o un approccio a correre);
- la palla di un giocatore giace in un *bunker* a lato del *green* e il giocatore livella le impronte davanti alla palla sulla propria *linea di gioco* prima di eseguire un *colpo* corto che è destinato a essere giocato sopra l'area livellata (vedi Regola 12.2b(2) – Quando il Toccare la Sabbia Non Comporta Penalità).

8.1a/2 – Esempi di Azioni che Non Potrebbero Creare un Potenziale Vantaggio

Esempi di azioni che non potrebbero *migliorare le condizioni che influenzano il colpo* (ossia che non potrebbero dare al giocatore un potenziale vantaggio) includono quando:

- prima di eseguire un colpo di approccio di 140 metri dall'*area generale*, un giocatore ripara un piccolo pitch-mark, livella un'impronta in un *bunker* o ripiazza una zolla in un buco di zolla sulla propria *linea di gioco* diversi metri davanti alla palla;
- la palla di un giocatore giace al centro di un lungo *bunker* del fairway con una sponda bassa e il giocatore livella le impronte diversi metri davanti alla palla e sulla propria *linea di gioco* prima di eseguire un colpo lungo al di sopra dell'area livellata (vedi Regola 12.2b(2) – Quando il Toccare la Sabbia Non Comporta Penalità).

8.1a/3 – Il Giocatore che Migliora le Condizioni per il Colpo che Intende Effettuare E' in Infrazione Anche Se Viene Eseguito un Colpo Differente

Se un giocatore intende giocare una palla in un certo modo e *migliora le condizioni che influenzano il colpo* per quel particolare *colpo* e la penalità non può essere evitata con il ripristinare le condizioni, il giocatore è in infrazione alla Regola 8.1a qualora egli proceda nel giocare la palla in quel modo o la giochi in una maniera differente che non è influenzata da tale miglioramento.

Per esempio, se un giocatore rompe un ramo che interferisce con l'area del proprio *stance* o del proprio movimento per il *colpo* che egli intende eseguire quando egli avrebbe potuto prendere uno *stance* senza rompere il ramo, non può essere evitata una penalità giocando la palla in una direzione diversa o ovviando all'interferenza in un posto differente in cui tale ramo non avrebbe avuto alcun effetto sul colpo. Questo si applica anche se il giocatore rompesse il ramo nell'iniziare la buca e si spostasse in un posto diverso all'interno dell'*area di partenza.*

Vedi la Regola 8.1c riguardo a se può essere evitata una penalità ripristinando le *condizioni migliorate*.

8.1a/4 – Esempio del Muovere, Piegare o Rompere un'Ostruzione Inamovibile

Parte di una recinzione che si trova *fuori limite* (e pertanto non è un *oggetto che definisce il limite*) sporge sul *campo* e il giocatore la spinge indietro in posizione eretta.

Questa azione infrange la Regola 8.1a che proibisce a un giocatore di *migliorare le condizioni che influenzano il colpo* muovendo *ostruzioni inamovibili*. Il giocatore riceve la *penalità generale*, a meno che egli non ripristini le *condizioni* riportando la recinzione nella sua posizione originale prima di eseguire il suo *colpo* successivo come permesso dalla Regola 8.1c (Evitare la Penalità Ripristinando le Condizioni Migliorate).

In tale situazione, sebbene la Regola 8.1a proibisca di muovere, piegare o rompere *ostruzioni inamovibili*, il giocatore ha l'opzione di ovviare senza penalità dall'interferenza con la parte dell'*ostruzione inamovibile* che sporge sul *campo* secondo la Regola 16.1b (Ovviare dalle Condizioni Anormali del Campo).

8.1a/5 – Non é Permesso Costruire uno Stance Posizionando un Oggetto Come ad Esempio un Asciugamano

La definizione di *stance"* include non solo il posto dove un giocatore dispone i propri piedi per posizionarsi, ma anche il luogo dove l'intero corpo del giocatore si posiziona nel preparare o nell'eseguire un *colpo*.

Per esempio, un giocatore è in infrazione alla Regola 8.1a per *migliorare* l'area dello *stance* che egli intende prendere se egli posiziona un asciugamano o un altro oggetto sopra un cespuglio per proteggere il proprio corpo mentre esegue un *colpo*.

Se un giocatore necessita di giocare inginocchiato poiché la palla si trova sotto un albero ed egli posiziona un asciugamano sul terreno per evitare di bagnarsi o di sporcarsi, il giocatore si sta costruendo uno stance. Tuttavia, a un giocatore è permesso avvolgere un asciugamano attorno alla propria vita o indossare una tuta da pioggia prima di

inginocchiarsi per giocare il colpo (vedi Regola 10.2b(5) – Aiuto Fisico e Protezione dagli Elementi.

Se un giocatore ha posizionato un oggetto in un modo non permesso, ma realizza l'errore prima di giocare la palla, la penalità può essere evitata rimuovendo tale oggetto prima di eseguire il *colpo*, purché non ci sia stato alcun miglioramento alle *condizioni che influenzano il colpo.*

8.1a/6 – Non è Permesso Modificare la Superficie del Terreno per Costruire uno Stance

A un giocatore è permesso posizionare saldamente i propri piedi nel prendere uno *stance*, ma è infrazione alla Regola 8.1a se egli modifica il terreno sul quale verrà preso lo *stance* se il modificarlo *migliora* l'area dello *stance* che egli intende prendere.

Esempi del modificare il terreno che potrebbero migliorare le *condizioni che influenzano il colpo* includono:

- abbattere la sabbia sul lato di un *bunker* con un piede per creare un'area pianeggiante sulla quale posizionarsi;
- scavare eccessivamente con i piedi nel terreno soffice per ottenere un fondamento più solido per lo *stance*.

Un giocatore è in infrazione alla Regola 8.1a non appena *migliora* le *condizioni* modificando le condizioni del terreno per costruire uno *stance* e non può evitare una penalità tentando di ripristinare le condizioni del terreno al loro stato originale.

Le limitazioni sul modificare il terreno (Regola 8.1a(3)) non includono la rimozione di *impedimenti sciolti* o di *ostruzioni movibili* dall'area dello *stance* che si intende prendere, come ad esempio rimuovere una grande quantità di aghi di pino o di foglie dal luogo dove un giocatore si posizionerà per giocare la palla.

8.1a/7 – Il Giocatore Può Sondare Vicino alla Palla per Stabilire Se Radici d'Albero, Rocce o Ostruzioni Si Trovino Al di Sotto della Superficie del Terreno, Ma Solo Se Questo Non Migliori le Condizioni

La Regola 8.1a non proibisce a un giocatore di toccare il terreno all'interno di un'area trattata dalle *condizioni che influenzano il colpo*, purché tali *condizioni* non siano *migliorate*.

Per esempio, senza *migliorare* alcuna delle *condizioni che influenzano il colpo*, quando la palla giace in qualsiasi posto sul *campo*, un giocatore può sondare l'area attorno alla palla con un *tee* o un altro oggetto per vedere se il proprio bastone possa colpire una radice, una roccia o un'*ostruzione* che si trova al di sotto della superficie del terreno mentre viene eseguito il *colpo*.

Tuttavia, vedi l'interpretazione 12.2b/2 se il giocatore sonda la sabbia in un *bunker* per provare le condizioni della sabbia.

8.1a/8 – Non è Permesso Modificare la Superficie del Terreno nell'Area Dove Ovviare

Prima di *droppare* una palla al fine di ovviare, un giocatore non deve ripiazzare una zolla in un buco di zolla nell'*area dove ovviare* o intraprendere altre azioni per modificare la superficie del terreno in un modo che *migliora le condizioni che influenzano il colpo*.

Tuttavia, questo divieto si applica solo dopo che il giocatore è divenuto consapevole che gli è richiesto o gli è permesso *droppare* una palla in tale *area dove ovviare*.

Per esempio, se un giocatore gioca una palla, ripiazza la zolla e soltanto allora realizza che avrebbe dovuto o avrebbe potuto giocare nuovamente da quel posto con la penalità di *colpo e distanza* poiché la palla si trova *fuori limite*, è in un'*area di penalità*, è ingiocabile oppure che una *palla provvisoria* avrebbe dovuto essere giocata, il giocatore non è in infrazione alla Regola 8.1a se tale zolla ripiazzata si trova nell'*area dove ovviare*.

8.1a/9 – Quando la Zolla è Ripiazzata e Non Deve Essere Rimossa o Schiacciata

La Regola 8.1a(3) vieta di *migliorare* le *condizioni che influenzano il colpo* schiacciando, rimuovendo o riposizionando una zolla in un buco di zolla che è considerato come parte del terreno (e quindi non è un *impedimento sciolto*), anche se non è ancora attaccato o vegetante.

Una zolla è stata ripiazzata quando la maggior parte di essa, con le radici in basso, si trova in un buco di zolla (sia che la zolla si trovi nel medesimo buco di zolla dal quale proviene o meno).

8.1b Azioni Permesse

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

(1) cercare correttamente la propria palla intraprendendo azioni ragionevoli per trovarla e identificarla (vedi Regola 7.1a);

(2) intraprendere azioni ragionevoli per rimuovere *impedimenti sciolti* (vedi Regola 15.1) e *ostruzioni movibili* (vedi Regola 15.2);

(3) intraprendere azioni ragionevoli per *marcare* il punto di una palla, alzarla e *ripiazzarla* secondo le Regole 14.1 e 14.2;

(4) appoggiare leggermente il bastone sul terreno proprio davanti o proprio dietro la palla.

Tuttavia, ciò non permette di:

- schiacciare il bastone sul terreno, o
- quando una palla è in un *bunker*, toccare la sabbia proprio davanti o proprio dietro la palla (vedi Regola 12.2b(1));

(5) posizionare fermamente i piedi nel prendere uno *stance*, incluso lo scavare con i piedi per una ragionevole quantità nella sabbia o nel terreno sparso;

(6) prendere correttamente uno *stance* intraprendendo azioni ragionevoli per raggiungere

la palla e prendere uno *stance*.

Tuttavia, nel far ciò, il giocatore:

- non ha diritto a uno *stance* o a un movimento normali, e
- deve adoperare la linea di azione meno intrusiva possibile per affrontare la particolare situazione;

(7) eseguire un *colpo* o il backswing per un colpo che poi viene effettuato.

Tuttavia, quando la palla è in un *bunker*, toccare la sabbia nel *bunker* nell'eseguire il backswing non è permesso secondo la Regola 12.2b(1);

(8) nell'*area di partenza:*

- posizionare un *tee* dentro o sopra il terreno (vedi Regola 6.2b(2)),
- muovere, piegare o rompere qualsiasi oggetto naturale vegetante o attaccato (vedi Regola 6.2b(3)), e
- modificare la superficie del terreno, rimuovere o schiacciare sabbia e terra o rimuovere rugiada, brina o acqua (vedi Regola 6.2b(3));

(9) in un *bunker*, livellare la sabbia per aver cura del *campo* dopo che una palla giocata dal *bunker* si trova fuori dal *bunker* (vedi Regola 12.2b(3));

(10) sul *putting green*, rimuovere sabbia, terreno sparso e riparare i danni (vedi Regola 13.1c);

(11) muovere un oggetto naturale per vedere se è sciolto.

Tuttavia, se si scopre che l'oggetto è vegetante o attaccato, esso deve rimanere attaccato e deve essere riportato il più possibile nella sua posizione originale.

Regola 8.1b Interpretazioni:

8.1b/1 – Significato di "Appoggiare Leggermente il Bastone sul Terreno"

La Regola 8.1b permette a un giocatore di appoggiare leggermente il bastone direttamente davanti o dietro la palla, anche se ciò *migliora* il proprio *lie* o l'area del movimento che egli intende effettuare.

"Appoggiare leggermente il bastone " significa permettere al peso del bastone di essere supportato dall'erba, dal terreno, dalla sabbia o da altro materiale sopra o al di sopra della superficie del terreno.

Tuttavia, il giocatore riceverà la penalità secondo la Regola 8.1b se egli *migliora* il *lie* o l'area del movimento che intende effettuare schiacciando il bastone più che leggermente.

Vedi Regola 12.2b(1) (Quando il Toccare la Sabbia Comporta una Penalità) per quando un giocatore riceve una penalità per toccare la sabbia in un *bunker.*

8.1b/2 – Giocatore Autorizzato a Scavare Fermamente con i Piedi Più di Una Volta Nel Prendere Lo Stance

La Regola 8.1b permette a un giocatore di posizionare i propri piedi fermamente nel prendere uno *stance*, e questo può essere fatto più di una volta nel prepararsi per

eseguire un *colpo*.

Per esempio, un giocatore può entrare in un bunker senza un bastone, scavare con i propri piedi nel prendere uno *stance* per simulare il gioco della palla, abbandonarlo per andare a prendere un bastone e quindi scavare nuovamente con i propri piedi ed eseguire il *colpo*.

8.1b/3 – Esempi di "Prendere Correttamente uno Stance"

Sebbene a un giocatore sia permesso giocare in qualsiasi direzione, egli non ha diritto a uno *stance* o a un movimento normali e si deve adattare alla situazione e utilizzare la linea di azione meno intrusiva possibile.

Esempi di azioni che sono considerate come prendere correttamente uno *stance* e che sono permesse secondo la Regola 8.1b anche se l'azione comporta un *miglioramento* includono:

- Retrocedere verso un ramo o un *oggetto che definisce il limite* quando questo è il solo modo di prendere uno *stance* per il *colpo* scelto, anche se ciò sposta il ramo o l'*oggetto che definisce il limite* o ne causa il piegamento o la rottura.
- Piegare un ramo con le proprie mani per andare al di sotto di un albero per giocare una palla quando questo è il solo modo per arrivare sotto l'albero e prendere uno *stance.*

Vedi la 8.1b/4 per quando un giocatore riceve una penalità per aver fatto più del necessario per prendere uno *stance*.

8.1b/4 – Esempi del Non "Prendere Correttamente uno Stance"

Esempi di azioni che non sono considerate come prendere correttamente uno *stance* e che comporteranno una penalità secondo la Regola 8.1a se esse *migliorano le condizioni che influenzano il colpo* includono:

- muovere, piegare o rompere intenzionalmente i rami con una mano, una gamba o con il corpo per spostarli dal backswing o dal *colpo;*
- posizionarsi sull'erba alta o sull'erba infestante in un modo che la spinga al di sotto e lateralmente per liberare l'area del movimento che si intende effettuare o l'area dello *stance* che si intende prendere, quando si sarebbe potuto prendere uno *stance* senza fare ciò;
- agganciare un ramo a un altro o intrecciare dell'erba per tenerla lontano dallo *stance* o dal movimento;
- utilizzare una mano per piegare un ramo che ostruisce la visione della palla dopo aver preso lo *stance;*
- piegare un ramo che interferisce nel prendere lo *stance* quando si sarebbe potuto prendere uno *stance* senza fare ciò.

8.1b/5 – Il Migliorare le Condizioni nell'Area di Partenza è Limitato al Terreno

La Regola 8.1b(8) permette a un giocatore di intraprendere delle azioni per *migliorare le condizioni che influenzano il colpo* nell'*area di partenza*. Questa eccezione limitata della Regola 8.1a è intesa a permettere a un giocatore di modificare solo le condizioni fisiche sulla superficie del terreno all'interno della stessa *area di partenza* (incluso il rimuovere qualsiasi oggetto naturale che è vegetante lì) sia che la palla venga supportata sia che venga giocata dal terreno.

Questa eccezione non permette a un giocatore di *migliorare le condizioni che influenzano il colpo* per il suo colpo di partenza intraprendendo delle azioni al di fuori dell'*area di partenza*, come ad esempio rompere dei rami d'albero che si trovano fuori dall*'area di partenza* o quando essi sono radicati al di fuori dell'*area di partenza*, ma sporgono sull'*area di partenza* stessa e possono interferire con l'area del movimento che si intende effettuare.

8.1b/6 – Giocatore Livella il Bunker per "Avere Cura del Campo" Dopo Aver Giocato Fuori dal Bunker

Dopo che una palla che si trova in un *bunker* viene giocata ed è fuori dal *bunker*, le Regole 8.1b(9) e 12.2b(3) utilizzano la cura del *campo* per permettere al giocatore di ripristinare il *bunker* alla condizione che dovrebbe essere al suo interno, anche se il ripristinare *migliori* le *condizioni che influenzano il colpo* del giocatore. Questo è valido anche se l'azione del giocatore venga intrapresa intenzionalmente sia per avere cura del *campo* e sia per *migliorare le condizioni che influenzano il colpo.*

Per esempio, la palla di un giocatore si ferma in un ampio *bunker* vicino a un *putting green*. Non essendo in grado di giocare verso la *buca*, il giocatore gioca indietro verso l'*area di partenza* e la palla si ferma al di fuori del *bunker*.

In questo caso, il giocatore può livellare le aree che ha modificato come conseguenza del giocare la palla (incluse le impronte per avvicinarsi alla palla) e può anche livellare qualsiasi altra area nel *bunker* che è stata creata dal giocatore o da coloro che erano già presenti quando il giocatore è arrivato per giocare la palla dal *bunker*.

8.1b/7 – Quando il Danno che è Parzialmente Sopra e Fuori dal Putting Green Può Essere Riparato

Se una singola area di danno si trova sia sopra, sia fuori dal *putting green*, l'intera area di danno può essere riparata.

Per esempio, se un segno dell'impatto della palla è parzialmente sopra e parzialmente fuori dal bordo del *putting green*, sarebbe irragionevole consentire a un giocatore di riparare solo la porzione del danno sul *putting green*. Pertanto, l'intero segno dell'impatto della palla (sia sopra sia fuori dal *putting green*) può essere riparato.

Lo stesso si applica a singole aree di danno, come ad esempio tracce di *animali* o segni di zoccoli o di solchi creati dal bastone.

Tuttavia, se una porzione di danno si estende al di fuori del *putting green* e non è identificabile come parte di un danno sul green, esso non può essere riparato se la riparazione *migliora le condizioni che influenzano il colpo.*

Per esempio, un'intera orma di scarpa che inizia sul *putting green* e si estende al di fuori dello stesso può essere riparata. Tuttavia, se un'impronta di scarpa si trova sul *putting green* e un'altra impronta di scarpa si trova al di fuori del *putting green*, può essere riparata solo quella che si trova sul *putting green*, in quanto esse sono due aree di danno distinte.

8.1c Evitare la Penalità Ripristinando le Condizioni Migliorate in Infrazione alle Regole 8.1a(1) o 8.1a(2)

Se un giocatore ha *migliorato* le *condizioni che influenzano il colpo* muovendo, piegando o rompendo un oggetto in infrazione alla Regola 8.1a(1) o spostando un oggetto in una posizione infrangendo la Regola 8.1a(2):

- non c'è penalità se, prima di eseguire il colpo successivo, il giocatore elimina tale miglioramento ripristinando le condizioni originali nel modo permesso al punto (1) e (2) qui di seguito;
- **tuttavia**, se il giocatore *migliora* le *condizioni che influenzano il colpo* intraprendendo una qualsiasi delle altre azioni trattate dalle Regole 8.1a(3)-(5), egli non può evitare la penalità ripristinando le condizioni originali.

(1) <u>Come Ripristinare le Condizioni Migliorate con il Muovere, Piegare o Rompere un Oggetto.</u> Prima di eseguire il *colpo*, il giocatore può evitare la penalità per infrazione alla Regola 8.1a(1) ripristinando l'oggetto originale il più possibile alla sua posizione originaria in modo che il *miglioramento* creato dall'infrazione sia eliminato, come ad esempio con il:

- ripiazzare un *oggetto che definisce il limite* (come ad esempio un paletto che definisce il limite) che è stato rimosso o spostare l'oggetto che definisce il limite nella sua posizione originale dopo che questo è stato spinto in una diversa angolazione, o
- riportare un ramo d'albero o l'erba, oppure un'*ostruzione inamovibile* nella loro posizione originale dopo che sono stati mossi.

Tuttavia, il giocatore non può evitare la penalità:

- se il *miglioramento* non è stato eliminato (come ad esempio quando un *oggetto che definisce il limite* oppure un ramo sono stati piegati o rotti in un modo così significativo che essi non possono essere riportati nella loro posizione originale), o
- utilizzando qualsiasi altra cosa diversa dall'oggetto originale in sé nel tentativo di ripristinare le *condizioni*, come ad esempio:
  - adoperando un oggetto diverso o aggiuntivo (per esempio, posizionando un paletto diverso in un buco dal quale è stato rimosso un paletto che definisce il limite oppure legando nella sua posizione un ramo spostato), o
  - utilizzando altri materiali per riparare l'oggetto originale (per esempio, adoperando un nastro adesivo per riparare un oggetto che definisce il limite o un ramo che sono stati rotti).

(2) <u>Come Ripristinare le Condizioni Migliorate con l'Aver Spostato un Oggetto in una Posizione.</u> Prima di eseguire il *colpo*, il giocatore può evitare la penalità per infrazione alla Regola 8.1a(2) rimuovendo l'oggetto che è stato spostato in una posizione.

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

Se le *condizioni che influenzano il colpo* sono state peggiorate dopo che la palla di un giocatore si è fermata:

(1) Quando il Ripristino delle Condizioni Peggiorate è Permesso. Se le *condizioni che influenzano il colpo* sono state peggiorate da qualsiasi persona diversa dal giocatore o da un *animale* o da un oggetto artificiale, il giocatore può, senza penalità secondo la Regola 8.1a:

- ripristinare il più possibile le *condizioni* originali;
- *marcare* il punto della palla e alzare, pulire e *ripiazzare* la palla sul suo punto originale (vedi Regole 14.1 e 14.2), se è ragionevole fare in questo modo per ripristinare le *condizioni* originali o se del materiale è finito sulla palla quando le *condizioni* sono state peggiorate;
- se le *condizioni* peggiorate non possono essere facilmente ripristinate, alzare e *ripiazzare* la palla piazzandola sul punto più vicino (non più vicino alla *buca*) che (1) abbia le *condizioni che influenzano il colpo* più simili, (2) sia entro la *lunghezza di* un *bastone* dal suo punto originale, e (3) si trovi nella stessa *area del campo* di tale punto.

Eccezione – Lie della Palla Peggiorato Nel Momento o Dopo che la Palla è Alzata o Mossa e Prima che Sia Ripiazzata: questo è trattato dalla Regola 14.2d, a meno che il *lie* sia stato peggiorato quando il gioco era interrotto e la palla era stata alzata, nel qual caso si applica questa Regola.

Regola 8.1d(1) Interpretazioni:

8.1d(1)/1 – Esempi in Cui al Giocatore è Permesso Ripristinare le Condizioni Modificate dalle Azioni di un'Altra Persona o di un'Influenza Esterna

Esempi di quando il ripristino è permesso includono quando:

- la *linea di gioco* di un giocatore è peggiorata da un pitch-mark nell'*area generale* che è stato realizzato da una palla giocata da qualcun altro dopo che la palla del giocatore si è fermata;
- il *lie* o l'area dello *stance* che si intende prendere o l'area del movimento che si intende effettuare di un giocatore è peggiorato quando il *colpo* di un altro giocatore crea una zolla o riversa sabbia, terreno, erba o altro materiale sopra o attorno alla sua palla;
- la palla di un giocatore in un *bunker* giace vicino alla palla di un altro giocatore nel *bunker* e lo *stance* o il movimento di quell'altro giocatore nell'eseguire il *colpo* peggiora una o più *condizioni che influenzano il colpo* del giocatore.

In tutte le situazioni del genere, al giocatore è permesso ripristinare le *condizioni* senza penalità, ma non è obbligato a farlo.

8.1d(1)/2 – Il Giocatore ha Diritto ad Avere Impedimenti Sciolti o Ostruzioni Movibili Lasciati nel Posto in Cui Erano Quando la Palla si è Fermata

Parlando in generale, un giocatore ha il diritto alle *condizioni che influenzano il colpo* che aveva quando la palla si è fermata. Qualsiasi giocatore può muovere *impedimenti sciolti* o *ostruzioni movibili* (Regole 15.1 e 15.2), ma se questo peggiora le *condizioni che influenzano il colpo* di un altro giocatore, questi può ripristinare le *condizioni* ripiazzando gli oggetti secondo la Regola 8.1d.

Per esempio, un giocatore ha un putt in discesa e alza gli *impedimenti sciolti* tra la propria palla e la *buca*, ma ne lascia alcuni intenzionalmente dietro la *buca*. Un altro giocatore rimuove tali *impedimenti sciolti* dietro la *buca* che sarebbero potuti servire come elemento di arresto per la palla del giocatore.

Giacché le *condizioni che influenzano il colpo* del giocatore sono state peggiorate, al giocatore è permesso ripiazzare gli *impedimenti sciolti.*

(2) Quando il Ripristino delle Condizioni Peggiorate Non E' Permesso. Se le *condizioni che influenzano il colpo* sono state peggiorate dal giocatore, da un oggetto naturale o da *forze naturali* come il vento o l'acqua, il giocatore non deve *migliorare* tali *condizioni* peggiorate in infrazione alla Regola 8.1a (**eccetto** come permesso nelle Regole 8.1c(1), 8.1c(2) e nella Regola 13.1c).

Regola 8.1d(2) Interpretazioni:

8.1d(2)/1 – Esempi di Condizioni Modificate da un Oggetto Naturale o da Forze Naturali Secondo i Quali al Giocatore Non è Permesso Ripristinare le Condizioni Peggiorate

La Regola 8.1d non permette a un giocatore di ripristinare le *condizioni che influenzano il colpo* che sono state modificate da un oggetto naturale o da *forze naturali* (come ad esempio il vento o l'acqua).

Esempi di quando il ripristino non è permesso includono:

- un ramo cade da un albero e modifica il *lie* della palla del giocatore o l'area dello *stance* che intende prendere o del movimento che egli intende effettuare senza causare il *movimento* della palla;
- un cartello stradale o un'altra *ostruzione* cade o è spinto in una posizione che modifica una o più *condizioni che influenzano il colpo*. Vedi Regola 15.2 (Ostruzioni Movibili) e Regola 16.1 (Condizioni Anormali del Campo) per come è possibile ovviare dall'*ostruzione*.

8.1d(2)/2 – Al Giocatore Non è Permesso Ripristinare le Condizioni che Influenzano il Colpo Quando Sono Peggiorate dal Caddie o da un'Altra Persona su Richiesta del Giocatore

A un giocatore non è permesso ripristinare le *condizioni che influenzano il colpo* se tali *condizioni* sono peggiorate dal giocatore stesso.

Ciò include anche quando le *condizioni* sono peggiorate dal *caddie* del giocatore o dal *partner* o da un'altra persona che intraprende un'azione autorizzata dal giocatore.

Esempi di situazioni nelle quali le *condizioni* non potrebbero essere ripristinate includono:

- il *caddie* del giocatore o il *partner* attraversa un *bunker* per recuperare un rastrello e lascia delle impronte nella sabbia che peggiorano la *linea di gioco* del giocatore, o
- il giocatore chiede a un'altra persona di rimuovere la corda per il controllo del pubblico e, nel rimuoverla, viene liberato un ramo che era trattenuto dalla corda stessa e questo peggiora l'area del movimento che il giocatore intende effettuare.

8.1d(2)/3 – Se il Giocatore Entra in un Bunker sulla Linea di Gioco Non Deve Ripristinare le Condizioni Peggiorate

I giocatori devono prestare attenzione quando intraprendono azioni che potrebbero influenzare le *condizioni che influenzano il colpo*, in quanto il peggiorare tali aree significa che il giocatore dovrà accettare la *condizione* peggiorata.

Per esempio, un giocatore sta ovviando da una *condizione anormale del campo* dietro un *bunker* e la palla *droppata* rotola nel *bunker*. Se il giocatore crea delle impronte mentre entra nel *bunker* per recuperare la palla al fine di *dropparla* nuovamente, non gli sarà permesso ripristinare il *bunker* alle sue *condizioni* precedenti secondo la Regola 8, in quanto il giocatore è responsabile di aver peggiorato le sue *condizioni.*

In tale caso, il giocatore potrebbe utilizzare un'altra palla per il secondo *droppaggio* (Regola 14.3a) oppure prestare ulteriore attenzione nel recuperare la palla originale per evitare di peggiorare le *condizioni che influenzano il colpo.*

Penalità per Giocare la Palla *Sostituita* Incorrettamente o per Giocare la Palla da un *Posto Sbagliato* in Infrazione alla Regola 8.1d: *Penalità Generale* secondo la Regola 6.3b o 14.7a.

Se molteplici infrazioni alla Regola derivano da un'azione singola o da azioni collegate tra loro, vedi Regola 1.3c(4).

Vedi Regole 22.2 (nella *Foursome*, ciascun *partner* può agire per la *parte* e l'azione del *partner* è considerata come l'azione del giocatore); **23.5** (Nella *Four-Ball* ciascun *partner* può agire per la *parte* e l'azione del *partner* concernente la palla o l'*equipaggiamento* del giocatore è considerata come l'azione del giocatore).

8.2 Azioni Intenzionali del Giocatore per Modificare Altre Condizioni Fisiche Al Fine di Influenzare la Propria Palla Ferma o il Colpo da Eseguire

8.2a Quando si Applica la Regola 8.2

Questa Regola riguarda solo le azioni intenzionali di un giocatore per modificare altre condizioni fisiche al fine di influenzare la propria palla ferma o il *colpo* da eseguire.

Questa Regola non si applica alle azioni di un giocatore per:

- deviare intenzionalmente o fermare la propria palla o modificare deliberatamente

qualsiasi condizione fisica al fine di influenzare il luogo dove la palla possa fermarsi (che è trattato dalle Regole 11.2 e 11.3), o

- modificare le *condizioni che influenzano il colpo* del giocatore (che è trattato dalla Regola 8.1a).

8.2b Azioni Proibite per Modificare Altre Condizioni Fisiche

Un giocatore non deve intraprendere intenzionalmente qualsiasi azione elencata nella Regola 8.1a (**eccetto** come permesso nelle Regole 8.1b, c o d) per modificare qualsiasi altra condizione fisica al fine di influenzare:

- il luogo dove la palla del giocatore possa andare o possa fermarsi dopo il *colpo* successivo del giocatore o un ulteriore *colpo*, o
- il luogo dove la palla ferma del giocatore possa andare o possa fermarsi qualora essa si *muova* prima che il *colpo* sia eseguito (per esempio, quando la palla si trova su una ripida pendenza e il giocatore teme che possa rotolare in un cespuglio).

Eccezione – Azioni per Avere Cura del Campo: non c'è penalità secondo questa Regola se il giocatore modifica qualsiasi altra condizione fisica al fine di avere cura del *campo* (come ad esempio il livellare le impronte in un *bunker* o ripiazzare una zolla in un buco di zolla).

Regola 8.2b Interpretazioni:

8.2b/1 – Esempi di Azioni Intenzionali del Giocatore per Migliorare Altre Condizioni Fisiche che Influenzano il Proprio Gioco

La Regola 8.2 si applica solo al modificare le condizioni fisiche, a eccezione delle *condizioni che influenzano il colpo* quando la palla del giocatore è ferma sul *campo* o quando il giocatore non ha una *palla in gioco*.

Esempi di azioni di un giocatore elencate nella Regola 8.1a (Azioni che Non Sono Permesse per Migliorare le Condizioni) che sarebbero in infrazione alla Regola 8.2 qualora intraprese per *migliorare* intenzionalmente le altre condizioni fisiche per influenzare il proprio gioco (eccetto come espressamente permesso secondo la Regola 8.1b o c) includono quando:

- la palla di un giocatore è appena corta dal *putting green* e, sebbene la *linea di gioco* del giocatore sia diritta verso la *buca*, il giocatore è preoccupato che la propria palla possa fermarsi in un *bunker* nelle vicinanze. Prima di eseguire il *colpo*, il giocatore livella la sabbia nel *bunker* per assicurarsi un buon lie qualora il colpo da giocare andasse in *bunker;*
- la palla di un giocatore giace in cima a una collina ripida e, poiché il giocatore è preoccupato che il vento possa spingere la palla ai piedi della collina stessa lontano dalla *buca* prima che egli possa giocarla, egli intenzionalmente schiaccia l'erba alla base della collina in caso in cui la palla possa fermarsi in quel posto;
- *ripiazza* o piazza una palla nel rimetterla in gioco schiacciandola fermamente sulla superficie del terreno per aiutarsi a impedire che sia mossa dal vento o dalla gravità e la gioca. Giacché il punto di una palla include la distanza verticale, la palla giace in un *posto sbagliato*. Poichè queste azioni collegate tra loro infrangono molteplici Regole, il giocatore riceverà solo la *penalità generale*. Vedi Regola 1.3c(4)

(Applicare le Penalità ad Infrazioni Multiple).

Penalità per Infrazione alla Regola 8.2: Penalità Generale.

Vedi Regole 22.2 (nella *Foursome*, ciascun *partner* può agire per la *parte* e l'azione del *partner* è considerata come l'azione del giocatore); **23.5** (Nella *Four-Ball* ciascun *partner* può agire per la *parte* e l'azione del *partner* concernente la palla o l'*equipaggiamento* del giocatore è considerata come l'azione del giocatore).

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

8.3a Quando si Applica la Regola 8.3

Questa Regola riguarda solo le azioni intenzionali di un giocatore per modificare le condizioni fisiche al fine di influenzare la palla ferma di un altro giocatore o il *colpo* da eseguire da parte di tale altro giocatore.

Essa non si applica alle azioni di un giocatore per deviare o fermare intenzionalmente la palla in movimento di un altro giocatore o per modificare intenzionalmente qualsiasi condizione al fine di influenzare il luogo dove la palla possa fermarsi (che è trattato dalle Regole 11.2 e 11.3).

8.3b Azioni Proibite per Modificare Altre Condizioni Fisiche

Un giocatore non deve intraprendere intenzionalmente una qualsiasi delle azioni elencate nella Regola 8.1a (**eccetto** come permesso nelle Regole 8.1b, c o d), al fine di:

- *migliorare* o peggiorare le *condizioni che influenzano il colpo* di un altro giocatore, o
- modificare qualsiasi altra condizione fisica per influenzare:
  - il luogo dove la palla di un altro giocatore possa andare o possa fermarsi dopo il *colpo* successivo o un ulteriore *colpo* di tale giocatore, o
  - il luogo dove la palla ferma di un altro giocatore possa andare o possa fermarsi qualora essa si *muova* prima che il *colpo* sia eseguito.

Eccezione – Azioni per Avere Cura del Campo: non c'è penalità secondo questa Regola se il giocatore modifica qualsiasi altra condizione fisica al fine di avere cura del *campo* (come ad esempio il livellare le impronte in un *bunker* o ripiazzare una zolla in un buco di zolla).

Penalità per Infrazione alla Regola 8.3: *Penalità Generale.*

Vedi Regole 22.2 (nella *Foursome*, ciascun *partner* può agire per la *parte* e l'azione del *partner* è considerata come l'azione del giocatore); **23.5** (Nella *Four-Ball* ciascun *partner* può agire per la *parte* e l'azione del *partner* concernente la palla o l'*equipaggiamento* del giocatore è considerata come l'azione del giocatore).

Regola 8.3 Interpretazioni:

8.3/1 – Entrambi i Giocatori Sono Penalizzati Se Sono Migliorate le Condizioni Fisiche con la Consapevolezza dell'Altro Giocatore

Se un giocatore chiede, autorizza o permette che un altro giocatore modifichi intenzionalmente le condizioni fisiche per *migliorare* il proprio gioco:

- il giocatore che agisce su richiesta riceverà la *penalità generale* secondo la Regola 8.3, e
- il giocatore che richiede, autorizza o permette il miglioramento riceverà anch'egli la *penalità generale* secondo la Regola 8.1 (Le Azioni del Giocatore che Migliorano le Condizioni che Influenzano il Colpo) o la Regola 8.2 (Azioni Intenzionali del Giocatore per Modificare Altre Condizioni Fisiche Al Fine di Influenzare la Propria Palla Ferma o il Colpo da Eseguire) qualunque di esse si applichi.

Per esempio, in *stroke play*, ignaro delle Regole, il Giocatore A chiede al Giocatore B di rompere un ramo che si trova sulla *linea di gioco* del Giocatore A e il Giocatore B lo asseconda; entrambi i giocatori sono penalizzati, il Giocatore A riceverà due colpi di penalità per infrazione alla Regola 8.1 in quanto il Giocatore B ha rotto il ramo su richiesta del Giocatore A. Il Giocatore B riceverà la penalità di due colpi per infrazione alla Regola 8.3.

Regola 9 – Palla Giocata Come Si Trova; Palla Ferma Alzata o Mossa

Scopo della Regola:

la Regola 9 tratta un principio fondamentale del gioco: "giocare la palla come si trova".

- Se la palla del giocatore si ferma ed è poi mossa da forze naturali, come ad esempio il vento o l'acqua, il giocatore di norma deve giocarla dalla sua nuova posizione.
- Se una palla ferma è alzata o mossa da chiunque o da qualsiasi influenza esterna prima che il colpo sia eseguito, la palla deve essere ripiazzata sul suo punto originale.
- I giocatori dovrebbero prestare attenzione quando si avvicinano a qualsiasi palla ferma, e un giocatore che causa il movimento della propria palla o della palla di un avversario riceverà di norma una penalità (eccetto sul putting green).

9.1 Palla Giocata Come Si Trova

La Regola 9 si applica a una palla *in gioco* ferma sul *campo*, e si applica sia durante un *giro*, sia mentre il gioco è interrotto secondo la Regola 5.7a.

9.1a Giocare la Palla da Dove Si è Fermata

La palla di un giocatore ferma sul *campo* deve essere giocata come si trova, **eccetto** quando le Regole richiedono o permettono al giocatore di:

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

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

Se la palla ferma di un giocatore inizia a muoversi dopo che il giocatore ha iniziato il *colpo* o il backswing per un *colpo* e il giocatore procede nell'eseguire il *colpo:*

- la palla non deve essere *ripiazzata,* indipendentemente da cosa ne abbia causato il movimento;
- piuttosto, il giocatore deve giocare la palla da dove si è fermata dopo il *colpo;*
- se il giocatore ha causato il *movimento* della palla, vedi la Regola 9.4b per verificare se ci sia una penalità.

Penalità per Giocare la Palla *Sostituita* Incorrettamente o per Giocare la Palla da un *Posto Sbagliato* in Infrazione alla Regola 9.1: *Penalità Generale* secondo la Regola 6.3b o 14.7a.

Se molteplici infrazioni alla Regola derivano da un'azione singola o da azioni collegate tra loro, vedi Regola 1.3c(4).

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

9.2a Valutare se la Palla Si Sia Mossa

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

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

Regola 9.2a Interpretazioni:

9.2a/1 – Quando Si Considera Che Una Palla Si Sia Mossa

Come specificato nelle definizioni, una palla ferma per "muoversi" deve lasciare la sua posizione originale e fermarsi in qualsiasi altro punto e il movimento deve essere sufficiente da potersi vedere a occhio nudo. Affinché la palla sia considerata *mossa* ci deve essere *notorietà o pressoché certezza* che essa si sia *mossa*.

Un esempio di quando è *noto o pressoché certo* che una palla si sia *mossa* è:

- un giocatore *marca*, alza e *ripiazza* la propria palla sul *putting green*.
  Mentre il giocatore si allontana, la palla rotola per un breve tratto e si ferma. Il giocatore non lo nota, ma un altro giocatore osserva la palla *muoversi* e informa il giocatore. Giacché è *noto o pressoché certo* che la palla si sia *mossa*, il giocatore deve *ripiazzare* la palla sul suo punto originale secondo la Regola 13.1d(2) (Palla Mossa da Forze Naturali).

Un esempio di quando non è *noto o pressoché certo* che una palla si sia *mossa* è:

- il Giocatore A e il Giocatore B giocano i loro colpi di approccio al *putting green*, ma a causa delle inclinazioni del *putting green,* essi non possono vedere dove le due palle si siano fermate. A insaputa dei giocatori, la palla del Giocatore B colpisce la palla ferma del Giocatore A e rotola a una certa distanza lontano dalla *buca.* A meno che questa informazione non giunga all'attenzione dei giocatori prima che il Giocatore A esegua il *colpo* successivo, il Giocatore A non riceverà penalità per aver giocato dal posto dove la sua palla si è fermata dopo essere stata colpita dalla palla del Giocatore B.

9.2a/2 – Il Giocatore è Responsabile delle Azioni che Causano il Movimento della Palla Anche Se Non è A Conoscenza che la Palla Si Sia Mossa

Nel secondo punto dell'elenco puntato dell'interpretazione 9.2a/1, il giocatore non ha eseguito un *colpo* da un *posto sbagliato*, in quanto non era *noto o pressoché certo* che la palla si fosse *mossa* al momento in cui la palla è stata giocata.

Tuttavia, se le azioni del giocatore (o le azioni del *caddie* del giocatore o del *partner*) avessero causato il *movimento* della palla, il giocatore sarà sempre responsabile del movimento, anche quando egli è ignaro che le proprie azioni abbiano causato il *movimento* della palla.

Esempi di quanto esposto includono:

- la palla di un giocatore giace nell'*area generale* ed egli rimuove un *impedimento sciolto* vicino alla palla che ne causa il *movimento*. Poiché il giocatore non guardava la palla, non era consapevole che la propria palla si fosse *mossa*. Il giocatore riceverà un colpo di penalità secondo la Regola 15.1b (Palla Mossa Nel Rimuovere un Impedimento Sciolto) e deve *ripiazzare* la palla.
- Il *caddie* di un giocatore o il suo *partner* rimuove un paletto e la sua corda e questo causa il *movimento* della palla del giocatore mentre questi stava guardando il *colpo* di un altro giocatore. Non c'è penalità per aver *mosso* la palla secondo la Regola 15.2a(1) (Rimozione di un'*Ostruzione Movibile*), ma il giocatore deve *ripiazzare* la palla.

In entrambe le situazioni, anche se il giocatore non è consapevole che la palla si sia *mossa*, se egli esegue un *colpo* senza aver prima *ripiazzato* la palla, il giocatore riceverà la *penalità generale* per giocare da un *posto sbagliato* secondo la Regola 14.7a (Posto dal Quale la Palla Deve Essere Giocata).

9.2b Valutare Cosa Abbia Causato il Movimento della Palla

Quando la palla ferma di un giocatore si è *mossa:*

- si deve valutare cosa ne abbia causato il *movimento.*
- ciò determina se il giocatore debba *ripiazzare* la palla o giocarla come si trova e se ci sia una penalità.

(1) <u>Quattro Possibili Cause.</u> Le Regole riconoscono solo quattro possibili cause per una palla ferma che si *muove* prima che il giocatore abbia eseguito un *colpo*:

- le *forze naturali*, come ad esempio il vento o l'acqua (vedi Regola 9.3),
- il giocatore, incluso il *caddie* del giocatore (vedi Regola 9.4),
- l'*avversario* in *match play*, incluso il *caddie* dell'*avversario* (vedi Regola 9.5), o
- un'*influenza esterna*, incluso qualsiasi altro giocatore in *stroke play* (vedi Regola 9.6).

Vedi Regole 22.2 (nella *Foursome*, ciascun *partner* può agire per la p*arte* e l'azione del *partner* è considerata come l'azione del giocatore); **23.5** (Nella *Four-Ball* ciascun *partner* può agire per la *parte* e l'azione del *partner* concernente la palla o l'*equipaggiamento* del giocatore è considerata come l'azione del giocatore).

(2) <u>Lo Standard del "Noto o Pressoché Certo" per Valutare Cosa Abbia Causato il Movimento della Palla.</u>

- Si considera che il giocatore, l'*avversario* o un'*influenza esterna* abbiano causato il *movimento* della palla solo se è *noto o pressoché certo* che ne siano stati la causa.
- Se non è *noto o pressoché certo* che almeno uno di questi ne sia stato la causa, si considera che la palla sia stata *mossa* da *forze naturali.*

Nell'applicare questo standard, devono essere considerate tutte le informazioni ragionevolmente disponibili, il che significa tutte le informazioni di cui il giocatore sia a conoscenza o che possa ottenere con sforzo ragionevole e senza ritardare irragionevolmente il gioco.

Vedi le Interpretazioni per la definizione di "Noto o Pressoché Certo" come guida.

9.3 Palla Mossa da Forze Naturali

Se *forze naturali* (come ad esempio il vento e l'acqua) causano il *movimento* della palla ferma di un giocatore:

- non c'è penalità, e
- la palla deve essere giocata dalla sua nuova posizione.

Eccezione – Palla sul Putting Green Deve Essere Ripiazzata Se Si Muove Dopo che E' Stata Alzata e Ripiazzata (vedi Regola 13.1d): se la palla del giocatore sul *putting green* si muove dopo che il giocatore aveva già alzato e *ripiazzato* la palla sul punto dal quale essa si è *mossa:*

- la palla deve essere *ripiazzata* sul suo punto originale (il quale se non è noto deve essere stimato) (vedi Regola 14.2);
- questo è valido, indipendentemente da cosa abbia causato il *movimento* (incluse le *forze naturali*).

Penalità per Giocare la *Palla Sostituita* Incorrettamente o per Giocare la Palla da un *Posto Sbagliato* in Infrazione alla Regola 9.3: *Penalità Generale* secondo la Regola 6.3b o 14.7a.

Se molteplici infrazioni alla Regola derivano da un'azione singola o da azioni collegate tra loro, vedi Regola 1.3c(4).

9.4 Palla Alzata o Mossa dal Giocatore

Questa Regola si applica solo quando è *noto o pressoché certo* che un giocatore (incluso il *caddie* del giocatore) abbia alzato la propria palla ferma o ne abbia causato il *movimento*.

9.4a Quando la Palla Alzata o Mossa Deve Essere Ripiazzata

Se il giocatore alza la propria palla ferma o ne causa il *movimento*, la palla deve essere *ripiazzata* sul suo punto originale (il quale se non è noto deve essere stimato) (vedi Regola 14.2), **eccetto**:

- quando il giocatore alza la palla secondo una Regola per ovviare o per *ripiazzare* la palla su un punto diverso (vedi Regole 14.2d e 14.2e), o
- quando la palla si *muove* solo dopo che il giocatore abbia iniziato il *colpo* o il backswing per un *colpo* e poi procede nell'eseguire il *colpo* (vedi Regola 9.1b).

Regola 9.4a Interpretazioni:

9.4a/1 – Procedura Quando la Palla del Giocatore Viene Smossa da un Albero

La Regola 9.4 si applica in qualsiasi posto una *palla in gioco* si trovi sul *campo*. Questo include quando una palla si trova su un albero. Tuttavia, quando il giocatore non intende giocare la palla come si trova, ma cerca solo di identificarla oppure vuole recuperarla per

utilizzare un'altra Regola, si applica l'Eccezione alla Regola 9.4b e non c'è penalità.
Per esempio:

- nel cercare la propria palla, un giocatore vede una palla che giace su un albero, ma non è in grado di identificarla. Egli si arrampica sull'albero nel tentativo di identificare la palla e, nel far ciò, smuove accidentalmente la palla dall'albero. La palla viene identificata come la palla del giocatore.

In questo caso, dal momento che la palla è stata *mossa* accidentalmente nell'intraprendere azioni ragionevoli per identificarla, non c'è penalità per aver *mosso* la palla (Regola 7.4).

Il giocatore deve *ripiazzare* la palla o può utilizzare direttamente una Regola che preveda l'ovviare (come ad esempio la Regola 19 – Palla Ingiocabile).

Nelle due situazioni, la sola opzione del giocatore è quella di ovviare secondo una Regola che preveda l'ovviare:

  - il giocatore non è in grado di *ripiazzare* la palla perché non può raggiungere il punto dal quale la palla è stata *mossa* quando il giocatore la stava identificando, o
  - il giocatore può raggiungere tale punto, ma la palla non rimarrà ferma su quel punto e il giocatore non può raggiungere il punto dove la palla rimarrà ferma secondo la Regola 14.2e (La Palla Ripiazzata Non Rimane Ferma Sul Punto).

- La palla di un giocatore non è stata trovata, ma si crede che sia su un albero nell'*area generale*. Il giocatore chiarisce che, se la palla venisse trovata, egli ovvierà per palla ingiocabile secondo la Regola 19. Il giocatore scuote l'albero; la palla cade e viene identificata dal giocatore entro tre minuti dall'inizio della ricerca.

Il giocatore può ora ovviare secondo la Regola 19 (Palla Ingiocabile), aggiungendo solo il colpo di penalità previsto da tale Regola con nessuna penalità aggiuntiva per aver causato il *movimento* della palla. Se non è noto, il giocatore deve stimare il punto sul quale la palla giaceva sull'albero nell'applicare la Regola 19.

Tuttavia, se il giocatore *muove* la palla quando non ha intenzione di identificarla o senza intendere di ovviare secondo un'altra Regola, egli riceverà una penalità per infrazione alla Regola 9.4. Per esempio:

- la palla di un giocatore si trova su un albero e il giocatore intende giocarla. Nel preparare il *colpo*, il giocatore fa cadere accidentalmente la palla.

Il giocatore riceve un colpo di penalità secondo la Regola 9.4 per aver causato il *movimento* della palla. Egli deve *ripiazzare* la palla o può ovviare secondo una Regola che preveda l'ovviare. Se il giocatore ovvia secondo la Regola 19, egli riceverà un totale di due colpi di penalità, uno secondo la Regola 9.4 e uno secondo la Regola 19.

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

Se il giocatore alza o tocca intenzionalmente la propria palla ferma o ne causa il *movimento*, il giocatore riceverà **un colpo di penalità.**

Tuttavia, ci sono quattro **eccezioni**:

Eccezione 1 – Al Giocatore è Permesso Alzare o Muovere la Palla: Non c'è penalità quando il giocatore alza la palla o ne causa il *movimento* secondo una Regola che:

- permette che la palla sia alzata e poi *ripiazzata* sul suo punto originale,
- richiede che una palla *mossa* sia *ripiazzata* sul suo punto originale, o
- richiede o permette al giocatore di *droppare* o piazzare nuovamente una palla o di giocare una palla da un punto diverso.

Eccezione 2 – Movimento Accidentale Prima che la Palla Sia Trovata: non c'è penalità quando il giocatore causa accidentalmente il *movimento* della palla nel tentativo di trovarla o identificarla (vedi Regola 7.4).

Eccezione 3 – Movimento Accidentale sul Putting Green: non c'è penalità quando il giocatore causa accidentalmente il *movimento* della palla sul *putting green* (vedi Regola 13.1d), indipendentemente da come sia successo.

Eccezione 4 – Movimento Accidentale in Qualsiasi Posto Eccetto Sul Putting Green Mentre Si Applica Una Regola: non c'è penalità quando il giocatore causa accidentalmente il *movimento* della palla in qualsiasi posto eccetto sul *putting green* mentre intraprende azioni ragionevoli per:

- *marcare* il punto della palla o per alzare o *ripiazzare* la palla, quando autorizzato a farlo (vedi Regole 14.1 e 14.2),
- rimuovere un'*ostruzione movibile* (vedi Regola 15.2),
- ripristinare le condizioni peggiorate, quando autorizzato a farlo (vedi Regola 8.1d),
- ovviare secondo una Regola, incluso nel determinare se sia possibile ovviare secondo una Regola (come ad esempio eseguire il movimento con un bastone per vedere se ci sia interferenza da una condizione), o dove ovviare (come ad esempio nel determinare il *punto più vicino dove ovviare completamente*), o
- misurare secondo una Regola (come ad esempio per decidere l'ordine di gioco secondo la Regola 6.4).

Penalità per Giocare la *Palla Sostituita* Incorrettamente o per Giocare la Palla da un *Posto Sbagliato* in Infrazione alla Regola 9.4: *Penalità Generale* secondo la Regola 6.3b o 14.7a.

Se molteplici infrazioni alla Regola derivano da un'azione singola o da azioni collegate tra loro, vedi Regola 1.3c(4).

Regola 9.4b Interpretazioni:

9.4b/1 – La Palla Toccata Intenzionalmente Ma Non Mossa Comporta Penalità Per il Giocatore

Quando la palla *in gioco* è toccata intenzionalmente dal giocatore, anche se essa non si *muove*, il giocatore riceverà un colpo di penalità secondo la Regola 9.4b.

Per esempio, un giocatore riceverà un colpo di penalità se egli:

- senza prima *marcare* il punto della palla, ruota la palla sul *putting green* per allineare il marchio con la *buca*, anche se la palla rimane sul medesimo punto. Se il giocatore avesse *marcato* la palla prima di toccarla o di ruotarla, non ci sarebbe

stata alcuna penalità;

- senza prima *marcare* il punto della palla, ruota la palla in qualsiasi posto sul *campo* per identificarla e la palla risulta essere la palla del giocatore;
- tocca intenzionalmente la palla con un bastone nel prepararsi a eseguire un *colpo*.
- tiene la palla ferma con la mano o posiziona una pigna o un legnetto contro la palla per impedire che essa si *muova* mentre rimuove alcuni *impedimenti sciolti* o spazza via qualcosa dalla palla.

9.4b/2 – Significato di " Tentativo di Trovare"

Nella Regola 7.4 (Palla Mossa Accidentalmente nel Tentativo di Trovarla o Identificarla) e nell'Eccezione 2 della Regola 9.4 non c'è penalità se una palla è *mossa* accidentalmente nel "tentativo di trovarla". Il "Tentativo di trovare" include azioni che possono ragionevolmente essere considerate parte della ricerca della palla, incluse le azioni permesse dalla Regola 7.1 (Come Cercare Correttamente la Palla). L'espressione non include azioni intraprese prima di una ricerca, come camminare verso l'area dove si pensa si trovi la palla.

Per esempio, la palla di un giocatore è mandata verso un'area boschiva. Il giocatore è ignaro che la palla abbia colpito un albero e che sia stata deviata indietro verso l'*area di partenza*. Quando il giocatore è ancora a una certa distanza dall'area in cui egli crede si possa trovare la palla e prima di iniziare la ricerca, calcia accidentalmente la propria palla.

Poiché ciò non è avvenuto mentre egli tentava di trovare la palla, il giocatore riceverà un colpo di penalità secondo la Regola 9.4b per aver *mosso* accidentalmente la propria palla e deve *ripiazzarla.*

9.4b/3 – Palla Mossa Quando la Ricerca Viene Temporaneamente Interrotta

Nella 9.4b/2, un giocatore riceverà una penalità se la palla è *mossa* quando egli non sta tentando di cercarla.

Tuttavia, se un giocatore *muove* accidentalmente la propria palla mentre la ricerca viene temporaneamente interrotta a causa di circostanze al di fuori del controllo del giocatore, questi non riceverà penalità per aver *mosso* la palla.

Per esempio:

- il giocatore interrompe la ricerca della propria palla per spostarsi e permettere a un altro gruppo di passare. Nello spostarsi, il giocatore *muove* accidentalmente la propria palla;
- il *Comitato* sospende il gioco e il giocatore inizia a lasciare l'area quando accidentalmente calpesta e *muove* la propria palla.

9.4b/4 – Significato di "Mentre" nell'Eccezione 4 alla Regola 9.4b

L'Eccezione 4 utilizza "mentre" per regolamentare il periodo di tempo quando si applica l'Eccezione 4 a un giocatore che *muove* la propria *palla in gioco* come conseguenza di "azioni ragionevoli". Per il significato di "azioni ragionevoli" vedi la 9.4b/5.

L'utilizzo della parola "mentre" indica che ogni azione ragionevole nell'applicare una Regola ha un inizio e una fine e, se il movimento della palla avviene durante il tempo in cui si sta svolgendo tale azione, si applica tale Eccezione.

Esempi di situazioni trattate dall'Eccezione 4 e che pertanto non comportano penalità per causare il *movimento* della palla, includono quando:

- il giocatore trova una palla che egli crede essere la propria *palla in gioco*. Nel processo di identificazione, il giocatore si avvicina alla palla per *marcarla* e alzarla e accidentalmente scivola e *muove* la palla.
  Anche se il giocatore non stava marcando o alzando la palla quando questa si è *mossa*, essa è stata comunque *mossa* mentre il giocatore la stava identificando;
- il giocatore ha *droppato* una palla nell'ovviare e poi si abbassa per alzare il *tee* che stava marcando l'*area dove ovviare*. Nel sollevarsi, egli fa cadere accidentalmente un bastone che teneva in mano e questo colpisce e *muove* la *palla in gioco.*
  Anche se il giocatore ha già *droppato* la palla per ovviare, la palla è stata *mossa* mentre egli stava ovviando.

9.4b/5 – Significato di "Azioni Ragionevoli" nell'Eccezione 4 alla Regola 9.4b

In molte situazioni, le Regole richiedono a un giocatore di svolgere delle azioni vicino o nei pressi della palla (come ad esempio alzare, *marcare*, misurare ecc.). Se la palla è *mossa* accidentalmente nell'intraprendere queste "azioni ragionevoli", si applica l'Eccezione 4 alla Regola 9.4.

Tuttavia, ci sono altre situazioni in cui il giocatore intraprende azioni più lontano dalla palla nelle quali, anche se la palla può essersi *mossa* in conseguenza di tali azioni, si applica ugualmente l'Eccezione 4 poiché tali azioni sono considerate "ragionevoli".

Queste includono quando:

- il giocatore si avvicina alla propria palla con l'intento di ovviare e calcia accidentalmente un masso o lascia cadere accidentalmente il proprio bastone che colpisce e *muove* la palla;
- il giocatore rimuove corda e paletti (*ostruzioni movibili)* adoperati per il controllo del pubblico a una certa distanza davanti alla palla e, nel rimuovere uno dei paletti, provoca il movimento degli altri che cadono a terra *muovendo* la propria palla in gioco;
- il giocatore ripristina la *linea di gioco* spazzando la sabbia dal collar con il proprio cappello secondo la Regola 8.1d (Ripristinare le Condizioni Peggiorate Dopo che la Palla si è Fermata) e la sabbia si riversa sulla palla causandone il *movimento*.

In altre situazioni l'Eccezione 4 alla Regola 9.4b non si applica, poiché le azioni del giocatore non sono "ragionevoli".

Queste includono quando:

- il giocatore si avvicina alla propria palla per ovviare e per ira calcia accidentalmente un masso che colpisce e *muove* la palla;
- il giocatore getta un bastone nell'*area dove ovviare* nel prepararsi a misurare e il bastone colpisce e *muove* accidentalmente la palla;
- il giocatore alza il rastrello di un *bunker* o il proprio bastone e lo getta fuori dal *bunker*. Il rastrello o il bastone ricade nel *bunker* e colpisce e *muove* la palla.

9.4b/6 – Giocatore Alza la Palla Secondo la Regola 16.1b che Permette di Ovviare Senza Penalità ma Poi Decide di Non Ovviare Senza Penalità

Nell'*area generale*, se un giocatore alza la propria palla con l'intenzione di ovviare senza penalità secondo la Regola 16.1b (Condizioni Anormali del Campo), ma poi decide di non procedere secondo quella Regola nonostante sia possibile ovviare, il diritto del giocatore di alzare la palla secondo la Regola 16.1b non è più valido.
Dopo aver alzato la palla, ma prima di fare qualsiasi altra cosa, il giocatore ha le seguenti opzioni:

- *ripiazzare* la palla nella sua posizione originale con un colpo di penalità (Regola 9.4b);
- *ripiazzare* la palla nella sua posizione originale con un colpo di penalità (Regola 9.4b) e poi ovviare secondo la Regola 19.2 (Ovviare per Palla Ingiocabile), ricevendo un ulteriore colpo di penalità per un totale di due colpi di penalità;
- ovviare direttamente secondo la Regola 19.2b o c senza *ripiazzare* la palla e utilizzare il punto in cui giaceva la palla originale per determinare il punto di riferimento per la procedura per ovviare, ricevendo un colpo di penalità secondo la Regola 19.2 e un colpo di penalità aggiuntivo secondo la Regola 9.4b per un totale di due colpi di penalità;
- *droppare* la palla secondo la Regola 16.1b e poi giocare la palla come si trova senza penalità o, utilizzare la nuova posizione della palla per stabilire il punto di riferimento, ovviare secondo una qualsiasi delle opzioni della Regola 19.2 ricevendo un colpo di penalità;
- ovviare direttamente per *colpo e distanza*, senza *droppare* la palla secondo la Regola 16.1b, ricevendo un colpo di penalità secondo la Regola 19.2a e nessuna penalità secondo la Regola 9.4b, giacché il giocatore non necessita di stabilire un nuovo punto di riferimento prima di ovviare secondo la Regola 19.2a.

9.5 Palla Alzata o Mossa dall'Avversario in Match Play

Questa Regola si applica solo quando è *noto o pressoché certo* che l'*avversario* (incluso il *caddie* dell'*avversario*) abbia alzato la palla ferma di un giocatore o ne abbia causato il *movimento.*

Se l'*avversario* gioca la palla del giocatore come *palla sbagliata*, ciò è trattato dalla Regola 6.3c(1), non da questa Regola.

9.5a Quando la Palla Alzata o Mossa Deve Essere Ripiazzata

Se l'*avversario* alza o *muove* la palla ferma del giocatore, la palla deve essere *ripiazzata* sul suo punto originale (il quale se non è noto deve essere stimato) (vedi Regola 14.2), **eccetto**:

- quando l'*avversario* sta concedendo il *colpo* successivo, una buca o l'incontro (vedi Regola 3.2b), o
- quando l'*avversario* alza o *muove* la palla su richiesta del giocatore, in quanto il giocatore intende applicare una Regola per ovviare o per *ripiazzare* la palla su un punto diverso.

9.5b Penalità per Alzare o Toccare Intenzionalmente la Palla o Causarne il Movimento

Se l'*avversario* alza o tocca intenzionalmente la palla ferma del giocatore o ne causa il *movimento*, l'*avversario* riceverà **un colpo di penalità**.

Tuttavia, ci sono diverse **eccezioni**:

- **Eccezione 1 – Avversario Autorizzato ad Alzare la Palla del Giocatore**: non c'è penalità quando l'*avversario* alza la palla:
  - nel concedere un *colpo*, una buca o l'incontro al giocatore, o
  - su richiesta del giocatore.

Eccezione 2 – Marcare e Alzare la Palla del Giocatore sul Putting Green per Errore: non c'è penalità quando l'*avversario marca* il punto della palla del giocatore e la alza sul *putting green* nell'errata convinzione che questa sia la propria palla.

Eccezione 3 – Stesse Eccezioni come per il Giocatore: non c'è penalità quando l'*avversario* causa accidentalmente il *movimento* della palla mentre intraprende una qualsiasi delle azioni trattate dalle Eccezioni 2, 3 o 4 nella Regola 9.4b.

Penalità per Giocare la Palla *Sostituita* Incorrettamente o per Giocare la Palla da un *Posto Sbagliato* in Infrazione alla Regola 9.5: *Penalità Generale* secondo la Regola 6.3b o 14.7a.

Se molteplici infrazioni alla Regola derivano da un'azione singola o da azioni collegate tra loro, vedi Regola 1.3c(4).

Regola 9.5b Interpretazioni:

9.5b/1 – Giocatore Dichiara Propria una Palla Trovata e Ciò Fa in Modo che l'Avversario Alzi un'Altra Palla che si Scopre Essere la Palla del Giocatore

Secondo la Regola 9.5b, un *avversario* riceve un colpo di penalità per alzare la palla del giocatore, a meno che si applichi una delle Eccezioni.

Per esempio, durante una ricerca, il Giocatore A trova una palla e afferma che sia la propria. Il Giocatore B (l'*avversario*) trova un'altra palla e la alza. Il Giocatore A poi realizza che in effetti la palla trovata non era la sua palla e che il Giocatore B aveva alzato la palla del Giocatore A.

Dal momento che, in effetti, la palla non era stata trovata quando il Giocatore B ha alzato

la palla del Giocatore A, si considera che essa sia stata *mossa* accidentalmente durante la ricerca e si applica l'Eccezione 3 alla Regola 9.5b. Il giocatore o l'*avversario* deve *ripiazzare* la palla senza penalità per alcuno.

9.6 Palla Alzata o Mossa da un'Influenza Esterna

Se è *noto o pressoché certo* che un'*influenza esterna* (incluso un altro giocatore in *stroke play* o un'altra palla) abbia alzato o *mosso* la palla di un giocatore:

- non c'è penalità, e
- la palla deve essere *ripiazzata* sul suo punto originale (il quale se non è noto deve essere stimato) (vedi Regola 14.2).

Questo si applica indipendentemente dal fatto che la palla del giocatore sia stata trovata o meno.

Tuttavia, se non è *noto o pressoché certo* che la palla sia stata alzata o *mossa* da un'*influenza esterna* e la palla è persa, il giocatore deve ovviare per *colpo e distanza* secondo la Regola 18.2.

Se la palla del giocatore è giocata come *palla sbagliata* da un altro giocatore, questo è trattato dalla Regola 6.3c(2), non da questa Regola.

Penalità per Giocare la Palla *Sostituita* Incorrettamente o per Giocare la Palla da un *Posto Sbagliato* in Infrazione alla Regola 9.6: Penalità Generale secondo la Regola 6.3b o 14.7a.

Se molteplici infrazioni alla Regola derivano da un'azione singola o da azioni collegate tra loro, vedi Regola 1.3c(4).

Regola 9.6 Interpretazioni:

9.6/1 – Influenza Esterna Mossa dal Vento Causa il Movimento della Palla

Il vento non è, di per sé, un'*influenza esterna*, ma se il vento fa in modo che un'*influenza esterna* causi il *movimento* della palla di un giocatore, si applica la Regola 9.6.

Per esempio, se la palla di un giocatore si ferma in un sacchetto di plastica (*ostruzione movibile*) che giace sul terreno e una raffica di vento sposta il sacchetto che *muove* la palla, si considera che il sacchetto (*influenza esterna*) abbia mosso la palla. Il giocatore può:

- ovviare direttamente secondo la Regola 15.2a stimando il punto direttamente sotto al posto dove la palla era ferma all'interno del sacchetto di plastica prima che la palla fosse *mossa*, o
- *ripiazzare* la palla *mossa* dal sacchetto e applicare la Regola 9.6 (*ripiazzando* la palla e il sacchetto) e poi decidere di giocare la palla come si trova o ovviare secondo la Regola 15.2a (Ovviare da un'Ostruzione Movibile).

9.6/2 – Dove Ripiazzare la Palla Quando E' Stata Mossa da un Posto Sconosciuto

Se una palla è stata *mossa* da un'*influenza esterna* e il punto originale dove si trovava la palla non è noto, il giocatore deve adoperare il proprio giudizio ragionevole (Regola 1.3b(2)) per stabilire dove la palla si sia fermata prima che fosse *mossa*.

Per esempio, in una particolare buca, parte del *putting green* e dell'area adiacente non possono essere viste dai giocatori che giocano verso di esse. Vicino al *putting green* c'è un *bunker* e un'*area di penalità*. Un giocatore gioca verso il *putting green* e non può dire dove la palla si sia fermata. I giocatori vedono una persona (*influenza esterna*) con una palla. La persona lascia cadere la palla e scappa via. Il giocatore la identifica come la propria palla. Il giocatore non sa se la palla fosse sul *putting green*, nell'*area generale*, nel *bunker* o nell'*area di penalità*.

Poiché è impossibile sapere dove la palla debba essere *ripiazzata*, il giocatore deve adoperare il giudizio ragionevole. Se è ugualmente probabile che la palla si sia fermata sul *putting green*, nell'*area generale*, nel *bunker* o nell'*area di penalità*, un giudizio ragionevole sarebbe quello di stimare che la palla si sia fermata nell'*area generale*.

9.6/3 – Giocatore Apprende Dopo Aver Eseguito il Colpo che la Palla si E' Mossa

Se non è *noto o pressoché certo* che la palla del giocatore sia stata *mossa* da un'*influenza esterna*, il giocatore deve giocare la palla come si trova. Se le informazioni relative al fatto che la palla in effetti sia stata *mossa* da un'*influenza esterna* divengono note al giocatore solo dopo che la palla è stata giocata, il giocatore non ha giocato da un *posto sbagliato*, in quanto questa informazione non esisteva prima che il giocatore avesse eseguito il *colpo*.

9.6/4 – Palla Ferma Viene Giocata e Poi Si Scopre che E' Stata Mossa da un'Influenza Esterna; Si Scopre che la Palla è una Palla Sbagliata

Se un giocatore scopre, dopo aver giocato la propria palla, che questa è stata spostata sul *campo* da un'*influenza esterna* dopo che la palla si era fermata *fuori limite*, il giocatore ha giocato una *palla sbagliata* (vedi la Definizione). Poiché non era *noto o pressoché certo* nel momento in cui la palla è stata giocata, il giocatore non riceve la penalità per aver giocato una *palla sbagliata* secondo la Regola 6.3c(1), ma potrebbe necessitare di correggere l'errore procedendo secondo la Regola 18.2b (Cosa Fare Quando la Palla è Persa o è Fuori Limite) a seconda di quando è stata fatta la scoperta:

- in *match play*, il giocatore deve correggere l'errore se la scoperta che la palla sia stata spostata sul *campo* dall'influenza esterna è avvenuta prima che l'*avversario* abbia eseguito il suo *colpo* successivo o abbia intrapreso un'azione simile (come ad esempio concedere la buca).

Se tale scoperta avviene dopo che l'*avversario* abbia eseguito il suo *colpo* successivo o abbia intrapreso un'azione simile, il giocatore deve continuare a giocare la buca con la *palla sbagliata;*

- in *stroke play*, il giocatore deve correggere l'errore se la scoperta che la palla sia stata spostata sul *campo* da un'influenza esterna è avvenuta prima di aver eseguito un *colpo* per iniziare un'altra buca o, nel caso dell'ultima buca del *giro*, prima di

consegnare il proprio *score*.

Se tale scoperta avviene dopo che il giocatore abbia eseguito un *colpo* alla buca successiva o, nel caso dell'ultima buca del *giro*, dopo che egli abbia consegnato il proprio *score*, il punteggio del giocatore con la *palla sbagliata* conta.

9.7 Marca-Palla Alzato o Mosso

Questa Regola tratta cosa fare se un *marca-palla* che sta *marcando* il punto di una palla alzata sia alzato o mosso prima che la palla sia *ripiazzata.*

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

Se il *marca-palla* di un giocatore è alzato o *mosso* in qualsiasi modo (incluso da *forze naturali)* prima che la palla sia *ripiazzata*, il giocatore deve:

- *ripiazzare* la palla sul suo punto originale (il quale se non è noto deve essere stimato) (vedi Regola 14.2), o
- piazzare un *marca-palla* per marcare tale punto originale.

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

Se il giocatore o il suo *avversario* in *match play* alza il *marca-palla* del giocatore o ne causa il *movimento* (quando la palla è stata alzata e non ancora *ripiazzata*) il giocatore o l'*avversario* riceverà **un colpo di penalità**.

Eccezione – Le Eccezioni delle Regole 9.4b e 9.5b si Applicano sull'Alzare il Marca-Palla o sul Causarne il Movimento: in tutti i casi nei quali il giocatore o l'*avversario* non ricevono penalità per alzare la palla del giocatore o causarne accidentalmente il *movimento*, non ci sarà penalità anche per alzare o *muovere* accidentalmente il *marca-palla* del giocatore.

Penalità per Giocare la *Palla Sostituita* Incorrettamente o per Giocare la Palla da un *Posto Sbagliato* in Infrazione alla Regola 9.7: *Penalità Generale* secondo la Regola 6.3b o 14.7a.

Se molteplici infrazioni alla Regola derivano da un'azione singola o da azioni collegate tra loro, vedi Regola 1.3c(4).

Regola 10 – Preparare ed Eseguire un Colpo; Consiglio e Aiuto; I Caddie

Scopo della Regola:

la Regola 10 riguarda come preparare ed eseguire un colpo, incluso il consiglio e altro aiuto che il giocatore può ricevere dagli altri (inclusi i caddie). Il principio di base è che il golf è un gioco di abilità e sfida personale.

10.1 Eseguire un Colpo

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

10.1a Colpire Correttamente la Palla

Nell'eseguire un *colpo:*

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

Regola 10.1a Interpretazioni:

10.1a/1 – Esempi di Spingere, Trascinare o Raccogliere

Questi termini hanno significati sovrapposti, ma possono essere definiti attraverso questi tre esempi dell'adoperare il bastone in una maniera non permessa dalle Regole:

- un giocatore imbuca un putt corto colpendo la palla con la parte inferiore della testa del bastone, utilizzando un movimento simile a quello impiegato nell'eseguire un colpo nel biliardo o nello shuffleboard. Muovere la palla in questo modo equivale a spingerla;
- un giocatore muove il bastone lungo la superficie del terreno tirandolo verso di sé. Muovere la palla in questo modo equivale a trascinarla;
- un giocatore fa scivolare il bastone al di sotto e molto vicino alla palla. Il giocatore poi alza e muove la palla con un movimento in avanti e verticale. Muovere la palla in questo modo equivale a raccoglierla.

10.1a/2 – Il Giocatore Può Adoperare Qualsiasi Parte della Testa del Bastone per Colpire Correttamente la Palla

Nel colpire correttamente una palla, può essere adoperata qualsiasi parte della testa del bastone, inclusa la punta, il tacco e la parte posteriore della testa del bastone.

10.1a/3 – Altro Materiale Può Intervenire Tra la Palla e la Testa del Bastone Durante il Colpo

Nel colpire correttamente una palla, non è necessario che la testa del bastone entri in contatto con la palla. Qualche volta può intervenire dell'altro materiale.

Un esempio del colpire correttamente una palla include quando una palla giace contro la base di una recinzione che definisce il *fuori limite* e il giocatore esegue un colpo sul lato del *fuori limite* della recinzione per fare in modo che la palla si *muova*.

10.1b Ancorare il Bastone

Nell'eseguire un *colpo* il giocatore non deve ancorare il bastone, sia:

- direttamente, tenendo il bastone o una mano che lo impugna contro qualsiasi parte del corpo (**eccetto** che il giocatore può tenere il bastone o una mano che lo impugna contro una mano o un avambraccio), sia
- indirettamente, tramite l'uso di un "punto di sostegno" tenendo un avambraccio contro qualsiasi parte del corpo per servirsi di una mano che impugna il bastone come punto stabile attorno al quale l'altra mano può eseguire il movimento con il bastone.

Se il bastone del giocatore, la mano che lo impugna o l'avambraccio toccano solamente il corpo del giocatore o l'abbigliamento durante il *colpo* senza essere tenuti contro il corpo, non c'è infrazione a questa Regola.

Ai fini di questa Regola, "avambraccio" significa la parte del braccio al di sotto del gomito e include il polso.

Regola 10.1b Interpretazioni:

10.1b/1 – Il Giocatore Non Deve Ancorare il Bastone con l'Avambraccio Contro il Corpo

Tenere un avambraccio contro il corpo durante un *colpo* è un mezzo indiretto dell'ancorare il bastone.

Affinché esista un "punto di ancoraggio" devono verificarsi due cose: (1) il giocatore deve tenere un avambraccio contro il corpo; e (2) il giocatore deve impugnare il bastone in modo che le mani siano separate e lavorino indipendentemente l'uno dalle altre.

Per esempio, nell'eseguire un *colpo* con un putter lungo, l'avambraccio del giocatore è tenuto contro il proprio corpo per stabilire un punto solido, mentre la mano inferiore è tenuta contro la canna per effettuare il movimento con la parte più bassa del bastone.

Tuttavia, a un giocatore è permesso tenere uno o entrambi gli avambracci contro il proprio corpo nell'eseguire un *colpo*, purché, nel far ciò, non crei un punto di ancoraggio.

10.1b/2 – Il Contatto Intenzionale con l'Abbigliamento Durante il Colpo Costituisce Infrazione

L'abbigliamento tenuto contro il corpo da un bastone o da una mano che lo impugna è considerato come se sia parte del corpo del giocatore ai fini dell'applicazione della Regola 10.1b.

Il concetto di un movimento che scorre liberamente non può essere eluso dall'avere qualcosa che interviene tra il corpo del giocatore e il bastone o la mano.

Per esempio, se un giocatore indossa una giacca anti pioggia e sta utilizzando un putter di media lunghezza e schiaccia il bastone al proprio corpo, il giocatore è in infrazione alla Regola 10.1b.

Inoltre, se il giocatore si serve intenzionalmente di una mano che impugna il bastone per tenere un articolo di abbigliamento indossato su qualsiasi parte del corpo (come ad esempio tenere la manica di una maglia con una mano) mentre esegue un *colpo*, c'è infrazione alla Regola 4.3 (Uso Proibito dell'Equipaggiamento), in quanto ciò non è l'uso che si intende fare e fare in questo modo potrebbe aiutare il giocatore nell'eseguire tale *colpo*.

10.1b/3 – Il Contatto Involontario con l'Abbigliamento Durante il Colpo Non Costituisce Infrazione

Toccare un articolo di abbigliamento con il bastone o con una mano che lo impugna ed eseguire il *colpo* è permesso.

Ciò potrebbe accadere in varie situazioni in cui il giocatore:

- indossa vestiti larghi o una tuta anti pioggia;
- ha una struttura fisica o una corporatura che fa in modo che le braccia restino naturalmente vicine al corpo;
- tiene il bastone estremamente vicino al corpo;

- per qualche altra ragione tocca il proprio abbigliamento nell'eseguire un *colpo*.

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

Il giocatore non deve eseguire un *colpo* con uno *stance* preso con un piede posizionato intenzionalmente su ciascun lato o uno dei piedi che tocca intenzionalmente la *linea di gioco* o un'estensione di tale linea dietro la palla.

Solo per questa Regola, la *linea di gioco* non include una ragionevole distanza su entrambi i lati.

Eccezione – Non c'è Penalità Se lo Stance E' Preso Accidentalmente o Per Evitare la Linea di Gioco di Un Altro Giocatore

10.1d Giocare una Palla in Movimento

Un giocatore non deve eseguire un *colpo* con una palla in movimento:

- una palla *in gioco* è in "movimento" quando non è ferma su un punto;
- se una palla che si è fermata ondeggia (a volte indicato come oscilla), ma rimane sopra o ritorna sul suo punto originale, si considera ferma e non una palla in movimento.

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

Eccezione 1 – La Palla Inizia a Muoversi Solo Dopo che il Giocatore Ha Iniziato il Backswing per il Colpo: l'eseguire un *colpo* con una palla in movimento in questa situazione è trattato dalla Regola 9.1b, non da questa Regola.

Eccezione 2 – Palla che Cade dal Tee: l'eseguire un *colpo* con una palla che sta cadendo da un *tee* è trattato dalla Regola 6.2b(5), non da questa Regola.

Eccezione 3- Palla in Movimento nell'Acqua: quando una palla è in movimento nell'*acqua temporanea* o nell'acqua in un'*area di penalità:*

- il giocatore può eseguire un *colpo* con una palla in movimento senza penalità, o
- il giocatore può ovviare secondo le Regole 16.1 o 17 e può alzare la palla in movimento.

In ogni caso, il giocatore non deve ritardare irragionevolmente il gioco (vedi Regola 5.6a) per consentire al vento o alla corrente d'acqua di spostare la palla in un posto migliore.

Penalità per Infrazione alla Regola 10.1: *Penalità Generale.*

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

10.2 Consiglio e Altro Aiuto

Scopo della Regola:

una sfida fondamentale per il giocatore è il decidere la strategia e la tattica per il proprio gioco. Pertanto, ci sono dei limiti al *consiglio* e ad altro aiuto che il giocatore può ricevere durante un *giro.*

10.2a Consiglio

Durante un giro, un giocatore non deve:

- dare *consiglio* a chiunque nella gara che stia giocando sul *campo*,
- chiedere *consiglio* a chiunque, al di fuori del proprio *caddie*, o
- toccare l'*equipaggiamento* di un altro giocatore per apprendere informazioni che costituirebbero *consiglio* se date da o chieste all'altro giocatore (come ad esempio toccare i bastoni o la sacca dell'altro giocatore per vedere quale bastone viene utilizzato).

Questo non si applica prima di un *giro*, mentre il gioco è sospeso secondo la Regola 5.7a o tra i *giri* di una gara.

Vedi Regole 22, 23 e 24 (nelle forme di gioco che coinvolgono i *partner*, un giocatore può dare *consiglio* al proprio *partner*, al *caddie* del *partner* e può chiedere *consiglio* al *partner* o al *caddie* del *partner*).

Regola 10.2a Interpretazioni:

10.2a/1 – Il Giocatore Può Ottenere Informazioni da un Caddie Condiviso

Se un *caddie* è condiviso da più di un giocatore, qualsiasi giocatore che condivide tale *caddie* può chiedergli informazioni.

Per esempio, due giocatori stanno condividendo un *caddie* ed entrambi mandano i loro colpi di partenza in un'area simile. Uno dei giocatori prende un bastone per eseguire il *colpo*, mentre l'altro è indeciso. Al giocatore indeciso è permesso chiedere al *caddie* condiviso quale bastone l'altro giocatore abbia scelto.

10.2a/2 – Il Giocatore Deve Tentare di Fermare il Consiglio in Corso Dato Volontariamente

Se un giocatore riceve un *consiglio* da qualcuno diverso dal proprio *caddie* (come ad esempio da uno spettatore) senza averlo chiesto, egli non riceve penalità. Tuttavia, se il giocatore continua a ricevere *consiglio* dalla stessa persona, il giocatore deve tentare di fermare tale persona dal dare *consiglio*. Se il giocatore non lo fa, si considera che egli stia chiedendo tale *consiglio* e riceverà la penalità secondo la Regola 10.2a.

In una gara a squadre (Regola 24), questo si applica anche a un giocatore che riceve *consiglio* dal capitano di una squadra che non è stato nominato come consigliere.

10.2b Altro Aiuto

(1) Indicare la Linea di Gioco per la Palla che si Trova in Qualsiasi Posto Eccetto Sul Putting Green. Un giocatore può farsi indicare la *linea di gioco* con il:

- posizionare il proprio *caddie* o qualsiasi altra persona sopra o vicino alla propria *linea di gioco* per mostrare dove questa si trovi, **ma** quella persona deve spostarsi prima che il *colpo* sia eseguito;
- posare un oggetto (come una sacca o un asciugamano) sul *campo* per mostrare la *linea di gioco*, **ma** tale oggetto deve essere rimosso prima che il *colpo* sia eseguito.

(2) <u>Indicare la Linea di Gioco per la Palla sul Putting Green.</u> Prima che il *colpo* sia eseguito, solo il giocatore o il suo *caddie* possono indicare la *linea di gioco* del giocatore, **ma** con queste limitazioni:

- il giocatore o il *caddie* possono toccare il *putting green* con una mano, un piede o con qualsiasi cosa essi tengano in mano, **ma** essi non devono *migliorare le condizioni che influenzano il colpo* in infrazione alla Regola 8.1a, e
- il giocatore o il *caddie* non devono posare un oggetto in qualsiasi posto sopra o fuori dal *putting green* per mostrare la *linea di gioco*. Questo non è permesso anche se tale oggetto venga rimosso prima che il *colpo* sia eseguito.

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

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

(3) <u>Non si Deve Posare un Oggetto per Aiutarsi nel Prendere lo Stance.</u> Un giocatore non deve prendere uno *stance* per il *colpo* adoperando qualsiasi oggetto che è stato posato dal giocatore o per il giocatore al fine di aiutarsi nell'allineare i propri piedi o il corpo, come ad esempio un bastone posato sul terreno per mostrare la *linea di gioco*.

Se il giocatore prende uno *stance* in infrazione a questa Regola, non può evitare la penalità arretrando dallo *stance* e rimuovendo l'oggetto.

Regola 10.2b(3) Interpretazioni:

10.2b(3)/1 – E' Permesso Mettere la Testa del Bastone sul Terreno Dietro alla Palla per Aiutare il Giocatore a Prendere lo Stance

La Regola 10.2b(3) non permette a un giocatore di posare un oggetto (come ad esempio una barra di allineamento o un bastone da golf) per aiutare il giocatore a prendere uno *stance.*

Tuttavia, questo divieto non impedisce a un giocatore di mettere la propria testa del bastone dietro alla palla, come ad esempio quando un giocatore si posiziona dietro alla palla e mette la testa del bastone perpendicolare alla *linea di gioco* e poi gira da dietro alla palla per prendere il proprio *stance*.

(4) <u>Limitazione sulla Posizione del Caddie Dietro al Giocatore.</u> Quando un giocatore inizia a prendere lo *stance* per il *colpo* e fino a che il *colpo* non sia eseguito:

- il *caddie* del giocatore per nessuna ragione deve stare intenzionalmente in un posto sopra o vicino a un'estensione della *linea di gioco* dietro la palla;
- se il giocatore prende uno *stance* in infrazione a questa Regola, non può evitare la penalità con l'arretrare.

Eccezione – Palla sul Putting Green: quando la palla del giocatore si trova sul *putting green,* non c'è penalità secondo questa Regola se il giocatore arretra dallo *stance* e non inizia a prendere lo *stance* nuovamente fino a quando il *caddie* non si sia spostato da tale posizione.

Vedi Regole 22, 23 e 24 (nelle forme di gioco che coinvolgono i *partner,* il *partner* di un giocatore e il *caddie* del *partner* possono intraprendere le stesse azioni (con le stesse limitazioni) che può intraprendere il *caddie* del giocatore secondo le Regole 10.2b(2) e (4)).

Regola 10.2b(4) Interpretazioni:

10.2b(4)/1 – Esempi di Quando il Giocatore Inizia a Prendere il Proprio Stance

La Regola 10.2b(4) non permette a un giocatore di avere il proprio *caddie* posizionato intenzionalmente dietro di sé quando il giocatore inizia a prendere uno *stance*, in quanto il mirare al bersaglio stabilito fa parte di una delle sfide che il giocatore deve superare da solo.

Non c'è una procedura prefissata per stabilire quando un giocatore ha iniziato a prendere uno *stance*, giacché ciascun giocatore ha la propria routine di preparazione. Tuttavia, se un giocatore ha i propri piedi o il corpo vicino a una posizione in cui potrebbe essere data una guida utile per mirare al bersaglio stabilito, si dovrebbe decidere che il giocatore abbia iniziato a prendere il proprio *stance*.

Esempi di quando un giocatore ha iniziato a prendere uno *stance* includono quando:

- il giocatore è posizionato dietro alla palla, ma di fronte alla *buca* con il proprio bastone dietro alla palla, e poi inizia a girare il proprio corpo per mettersi di fronte alla palla.

- Dopo essersi posizionato dietro alla palla per stabilire la linea del bersaglio, il giocatore fa un passo in avanti e poi inizia a girare il proprio corpo e mette un piede in posizione per il *colpo*.

(5) <u>Aiuto Fisico e Protezione dagli Elementi.</u> Un giocatore non deve eseguire un *colpo*:

- mentre ottiene aiuto fisico dal proprio *caddie* o da qualsiasi altra persona, o
- con il proprio *caddie* o qualsiasi altra persona o un oggetto posizionati intenzionalmente per dare protezione dalla luce del sole, dalla pioggia, dal vento o da altri elementi.

Prima che il *colpo* sia eseguito, tale aiuto o protezione sono permessi, **eccetto** come proibito nelle Regole 10.2b(3) e (4).

Questa Regola non proibisce al giocatore di intraprendere azioni proprie per proteggersi dagli elementi mentre esegue un *colpo*, come ad esempio indossando capi di abbigliamento protettivi o tenendo un ombrello sulla propria testa.

Regola 10.2b(5) Interpretazioni:

10.2b(5)/1 – Il Giocatore Può Chiedere a un'Altra Persona che Non Era Posizionata Intenzionalmente di Spostarsi o di Rimanere sul Posto

Sebbene un giocatore non possa posizionare un oggetto o una persona con lo scopo di riparare la palla dalla luce del sole, il giocatore può chiedere a una persona (come ad esempio a uno spettatore) di non muoversi quando tale spettatore è già in posizione, in modo che l'ombra rimanga sulla palla, oppure può chiedere a tale spettatore di spostarsi, in modo tale che la sua ombra non sia più proiettata sulla palla.

10.2b(5)/2 Il Giocatore Può Indossare Abbigliamento Protettivo

Sebbene un giocatore non debba migliorare le *condizioni che influenzano il colpo* per proteggersi dagli elementi, egli può indossare abbigliamento protettivo per proteggersi dagli elementi.

Per esempio, se la palla di un giocatore si ferma proprio vicino a un cactus, sarebbe infrazione alla Regola 8.1a (Azioni Per Migliorare le Condizioni che Influenzano il Colpo) se egli posizionasse un asciugamano sul cactus per migliorare l'area dello *stance* che egli intende prendere. Tuttavia, un asciugamano può essere avvolto attorno al corpo del giocatore per proteggerlo dal cactus.

Penalità per Infrazione alla Regola 10.2: *Penalità Generale.*

10.3 I Caddie

Scopo della Regola:

il giocatore può avere un caddie che gli porti i bastoni e gli dia consiglio e altro aiuto durante il giro, ma ci sono limiti a ciò che il caddie sia autorizzato a fare. Il giocatore è responsabile per le azioni del caddie durante il giro e riceverà una penalità se il caddie infrange le Regole.

10.3a Il Caddie Può Aiutare il Giocatore Durante il Giro

(1) <u>Al Giocatore è Permesso un Solo Caddie alla Volta.</u>

Un giocatore può avere un *caddie* che porti, trasporti e si occupi dei suoi bastoni, dia *consiglio* e lo aiuti in altri modi permessi durante un *giro*, **ma** con queste limitazioni:

- il giocatore non deve avere più di un *caddie* alla volta;
- il giocatore può cambiare *caddie* durante un *giro*, **ma** non deve farlo temporaneamente con il solo proposito di ricevere *consiglio* dal nuovo *caddie*.

Indipendentemente dal fatto che il giocatore abbia un *caddie* o meno, qualsiasi altra persona che cammini o che viaggi con il giocatore o che porti altre cose per il giocatore (come ad esempio una tuta anti-pioggia, un ombrello o cibo e bevande), non è il *caddie* del giocatore, a meno che non sia nominato tale dal giocatore o che anche porti, trasporti e si occupi dei bastoni del giocatore.

(2) <u>Due o Più Giocatori Possono Condividere un Caddie.</u> Quando c'e` un problema di Regole che coinvolge un'azione specifica da parte di un *caddie* condiviso e si ha bisogno di sapere per quale giocatore sia stata intrapresa l'azione:

- se l'azione del *caddie* è stata intrapresa sotto specifiche direttive di uno dei giocatori che condivide il *caddie*, l'azione è stata intrapresa per tale giocatore;
- se nessuno dei giocatori ha stabilito specifiche direttive per quell'azione, questa è considerata intrapresa per il giocatore che condivide il *caddie* la cui palla era coinvolta.

Vedi Procedure del Comitato, Sezione 8; Regola Locale Tipo H-1 (il *Comitato* può adottare una Regola Locale che proibisca o richieda l'impiego dei *caddie* o limiti la scelta di un *caddie* da parte di un giocatore).

Penalità per Infrazione alla Regola 10.3a:

- il giocatore riceverà la ***penalità generale*** per ciascuna buca nella quale è stato

aiutato da più di un *caddie* alla volta;

- se l'infrazione accade o continua tra il gioco di due buche, il giocatore riceverà la ***penalità generale*** per la buca successiva.

<u>Regola 10.3a Interpretazioni:</u>

10.3a/1 – Giocatore Trasporta i Bastoni su un Golf Cart Motorizzato e Impiega una Persona per Svolgere Tutte le Altre Funzioni di un Caddie

Un giocatore i cui bastoni sono trasportati su un golf cart motorizzato che egli stesso guida è autorizzato a impiegare una persona per svolgere tutte le altre mansioni di un *caddie*, e tale persona è considerata un *caddie.*

Questa disposizione è permessa, a condizione che il giocatore non abbia anche impiegato qualcun altro per guidare il golf cart. In tal caso, il conducente del golf cart è considerato anch'egli un *caddie* giacché trasporta i bastoni del giocatore, pertanto il giocatore riceverà una penalità secondo la Regola 10.3a(1) per avere più di un *caddie*.

10.3a/2 – Il Giocatore Può Fare da Caddie a un Altro Giocatore Quando Non Gioca il Giro

Un giocatore in una gara può fare da *caddie* a un altro giocatore nella stessa gara, eccetto quando il giocatore sta giocando il proprio *giro* oppure quando una Regola Locale limita il giocatore dall'essere un *caddie*.

Per esempio:

- se due giocatori stanno giocando nella stessa gara, ma in orari differenti nella medesima giornata, essi sono autorizzati a essere *caddie* l'uno dell'altro;
- in *stroke play*, se un giocatore in un gruppo si ritira durante un *giro*, egli può fare da *caddie* a un altro giocatore nel gruppo.

10.3b Cosa Può Fare un Caddie

Questi sono esempi di cosa un *caddie* sia autorizzato o non sia autorizzato a fare:

(1) <u>Azioni Sempre Permesse.</u> Un *caddie* può sempre intraprendere queste azioni quando autorizzato secondo le Regole:

- portare, trasportare e occuparsi dei bastoni e di altro *equipaggiamento* del giocatore (inclusi il guidare un golf cart o tirare un carrello);
- cercare la palla del giocatore (Regola 7.1);
- dare informazioni, *consiglio* e altro aiuto prima che il *colpo* sia eseguito (Regole 10.2a e 10.2b);
- livellare i *bunker* o intraprendere altre azioni per avere cura del *campo* (Eccezione alla Regola 8.2, Eccezione alla Regola 8.3 e Regola 12.2b(2) e (3));
- rimuovere sabbia e terreno sciolto e riparare i danni sul *putting green* (Regola 13.1c);
- rimuovere o custodire l'*asta della bandiera* (Regola 13.2b);
- *marcare* il punto della palla del giocatore e alzare e *ripiazzare* la palla sul *putting green* (Eccezione alla Regola 14.1b e Regola 14.2b);
- pulire la palla del giocatore (Regola 14.1c);
- rimuovere *impedimenti sciolti* e *ostruzioni movibili* (Regole 15.1 e 15.2).

(2) <u>Azioni Permesse Solo Con l'Autorizzazione del Giocatore.</u> Un *caddie* può intraprendere queste azioni solo quando le Regole permettono al giocatore di intraprenderle e solo con l'autorizzazione del giocatore (la quale deve essere data specificatamente ogni volta, piuttosto che data genericamente per un *giro*):

- ripristinare le condizioni che sono state peggiorate dopo che la palla del giocatore si è fermata (Regola 8.1d);
- quando la palla del giocatore si trova in qualsiasi posto al di fuori del *putting green*, alzare la palla del giocatore secondo una Regola che richiede che essa sia *ripiazzata* o dopo che il giocatore ha deciso di ovviare secondo una Regola (Regola 14.1b).

(3) <u>Azioni Non Permesse.</u> Un *caddie* non è autorizzato a intraprendere queste azioni per il giocatore:

- concedere il *colpo* successivo, una buca o l'incontro all'*avversario* o accordarsi con l'*avversario* sul punteggio dell'incontro (Regola 3.2);
- stare intenzionalmente sopra o vicino a un'estensione della *linea di gioco* dietro la palla del giocatore quando il giocatore inizia a prendere uno *stance* per il *colpo* e fino a che il *colpo* non sia eseguito (Regola 10.2b(4)) o intraprendere altre azioni proibite dalla Regola 10.2b;
- *ripiazzare* una palla, a meno che il *caddie* non abbia alzato o *mosso* la palla (Regola 14.2b);
- *droppare* o piazzare una palla nell'*area dove ovviare* (Regola 14.3);
- decidere di ovviare secondo una Regola (come ad esempio considerare una palla ingiocabile secondo la Regola 19 o ovviare da una *condizione anormale del campo* o da un'*area di penalità* secondo le Regole 16.1 e 17); il *caddie* può consigliare il giocatore di fare in questo modo, ma il giocatore deve decidere.

10.3c Il Giocatore e' Responsabile per le Azioni e le Infrazioni alle Regole del Caddie

Un giocatore è responsabile per le azioni del proprio *caddie* sia durante un *giro*, sia mentre il gioco è interrotto secondo la Regola 5.7a, ma non prima o dopo un *giro*.

Se l'azione del *caddie* infrange una Regola o infrangerebbe una Regola se tale azione venisse intrapresa dal giocatore, il giocatore riceverà la penalità secondo quella Regola.

Quando l'applicazione di una Regola dipende da se il giocatore fosse consapevole di determinati fatti, la conoscenza del giocatore è considerata includere qualunque cosa fosse nota al suo *caddie*.

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

Scopo della Regola:

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

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

11.1 Palla in Movimento Colpisce Accidentalmente una Persona o un'Influenza Esterna

11.1a Nessuna Penalità per Qualsiasi Giocatore

Se la palla in movimento di un giocatore colpisce accidentalmente qualsiasi persona o *influenza esterna:*

- non c'è penalità per qualsiasi giocatore;
- questo è valido anche se la palla colpisce il giocatore, l'*avversario* o qualsiasi altro giocatore o qualsiasi loro *caddie* o *equipaggiamento*.

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

11.1b La Palla Deve Essere Giocata Come Si Trova

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

Eccezione 1 – Quando la Palla Giocata da Qualsiasi Posto a Eccezione del Putting Green si Ferma su Qualsiasi Persona, Animale o Influenza Esterna in Movimento: il giocatore non deve giocare la palla come si trova. Piuttosto, il giocatore deve ovviare:

- Quando la Palla è in Qualsiasi Posto Eccetto sul Putting Green. Il giocatore deve *droppare* la palla originale o un'altra palla in questa *area dove ovviare* (vedi Regola 14.3):
  - Punto di Riferimento: il punto stimato proprio sotto al posto dove la palla per la prima volta si è fermata sulla persona, animale o *influenza esterna* in movimento.
  - Dimensione dell'Area dove Ovviare Misurata dal Punto di Riferimento: *lunghezza di un bastone*, **ma** con questi limiti:

- Limiti sulla Posizione dell'Area dove Ovviare:
  - deve essere nella stessa *area del campo* del punto di riferimento, e
  - non deve essere più vicino alla *buca* del punto di riferimento.

- Quando la Palla si Trova sul Putting Green. Il giocatore deve piazzare la palla originale o un'altra palla sul punto stimato proprio sotto al posto dove la palla per la prima volta si è fermata sulla persona, *animale* o *influenza esterna* in movimento, utilizzando le procedure per *ripiazzare* una palla secondo le Regole 14.2b(2) e 14.2e.

Eccezione 2 – Quando la Palla Giocata dal Putting Green Colpisce Accidentalmente Qualsiasi Persona, Animale o Ostruzione Movibile (inclusa Un'Altra Palla in Movimento) sul Putting Green: il *colpo* non conta e deve essere *ripiazzata* la palla originale o un'altra palla sul suo punto originale (il quale se non è noto deve essere stimato) (vedi Regola 14.2), **eccetto** in questi due casi:

- Palla in Movimento Colpisce un'Altra Palla Ferma o un Marca-Palla sul Putting Green. Il *colpo* conta e la palla deve essere giocata come si trova (vedi Regola 11.1a per stabilire se si applica una penalità in *stroke play).*
- Palla in Movimento Colpisce Accidentalmente l'Asta della Bandiera o la Persona che la Custodisce. Questo è trattato dalla Regola 13.2b(2), non da questa Regola.

Penalità per Giocare la Palla *Sostituita* Incorrettamente o per Giocare la Palla da un *Posto Sbagliato* in Infrazione alla Regola 11.1: Penalità Generale secondo la Regola 6.3b o 14.7a.

Se molteplici infrazioni alla Regola derivano da un'azione singola o da azioni collegate tra loro, vedi Regola 1.3c(4).

Regola 11.1b Interpretazioni:

11.1b/1 – Giocare da Dove la Palla Si E' Fermata Quando il Colpo Non Conta Equivale a Giocare da un Posto Sbagliato

Quando un *colpo* viene annullato da un *avversario* (come ad esempio secondo la Regola 6.4a(2) – Giocare Fuori Turno) oppure non conta secondo una Regola (come ad esempio secondo l'Eccezione 2 alla Regola 11.1b – Quando la Palla Giocata dal Putting Green Colpisce Accidentalmente Qualsiasi Persona, Animale o Ostruzione Movibile (inclusa un'Altra Palla in Movimento) sul Putting Green), esso viene ignorato dal punteggio del giocatore, come se non fosse mai stato eseguito. Se il giocatore non *ripiazza* la palla e piuttosto la gioca da dove essa si è fermata, egli ha giocato da un *posto sbagliato* e si applica la Regola 14.7 (Giocare da un Posto Sbagliato) giacché il giocatore avrebbe dovuto rigiocare il *colpo*.

Per esempio, un giocatore esegue un *colpo* dal *putting green* che colpisce accidentalmente la tazza della buca che è uscita dalla *buca* quando l'*asta della bandiera* è stata rimossa (Eccezione 2 alla Regola 11.1b). Invece di *ripiazzare* una palla e rigiocare il *colpo*, il giocatore gioca la palla da dove si è fermata. Il *colpo* con la palla che ha colpito accidentalmente la tazza della buca non conta per il punteggio del giocatore. Tuttavia, non avendo *ripiazzato* una palla come richiesto, il giocatore ha giocato da un *posto sbagliato* e si applica la Regola 14.7.

Questo si applica anche se un giocatore gioca fuori turno e il *colpo* viene annullato da un *avversario* secondo la Regola 6.4a(2).

11.1b/2 – Cosa Fare Quando la Palla si Muove Dopo Essere Stata Deviata o Fermata Accidentalmente

Se una palla si ferma contro una persona o contro un'*influenza esterna* dopo che è stata accidentalmente deviata o fermata e la persona o l'*influenza esterna* si muove o viene mossa, si applica la Regola 9 e il giocatore deve seguire la Regola appropriatamente. Tuttavia, non c'è penalità secondo la Regola 9 se la palla si *muove* dopo che si è andata a fermare contro una persona o un *equipaggiamento*.

Esempi di dove non c'è penalità includono quando:

- la palla del giocatore si ferma contro il piede dell'*avversario* dopo che è stata fermata accidentalmente da questi e la palla si *muove* in seguito al muoversi dell'*avversario*. Il giocatore deve *ripiazzare* la palla come richiesto dalla Regola 9.5 ma né il giocatore, né l'*avversario* riceveranno una penalità;
- la palla del giocatore in movimento è fermata accidentalmente dal bastone del giocatore dopo che è rotolata indietro al di sotto di una collina e la palla si *muove* in seguito alla rimozione del bastone. Il giocatore deve *ripiazzare* la palla come richiesto dalla Regola 9.4, ma non riceverà una penalità.

Per altre situazioni in cui una palla viene deviata o fermata accidentalmente da un'*influenza esterna* (come ad esempio un *animale*) e tale *influenza esterna* si muove e causa il *movimento* della palla, vedi la Regola 9.6 relativa a come procedere.

11.2 Palla in Movimento Deviata o Fermata Intenzionalmente da una Persona

11.2a Quando si Applica la Regola 11.2

Questa Regola si applica solo quando è *noto o pressoché certo* che la palla in movimento di un giocatore è stata deviata o fermata intenzionalmente da una persona, il che accade quando:

- una persona tocca intenzionalmente la palla in movimento, o
- la palla in movimento colpisce qualsiasi *equipaggiamento* o un altro oggetto (**eccetto** un *marca-palla* o un'altra palla ferma prima che la palla sia giocata o prima che si muova altrimenti) o qualsiasi persona (come ad esempio il *caddie* del giocatore) che un giocatore ha posizionato intenzionalmente o ha lasciato in una particolare posizione in modo che tale *equipaggiamento*, oggetto o persona possano deviare o fermare la palla in movimento.

Eccezione – Palla Deviata o Fermata Intenzionalmente in Match Play Quando Non c'è Possibilità Ragionevole che Essa Possa Essere Imbucata: la palla in movimento di un *avversario* che e` deviata o fermata intenzionalmente in un momento in cui non c'è possibilità ragionevole che essa possa essere *imbucata* e quando viene fatto sia come concessione sia quando la palla necessita di essere *imbucata* per pareggiare la buca, è trattata dalle Regole 3.2a(1) o 3.2b(1), non da questa Regola.

Per il diritto di un giocatore di avere una palla o il *marca-palla* alzati prima che un *colpo* sia eseguito qualora egli creda ragionevolmente che la palla o il *marca-palla* possano interferire con il gioco, vedi Regola 15.3.

Regola 11.2a Interpretazioni:

11.2a/1 – Equipaggiamento Lasciato in una Posizione Dopo che il Giocatore Realizza che Questo Possa Essere d'Aiuto se La Palla Dovesse Colpirlo

La Regola 11.2 si applica a una situazione in cui un giocatore non ha posizionato inizialmente l'*equipaggiamento*, un altro oggetto o una persona al fine di deviare la palla in movimento, ma una volta posizionato dal giocatore, questi realizza che esso può deviare o fermare la palla e lo lascia in tale posizione intenzionalmente.

Un esempio in cui il giocatore riceverà una penalità risulta quando:

- dopo aver rastrellato un *bunker*, un giocatore posiziona il rastrello tra il *putting green* e il *bunker*, senza alcun pensiero che questo possa influenzare una palla. Il giocatore, che ha quindi un putt in discesa verso il *bunker*, realizza che il rastrello possa fermare la propria palla, e gioca senza prima spostarlo.
  Il giocatore gioca e la palla viene fermata da tale rastrello;

Un esempio in cui il giocatore non riceverà una penalità risulta quando:

- un rastrello è stato lasciato da un gruppo precedente tra il *putting green* e un *bunker*. Un giocatore che ha un putt in discesa verso il *bunker*, vede il rastrello e lo lascia in posizione poiché questo possa fermare la palla qualora questa venga colpita troppo forte. Il giocatore putta e la palla viene fermata da tale rastrello.

11.2b Quando si Applica la Penalità a un Giocatore

- Un giocatore riceverà la ***penalità generale*** se egli devia o ferma intenzionalmente qualsiasi palla in movimento.
- Questo è valido qualora essa sia la palla del giocatore o una palla giocata da un *avversario* o da un altro giocatore in *stroke play*.

Eccezione – Palla in Movimento nell'Acqua: non c'e` penalità se un giocatore alza la propria palla che si muove nell'acqua in *acqua temporanea* o in un'*area di penalità* quando si ovvia secondo le Regole 16.1 o 17 (vedi Eccezione 3 alla Regola 10.1d).

Vedi Regole 22.2 (nella *Foursome*, ciascun *partner* può agire per la *parte* e l'azione del *partner* è considerata come l'azione del giocatore); **23.5** (Nella *Four-Ball* ciascun *partner* può agire per la *parte* e l'azione del *partner* concernente la palla o l'*equipaggiamento* del giocatore è considerata come l'azione del giocatore).

11.2c Posto dal Quale la Palla Deviata o Fermata Intenzionalmente Deve Essere Giocata

Se è *noto o pressoché certo* che la palla in movimento di un giocatore è stata deviata o fermata intenzionalmente da una persona (indipendentemente dal fatto se la palla sia stata trovata o meno), essa non deve essere giocata come si trova. Piuttosto, il giocatore deve ovviare:

(1) Colpo Eseguito da Qualsiasi Posto Eccetto il Putting Green. Il giocatore deve ovviare basandosi sul punto stimato dove la palla si sarebbe fermata se non fosse stata deviata o fermata:

- Quando la Palla si Sarebbe Fermata in Qualsiasi Posto sul Campo Eccetto sul Putting Green. Il giocatore deve *droppare* la palla originale o un'altra palla in quest'*area dove ovviare* (vedi Regola 14.3):
  - Punto di Riferimento: il punto stimato dove la palla si sarebbe fermata.
  - Dimensione dell'Area dove Ovviare Misurata dal Punto di Riferimento: lunghezza di un bastone, **ma** con questi limiti:
  - Limiti sulla Posizione dell'Area dove Ovviare:
    - deve essere nella stessa *area del campo* del punto di riferimento, e
    - non deve essere più vicino alla buca del punto di riferimento.
- Quando la Palla si Sarebbe Fermata sul Putting Green. Il giocatore deve piazzare la palla originale o un'altra palla sul punto stimato dove la palla si sarebbe fermata, utilizzando le procedure per *ripiazzare* una palla secondo la Regola 14.2b(2) e 14.2e.
- Quando la Palla si Sarebbe Fermata Fuori Limite. Il giocatore deve ovviare per *colpo e distanza* secondo la Regola 18.2.

Regola 11.2c(1) Interpretazioni:

11.2c(1)/1 – Opzioni Quando la Palla Si Sarebbe Fermata in un'Area di Penalità

Quando una palla in movimento è deviata o fermata intenzionalmente e viene stimato che si sarebbe fermata in un'*area di penalità*, il giocatore ha la scelta di *droppare* una palla nell'*area di penalità* (Regola 11.2c(1)), o di ovviare dall'*area di penalità* (Regola 17.1d).

Se il giocatore decide di ovviare dall'*area di penalità* perché non vuole *droppare* una palla nell'*area dove ovviare* nell'*area di penalità*, il giocatore deve stimare il punto in cui la palla avrebbe attraversato per l'ultima volta il bordo dell'*area di penalità* nell'ovviare secondo la Regola 17.1d.

(2) Colpo Eseguito dal Putting Green. Il *colpo* non conta e la palla originale o un'altra palla deve essere *ripiazzata* sul suo punto originale (il quale se non è noto deve essere stimato) (vedi Regola 14.2).

Penalità per Giocare la Palla *Sostituita* Incorrettamente o per Giocare la Palla da un *Posto Sbagliato* in Infrazione alla Regola 11.2: *Penalità Generale* secondo la Regola 6.3b o 14.7a.

Se molteplici infrazioni alla Regola derivano da un'azione singola o da azioni collegate tra loro, vedi Regola 1.3c(4).

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

Quando una palla è in movimento, un giocatore non deve intraprendere una qualsiasi di queste azioni per influenzare il posto dove tale palla (sia la palla del giocatore sia la palla di un altro giocatore) possa fermarsi:

- modificare le condizioni fisiche intraprendendo una qualsiasi delle azioni elencate nella Regola 8.1a (come ad esempio ripiazzare una zolla o schiacciare un'area di tappeto erboso sollevato), o
- alzare o muovere:
  - Un *impedimento sciolto* (vedi Eccezione 2 alla Regola 15.1a), o
  - Un'*ostruzione movibile* (vedi Eccezione 2 alla Regola 15.2a).

Eccezione – Muovere L'Asta della Bandiera, la Palla Ferma sul Putting Green e l'Equipaggiamento di un Altro Giocatore: questa Regola non proibisce a un giocatore di alzare o muovere:

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

Il rimuovere l'*asta della bandiera* dalla buca (incluso il custodirla) mentre una palla è in movimento è trattato dalla Regola 13.2, non da questa Regola.

Penalità per Infrazione alla Regola 11.3: *Penalità Generale.*

Vedi Regole 22.2 (nella *Foursome*, ciascun *partner* può agire per la *parte* e l'azione del *partner* è considerata come l'azione del giocatore); **23.5** (Nella *Four-Ball* ciascun *partner* può agire per la *parte* e l'azione del *partner* concernente la palla o l'*equipaggiamento* del giocatore è considerata come l'azione del giocatore).

Regola 11.3 Interpretazioni:

11.3/1 – Il Risultato di Azioni Intenzionali per Influenzare una Palla in Movimento è Irrilevante

La Regola 11.3 si applica quando un giocatore o un *caddie* intraprende un'azione intenzionale al fine di influenzare una palla in movimento, e il giocatore è in infrazione a questa Regola anche se l'azione intenzionale non influenza il luogo dove la palla si ferma.

Esempi nei quali il giocatore riceve la *penalità generale* secondo la Regola 11.3 e, in *stroke play,* deve giocare la palla da dove si è fermata includono quando:

- la palla del giocatore giace nell'*area generale* in fondo a una pendenza. Il giocatore esegue un *colpo* e, mentre la palla sta rotolando indietro lungo la pendenza, egli schiaccia un pezzo di zolla erbosa sollevato con l'intento di impedire che la palla si fermi in un brutto *lie;*
- il giocatore crede che un rastrello che giace sul terreno possa fermare o deviare la palla in movimento di un altro giocatore, così il giocatore lo solleva.

Esempi nei quali non c'è penalità e, in *stroke play*, la palla deve essere giocata da dove si va a fermare includono quando:

- la palla di un giocatore giace nell'*area generale* in fondo a una pendenza. Il giocatore esegue un *colpo* e la palla rotola indietro lungo la pendenza. Ignaro che la palla stesse ritornando nell'area da dove essa era stata giocata, il giocatore schiaccia un pezzo di zolla erbosa sollevato senza alcuna intenzione di influenzare il luogo dove la palla si sarebbe potuta fermare.
  Non c'è penalità anche se la palla si ferma nell'area schiacciata;
- dopo aver eseguito un *colpo* e mentre la palla è in movimento, un giocatore alza un rastrello nelle vicinanze per darlo a un altro giocatore per un prossimo colpo dal *bunker*. La palla del giocatore rotola attraverso l'area dalla quale è stato alzato il rastrello.

IV

Regole Specifiche per i Bunker e i Putting Green

Regole 12-13

Regola 12 – I Bunker

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

DIAGRAMMA 12.1: QUANDO LA PALLA È IN BUNKER

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

12.1 Quando la Palla è in Bunker

Una palla è in un *bunker* quando qualsiasi parte della palla:

- tocca la sabbia sul terreno all'interno del bordo del *bunker*, o
- si trova all'interno del bordo del *bunker* ed è ferma:
  - sul terreno dove normalmente ci sarebbe la sabbia (come ad esempio dove la sabbia è spazzata o portata via dal vento o dall'acqua), o
  - si trova dentro o sopra un *impedimento sciolto*, un'*ostruzione movibile*, una *condizione anormale del campo* o un *oggetto integrante* che tocca la sabbia nel *bunker* oppure è sul terreno dove normalmente ci sarebbe la sabbia.

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

Se parte della palla si trova sia in un *bunker*, sia in un'altra *area del campo*, vedi Regola 2.2c.

12.2 Giocare la Palla nel Bunker

Questa Regola si applica sia durante un *giro*, sia mentre il gioco è interrotto secondo la Regola 5.7a.

12.2a Rimuovere Impedimenti Sciolti e Ostruzioni Movibili

Prima di giocare una palla in un *bunker*, un giocatore può rimuovere *impedimenti sciolti* secondo la Regola 15.1 e le *ostruzioni movibili* secondo la Regola 15.2.

Questo include qualsiasi contatto o movimento ragionevole della sabbia nel *bunker* che accade nel far ciò.

Regola 12.2a Interpretazioni:

12.2a/1 – Miglioramento Derivante dalla Rimozione di un Impedimento Sciolto o di un'Ostruzione Movibile da un Bunker

Quando si rimuove un *impedimento sciolto* o un'*ostruzione movibile* da un *bunker*, la sabbia è spesso mossa in conseguenza alla rimozione dell'oggetto e non c'è penalità se ciò *migliora le condizioni che influenzano il colpo,* qualora le azioni intraprese per rimuovere tale *impedimento sciolto* o *ostruzione movibile* siano ragionevoli (Regola 8.1b(2)).

Per esempio, un giocatore rimuove una pigna vicino alla propria palla e *migliora* le *condizioni che influenzano il colpo* trascinando la pigna in un modo che fa rimuovere anche un cumulo di sabbia dall'area del movimento che egli intende effettuare.

Il giocatore avrebbe potuto usare un metodo meno intrusivo per rimuovere la pigna (come ad esempio alzare verticalmente la pigna senza trascinarla dietro la palla). Poiché le sue azioni non erano ragionevoli in questa situazione, il giocatore riceverà una penalità per infrazione alla Regola 8.1a (Migliorare le Condizioni che Influenzano il Colpo).

12.2b Limitazioni sul Toccare la Sabbia nel Bunker

(1) <u>Quando il Toccare la Sabbia Comporta una Penalità.</u> Prima di eseguire un *colpo* con una palla in un *bunker*, un giocatore non deve:

- toccare intenzionalmente la sabbia nel *bunker* con una mano, un bastone, un rastrello o un altro oggetto per provare la condizione della sabbia al fine di apprendere informazioni per il *colpo* successivo, o
- toccare la sabbia nel *bunker* con un bastone:
  - nell'area proprio davanti o proprio dietro la palla (**eccetto** come permesso secondo la Regola 7.1a nel cercare correttamente una palla o secondo la Regola 12.2a nel rimuovere un *impedimento sciolto* o un'*ostruzione movibile*),
  - nell'effettuare un movimento di pratica, o
  - nell'eseguire il backswing per un *colpo*.

(2) <u>Quando il Toccare la Sabbia Non Comporta Penalità.</u> Eccetto come trattato dal punto (1), questa Regola non proibisce al giocatore di toccare la sabbia nel *bunker* in

qualsiasi altro modo, incluso:

- scavare con i piedi per prendere uno *stance* per un movimento di pratica o per il *colpo*,
- livellare il *bunker* per avere cura del *campo*,
- posizionare bastoni, *equipaggiamento* o altri oggetti nel *bunker* (sia lanciandoli, sia posandoli),
- misurare, *marcare*, alzare, *ripiazzare* o intraprendere altre azioni secondo una Regola,
- appoggiarsi a un bastone per riposare, per rimanere in equilibrio o per prevenire una caduta, o
- colpire la sabbia per frustrazione o ira.

Tuttavia, il giocatore riceverà la ***penalità generale*** se le proprie azioni nel toccare la sabbia migliorino le *condizioni che influenzano il colpo* in infrazione alla Regola 8.1a (Vedi anche Regole 8.2 e 8.3 per le limitazioni nel *migliorare* o peggiorare altre condizioni fisiche al fine di influenzare il gioco).

(3) <u>Nessuna Limitazione Dopo che la Palla è Mandata Fuori dal Bunker.</u> Dopo che una palla in un *bunker* è giocata ed è fuori dal *bunker*, il giocatore può:

- toccare la sabbia nel *bunker* senza penalità secondo la Regola 12.2b(1), e
- livellare la sabbia nel *bunker* per avere cura del *campo* senza penalità secondo la Regola 8.1a.

Questo è valido anche se la palla si ferma fuori dal *bunker* e:

- il giocatore deve o è autorizzato dalle Regole a ovviare per c*olpo e distanza droppando* una palla nel *bunker*, o
- la sabbia nel *bunker* è sulla *linea di gioco* del giocatore per il *colpo* successivo dal di fuori del *bunker*.

Tuttavia, se la palla giocata dal *bunker* ritorna nel *bunker* oppure il giocatore ovvia *droppando* una palla nel *bunker*, le limitazioni nelle Regole 12.2b(1) e 8.1a si applicano di nuovo a tale *palla in gioco* nel *bunker*.

Penalità per infrazione alla Regola 12.2: *Penalità Generale*.

Regola 12.2b(3) Interpretazioni:

12.2b(3)/1 – Al Giocatore è Permesso Livellare la Sabbia in un Bunker per Avere Cura del Campo Dopo Aver Ovviato al di Fuori del Bunker

Secondo la Regola 12.2b(3), un giocatore può livellare la sabbia in un *bunker* per avere cura del *campo* senza penalità secondo la Regola 8.1a (Azioni che Non Sono Permesse) dopo che una palla è mandata fuori da tale *bunker*. Il termine "mandata fuori dal *bunker*" nella Regola 12.2b(3) include anche l'ovviare al di fuori del *bunker*.

Per esempio, un giocatore decide di ovviare per palla ingiocabile al di fuori di un *bunker*

con la penalità di due colpi secondo la Regola 19.3b (Ovviare Indietro Sulla Linea). Prima di *droppare* una palla utilizzando la procedura dell'indietro sulla linea al di fuori del *bunker* oppure dopo aver *droppato* una palla, ma prima di eseguire il proprio *colpo* successivo, il giocatore livella le impronte nel *bunker* sulla *linea di gioco*. Si applica la Regola 12.2b(3) e non c'è penalità.

A condizione che il giocatore intenda ovviare al di fuori del *bunker*, non ci sarebbe penalità anche se il giocatore livellasse il *bunker* prima di *droppare* la palla al di fuori del *bunker*.

Regola 12.2b Interpretazioni:

12.2b/1 – La Regola 12.2b Si Applica a un Cumulo di Sabbia Derivante da una Buca di Animale in un Bunker

Se la palla di un giocatore giace in un *bunker* sopra o vicino a un cumulo di sabbia che fa parte di una *buca di animale*, si applicano le limitazioni nella Regola 12.2b(1) al toccare tale cumulo di sabbia.

Tuttavia, il giocatore può ovviare dalla *buca di animale* (che è una *condizione anormale del campo*) secondo la Regola 16.1c.

12.2b/2 – Se il Giocatore Può Sondare nel Bunker

La 8.1a/7 conferma che un giocatore può sondare in qualsiasi posto sul *campo* (incluso in un *bunker*) senza penalità per stabilire se radici d'albero, rocce o *ostruzioni* possano interferire con il proprio *colpo*, purché egli non *miglior*i le *condizioni che influenzano il colpo.*

Per esempio, quando la palla di un giocatore si ferma vicino a un canale di scolo in un *bunker,* il giocatore può adoperare un *tee* per sondare la sabbia e stabilire l'estensione di tale canale di scolo e se questo interferisca con il proprio *colpo*.

Tuttavia, se il fine del sondare è provare le condizioni della sabbia, il giocatore è in infrazione alla Regola 12.2b(1).

12.2b/3 – La Regola 12.2 Continua a Essere Applicata Quando il Giocatore Ha Alzato la Propria Palla dal Bunker per Ovviare ma Non ha Ancora Deciso Se Ovviare all'Interno o al di Fuori del Bunker

Se un giocatore ha alzato la palla da un *bunker* per ovviare secondo una Regola, ma non ha ancora deciso quale opzione utilizzare, le limitazioni nella Regola 12.2b(1) continuano ad essere applicate.

Per esempio, se il colpo di partenza di un giocatore termina ingiocabile in un *bunker* e il giocatore sta decidendo se ritornare all'*area di partenza* per giocare nuovamente secondo *colpo e distanza*, se ovviare nel *bunker* o ovviare indietro sulla linea al di fuori del *bunker*, il giocatore sarà in infrazione alla Regola 12.2b se egli prova intenzionalmente le condizioni della sabbia nel *bunker* o colpisce la sabbia con un movimento di pratica.

Tuttavia, proprio perché la Regola 12.2b(1) non è più applicabile dopo che il giocatore ha giocato una palla e questa si trova al di fuori del *bunker*, La Regola 12.2b(1) non si applica dopo che il giocatore decide di ovviare al di fuori del *bunker*, a condizione che l'ovviare sia

effettivamente eseguito al di fuori del *bunker* stesso.

12.3 Regole Specifiche per Ovviare per la Palla in Bunker

Quando una palla è in un *bunker*, si possono applicare Regole specifiche per ovviare in queste situazioni:

- interferenza con una *condizione anormale del campo* (Regola 16.1c),
- interferenza con una condizione di *animale* pericoloso (Regola 16.2), e
- palla ingiocabile (Regola 19.3).

Regola 13 – I Putting Green

Scopo della Regola:

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

Regola 13.1 Azioni Permesse o Richieste sui Putting Green

Scopo della Regola:

questa Regola permette al giocatore di fare cose sul putting green che di norma non sono permesse fuori dal putting green, come ad esempio essere autorizzato a marcare, alzare, pulire e ripiazzare una palla e riparare i danni e rimuovere sabbia e terreno sparso sul putting green. Non c'è penalità per causare accidentalmente il movimento di una palla o di un marca-palla sul putting green.

13.1a Quando la Palla è sul Putting Green

Una palla è sul p*utting green* quando qualsiasi parte della palla:

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

Se parte della palla è sia sul *putting green*, sia in un'altra *area del campo*, vedi Regola 2.2c.

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

Una palla sul *putting green* può essere alzata e pulita (vedi Regola 14.1).

Il punto della palla deve essere *marcato* prima che essa sia alzata e la palla deve essere *ripiazzata* sul suo punto originale (vedi Regola 14.2).

13.1c Miglioramenti Permessi sul Putting Green

Durante un *giro* e mentre il gioco è interrotto secondo la Regola 5.7a, un giocatore può intraprendere queste due azioni sul *putting green*, indipendentemente da se la palla si trovi sopra o fuori dal *putting green:*

(1)<u>Rimozione di Sabbia e Terreno Sparso.</u> La sabbia e il terreno sparso sul *putting green* (**ma** non in qualunque altra parte del *campo*) possono essere rimossi senza penalità.

(2)<u>Riparazione dei Danni.</u> Un giocatore può riparare i danni sul *putting green* senza penalità con l'intraprendere azioni ragionevoli per ripristinare il *putting green* il più possibile alla sua condizione originale, **ma** solo:

- adoperando la propria mano, un piede o un'altra parte del corpo o un normale attrezzo per riparare il segno dell'impatto della palla, un *tee*, un bastone o un simile articolo di normale *equipaggiamento*, e
- senza ritardare irragionevolmente il gioco (vedi Regola 5.6a).

Tuttavia, se il giocatore *migliora* il *putting green* intraprendendo azioni che eccedono ciò che sia ragionevole per ripristinare il *putting green* alla sua condizione originale, (come ad esempio creando un percorso verso la *buca* o utilizzando un oggetto non permesso), il giocatore riceverà la ***penalità generale*** per infrazione alla Regola 8.1a.

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

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

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

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

Regola 13.1c(2) Interpretazioni:

Vedi la 8.1b/7 per quando un danno che si trova parzialmente all'interno e all'esterno del putting green può essere riparato.

13.1c(2)/1 – La Linea di Gioco Danneggiata Accidentalmente sul Putting Green Può Essere Riparata

Un giocatore ha il diritto ad avere le *condizioni che influenzano il colpo* che aveva quando la propria palla si è fermata, a meno che *forze naturali* o il giocatore stesso ne causino il danneggiamento (Regola 8.1d). Tuttavia, il danno causato dal giocatore alla propria *linea di gioco* sul *putting green* può essere riparato secondo la Regola 13.1c(2).

Per esempio, se un giocatore crea dei segni dei chiodi nel valutare la *linea di gioco*, egli

può intraprendere azioni ragionevoli per riparare il danno.

13.1c(2)/2 – La Buca Danneggiata E' Parte del Danno sul Putting Green

Il danno alla buca è trattato dalla Regola 13.1c come parte del danno su un *putting green*. Il giocatore può riparare una *buca* danneggiata, a meno che il danno sia relativo all'usura naturale per il quale la Regola 13.1c non permette la riparazione.

Per esempio, se la buca è danneggiata nel rimuovere l'*asta della bandiera*, essa può essere riparata dal giocatore secondo la Regola 13.1c, anche se il danno ha cambiato le dimensioni dalla buca.

Tuttavia, se una *buca* è stata danneggiata e il giocatore non può riparare il danno (come ad esempio la *buca* che non può ritornare a essere rotonda) o laddove l'usura naturale che il giocatore non può riparare renda la *buca* non più rotonda, il giocatore dovrebbe richiedere che il *Comitato* la ripari.

13.1c(2)/3 – Il Giocatore Può Richiedere Aiuto dal Comitato Quando Non è in Grado di Riparare un Danno sul Putting Green

Se un giocatore non è in grado di riparare un danno sul *putting green*, come ad esempio un solco realizzato da un bastone o una vecchia *buca* infossata al di sotto della superficie, il giocatore può richiedere che il *Comitato* ripari il danno.

Se il *Comitato* non è in grado di riparare il danno e la palla del giocatore giace sul *putting green,* il *Comitato* potrebbe considerare di permettere al giocatore di ovviare secondo la Regola 16.1 definendo l'area danneggiata come *terreno in riparazione*.

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

Ci sono due Regole specifiche per una palla o un *marca-palla* che si *muovono* sul *putting green.*

(1) Nessuna Penalità per Causare Accidentalmente il Movimento della Palla. Non c'è penalità se il giocatore, l'*avversario* o un altro giocatore in *stroke play muovono* accidentalmente la palla o il *marca-palla* del giocatore sul *putting green.*

Il giocatore deve:

- *ripiazzare* la palla sul suo punto originale (il quale se non è noto deve essere stimato) (vedi Regola 14.2), o
- piazzare un *marca-palla* per *marcare* tale punto originale.

Eccezione – La Palla Deve Essere Giocata Come si Trova Quando la Palla Inizia a Muoversi Durante il Backswing o Durante il Colpo e il Colpo è Eseguito (vedi Regola 9.1b).

Se il giocatore o l'*avversario* alzano intenzionalmente la palla o il *marca-palla* del giocatore sul *putting green*, vedi Regola 9.4 o 9.5 per verificare se c'è una penalità.

Regola 13.1d(1)Interpretazioni:

13.1d(1)/1 – Nessuna Penalità per il Movimento Accidentale della Palla o del Marca-Palla sul Putting Green

Secondo la Regola 13.1d(1), gli esempi di azioni che sono accidentali includono quando:

- il giocatore intraprende azioni normali vicino alla palla prima di tentare un *colpo*, come ad esempio dei movimenti di pratica vicino alla palla o addressando la palla posizionando il putter sul terreno vicino alla palla;
- il giocatore fa cadere una moneta o un bastone colpendo la palla e causandone il *movimento;*
- il *partner* o l'*avversario* del giocatore oppure uno dei loro *caddie muove* involontariamente la palla o il *marca-palla*, come ad esempio calciando la palla, facendo cadere qualcosa sulla palla o schiacciando il *marca-palla*;
- il giocatore calpesta il *marca-palla* involontariamente e questo si attacca alla suola della propria scarpa.

In questi esempi di *movimento* accidentale, la palla o il *marca-palla* devono essere *ripiazzati* e non c'è penalità per alcuno. Se il punto esatto dal quale la palla o il *marca-palla* sono stati *mossi* non è noto, esso deve essere stimato (Regola 14.2c).

(2) Quando Ripiazzare la Palla Mossa da Forze Naturali. Se *forze naturali* causano il movimento della palla di un giocatore sul *putting green*, il posto da dove il giocatore deve giocare successivamente dipende da se la palla fosse stata già alzata e r*ipiazzata* sul suo punto originale:

- Palla già Alzata e Ripiazzata. La palla deve essere *ripiazzata* sul suo punto originale (il quale se non è noto deve essere stimato) (vedi Regola 14.2), nonostante sia stata *mossa* da *forze naturali* e non dal giocatore, dall'*avversario* o da un'*influenza esterna* (vedi Eccezione alla Regola 9.3).
- Palla Non Ancora Alzata e Ripiazzata. La palla deve essere giocata dal suo nuovo punto (vedi Regola 9.3).

Regola 13.1d(2) Interpretazioni:

13.1d(2)/1 – La Palla Deve Essere Ripiazzata Se Si Muove Dopo Aver Piazzato una Palla Per Ovviare

La palla di un giocatore si trova sul *putting green* e il giocatore ha interferenza con una *condizione anormale del campo*. Il giocatore decide di ovviare senza penalità secondo la Regola 16.1d. Una volta che la palla è piazzata, essa è considerata come se fosse stata alzata e *ripiazzata* secondo la Regola 13.1d(2).

Per esempio, la palla di un giocatore si trova nell'*acqua temporanea* sul *putting green*. Il giocatore decide di ovviare e piazza una palla sul punto del *punto più vicino per ovviare completamente.* Mentre il giocatore sta preparandosi per eseguire il *colpo*, *forze naturali* causano il *movimento* della palla. Il giocatore deve *ripiazzare* la palla sul punto del *punto più vicino dove ovviare completamente*.

13.1e Nessuna Prova Intenzionale dei Green

Durante un *giro* e mentre il gioco è interrotto secondo la Regola 5.7a, un giocatore non deve intraprendere intenzionalmente una qualsiasi di queste azioni per provare il *putting green* o un *green sbagliato:*

- sfregare la superficie,
- far rotolare una palla.

Eccezione – Provare i Green Quando si è Tra il Gioco di Due Buche: tra il gioco di due buche, un giocatore può sfregare la superficie o far rotolare una palla sul *putting green* della buca appena completata e su qualsiasi green di pratica (vedi Regola 5.5b).

Penalità per Provare il *Putting Green* o un *Green Sbagliato* in Infrazione alla Regola 13.1e: *Penalità Generale*.

Se molteplici infrazioni alla Regola derivano da un'azione singola o da azioni collegate tra loro, vedi Regola 1.3c(4).

Vedi Procedure del Comitato, Sezione 8; Regola Locale Tipo I-2 (il *Comitato* può adottare una Regola Locale che proibisca a un giocatore di far rotolare una palla sul *putting green* della buca appena completata).

Regola 13.1e Interpretazioni:

13.1e/1 – Non E' Permesso Provare Intenzionalmente Qualsiasi Putting Green

La Regola 13.1e proibisce a un giocatore di intraprendere due azioni specifiche sul *putting green* o su un *green sbagliato* con l'intento di apprendere informazioni su come una palla possa rotolare su di esso. La Regola non proibisce a un giocatore di intraprendere altre azioni anche quando esse sono eseguite con l'intento di provare o di eseguire inavvertitamente tali azioni proibite.

Un esempio di un'azione che risulta in infrazione alla Regola 13.1e è quando:

- un giocatore irruvidisce o graffia l'erba sul *putting green* per stabilire il verso della crescita dell'erba;

Esempi di azioni che non risultano in infrazione alla Regola 13.1e sono quando:

- un giocatore concede il putt successivo del proprio *avversario* e colpisce la palla allontanandola sulla stessa *linea di gioco* che egli può utilizzare successivamente, ma non lo fa intenzionalmente al fine di apprendere informazioni sul *putting green;*
- un giocatore appoggia il palmo della propria mano sulla superficie del *putting green* sulla propria *linea di gioco* per determinare l'umidità del *putting green*. Sebbene il giocatore faccia in questo modo per provare il *putting green*, questa azione non è proibita secondo la Regola 13.1e;
- un giocatore sfrega una palla sul *putting green* per eliminare il fango.

13.1f Si Deve Ovviare da un Green Sbagliato

(1) Significato di Interferenza con un Green Sbagliato. L'interferenza secondo questa Regola esiste quando:

- qualsiasi parte della palla del giocatore tocca un *green sbagliato* o giace sopra o dentro qualsiasi cosa (come ad esempio un *impedimento sciolto* o un'*ostruzione*) ed è all'interno del bordo di un *green sbagliato*, o
- un *green sbagliato* interferisce fisicamente con l'area dello *stance* che il giocatore intende prendere o del movimento che intende effettuare.

(2) Si Deve Ovviare. Quando c'è interferenza con un *green sbagliato*, un giocatore non deve giocare la palla come si trova.

Piuttosto, il giocatore deve ovviare senza penalità *droppando* la palla originale o un'altra palla in questa *area dove ovviare* (vedi Regola 14.3):

- Punto di Riferimento: il *punto più vicino dove ovviare completamente* nella stessa *area del campo* nella quale si è fermata la palla originale.
- Dimensione dell'Area dove Ovviare Misurata dal Punto di Riferimento: *lunghezza di* un *bastone*, **ma** con questi limiti:
- Limiti sulla Posizione dell'Area dove Ovviare:
  - deve essere nella stessa *area del campo* del punto di riferimento,
  - non deve essere più vicino alla *buca* del punto di riferimento, e
  - si deve ovviare completamente da tutta l'interferenza con il *green sbagliato*.

(3) Non Si Ovvia Quando è Chiaramente Irragionevole. Non si ovvia secondo la Regola 13.1f se l'interferenza esiste solo perché il giocatore sceglie un bastone, un tipo di *stance* o di movimento o una direzione di gioco che è chiaramente irragionevole secondo le circostanze.

Vedi Procedure del Comitato, Sezione 8; Regola Locale Tipo D-3 (il *Comitato* può adottare una Regola Locale che neghi a un giocatore l'ovviare da un *green sbagliato* che interferisce solo con l'area dello *stance* che si intende prendere).

DIAGRAMMA 13.1f: OVVIARE SENZA PENALITÀ DA UN GREEN SBAGLIATO

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

Penalità per Giocare la *Palla Sostituita* Incorrettamente o per Giocare la Palla da un *Posto Sbagliato* in Infrazione alla Regola 13.1: *Penalità Generale* secondo la Regola 6.3b o 14.7a.

Se molteplici infrazioni alla Regola derivano da un'azione singola o da azioni collegate tra loro, vedi Regola 1.3c(4).

13.2 L'Asta della Bandiera

Scopo della Regola:

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

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

13.2a Lasciare l'Asta della Bandiera nella Buca

(1) <u>Il Giocatore Può Lasciare l'Asta della Bandiera nella Buca.</u> Il giocatore può eseguire un *colpo* con l'*asta della bandiera* lasciata nella *buca*, in modo che sia possibile alla palla in movimento colpire l'*asta della bandiera*.

Il giocatore deve deciderlo prima di eseguire il *colpo*, con:

- il lasciare l'*asta della bandiera* dove si trova nella buca o muovendola in modo che sia centrata nella *buca* e lasciandola in tal posto, o
- l'avere un'*asta della bandiera* rimossa posizionata di nuovo nella *buca*. In ogni caso:
- il giocatore non deve cercare di trarre un vantaggio muovendo intenzionalmente l'*asta della bandiera* in una posizione diversa dall'essere centrata nella *buca;*
- se il giocatore fa ciò e la palla in movimento poi colpisce l'*asta della bandiera*, egli riceverà la ***penalità generale***.

Regola 13.2a(1) Interpretazioni:

13.2a(1)/1 – Il Giocatore ha il Diritto di Lasciare l'Asta della Bandiera nella Posizione in cui il Gruppo Precedente l'ha Lasciata

Un giocatore ha il diritto di giocare il *campo* come lo trova, il che include la posizione nella quale il gruppo precedente ha lasciato l'*asta della bandiera*.

Per esempio, se il gruppo precedente ha riposizionato l'*asta della bandiera* in una posizione che inclinandosi si allontana dal giocatore, questi ha il diritto di giocare con l'*asta della bandiera* in tale posizione se lo reputa vantaggioso.

Se un altro giocatore o *caddie* rimette l'*asta della bandiera* in posizione al centro della buca, il giocatore può mantenere tale posizione oppure ripristinare la posizione precedente.

(2) Nessuna Penalità Se la Palla Colpisce l'Asta della Bandiera Lasciata nella Buca. Se il giocatore esegue un *colpo* con l'*asta della bandiera* lasciata nella *buca* e la palla in movimento poi colpisce l'*asta della bandiera:*

- non c'è penalità (**eccetto** come previsto al punto (1)), e
- la palla deve essere giocata come si trova.

(3) Limitazione per il Giocatore nel Muovere o Rimuovere l'Asta della Bandiera nella Buca Quando la Palla è in Movimento. Dopo aver eseguito un *colpo* con l'*asta della bandiera* lasciata nella *buca*:

- il giocatore e il proprio *caddie* non devono muovere o rimuovere intenzionalmente l'*asta della bandiera* per influenzare il posto dove la palla in movimento del giocatore possa fermarsi (come per esempio per evitare che la palla colpisca l'*asta della bandiera*). Se ciò viene fatto, il giocatore riceverà la ***penalità generale****.*
- **Tuttavia**, non c'è penalità se il giocatore ha l'*asta della bandiera* nella *buca* mossa o rimossa per qualsiasi altra ragione, come ad esempio quando egli crede ragionevolmente che la palla in movimento non colpirà l'*asta della bandiera* prima di fermarsi.

(4) Limitazione per gli Altri Giocatori nel Muovere o Rimuovere l'Asta della Bandiera Quando il Giocatore Ha Deciso di Lasciarla nella Buca. Quando il giocatore ha lasciato l'*asta della bandiera* nella buca e non ha autorizzato alcuno a custodirla (vedi Regola 13.2b(1)), un altro giocatore non deve muovere o rimuovere intenzionalmente l'a*sta della bandiera* per influenzare il posto dove la palla del giocatore in

movimento possa fermarsi.

- Se un altro giocatore o il suo *caddie* fa ciò prima o durante il *colpo* e il giocatore esegue il *colpo* senza esserne consapevole o fa ciò mentre la palla del giocatore è in movimento dopo il *colpo*, tale altro giocatore riceverà la ***penalità generale***.
- **Tuttavia,** non c'è penalità se l'altro giocatore o il suo *caddie* muove o rimuove l'*asta della bandiera* per qualsiasi altra ragione, come ad esempio quando egli:
  - crede ragionevolmente che la palla in movimento del giocatore non colpirà l'*asta della bandiera* prima di fermarsi, o
  - non è consapevole che il giocatore stia per giocare o che la palla del giocatore sia in movimento.

Vedi Regole 22.2 (nella *Foursome*, ciascun *partner* può agire per la *parte* e l'azione del *partner* è considerata come l'azione del giocatore); **23.5** (Nella *Four-Ball* ciascun *partner* può agire per la *parte* e l'azione del *partner* concernente la palla o l'*equipaggiamento* del giocatore è considerata come l'azione del giocatore).

Regola 13.2a(4) Interpretazioni:

13.2a(4)/1 –Asta della Bandiera Non Custodita Rimossa Senza l'Autorizzazione del Giocatore Può Essere Riposizionata

Se un giocatore sceglie di giocare con l'*asta della bandiera* nella buca e un altro giocatore rimuove l'*asta della bandiera* dalla *buca* senza l'autorizzazione del giocatore, questa può essere rimessa nuovamente nella *buca* mentre la palla del giocatore è in movimento.

Tuttavia, se l'azione dell'altro giocatore era in infrazione alla Regola 13.2a(4), egli non potrà evitare una penalità riposizionando l'*asta della bandiera*.

13.2b Rimuovere l'Asta della Bandiera dalla Buca

(1) Il Giocatore Può Avere l'Asta della Bandiera Rimossa dalla Buca. Il giocatore può eseguire un *colpo* con l'*asta della bandiera* rimossa dalla *buca*, in modo che la propria palla in movimento non colpirà l'*asta della bandiera* nella *buca.*

Il giocatore deve decidere ciò prima di eseguire il *colpo*, con:

- l'avere l'*asta della bandiera* rimossa dalla *buca* prima di giocare la palla, o
- l'autorizzare qualcuno a custodire l'*asta della bandiera*, il che significa rimuoverla:
  - tenendo per prima cosa l'*asta della bandiera* dentro, sopra o vicino alla *buca* prima e durante il *colpo* per mostrare al giocatore dove si trovi la *buca*, e
  - rimuovendo successivamente l'*asta della bandiera* dopo che il *colpo* è eseguito. Si considera che il giocatore abbia autorizzato la custodia dell'*asta della bandiera* se:
    - il *caddie* del giocatore tiene l'*asta della bandiera* dentro, al di sopra o vicino alla *buca* o sta proprio vicino alla *buca* quando il *colpo* viene eseguito, anche se il giocatore non è consapevole che il *caddie* stia procedendo in questo modo,

- il giocatore chiede a qualsiasi altra persona di custodire l'*asta della bandiera* e quella persona lo fa, o
- il giocatore vede qualsiasi altra persona tenere l'*asta della bandiera* dentro, al di sopra o vicino alla *buca* o stare proprio vicino alla *buca* e il giocatore esegue il *colpo* senza chiedere a quella persona di spostarsi o di lasciare l'*asta della bandiera* nella *buca.*

Regola 13.2b(1) Interpretazioni:

13.2b(1)/1 – Colui che Custodisce l'Asta della Bandiera Può Stare in Qualsiasi Posto

Una persona che custodisce l'*asta della bandiera* può stare in qualsiasi posto quando tiene l'*asta della bandiera* dentro, al di sopra o vicino alla *buca.*

Per esempio, egli può stare direttamente dietro o su un lato qualsiasi della *buca* per evitare di stare sulla *linea di gioco* di un altro giocatore.

13.2b(1)/2 – Il Giocatore Può Eseguire il Colpo Mentre Tiene l'Asta della Bandiera

La Regola 13.1b(1) permette a un giocatore di eseguire un *colpo* con una sola mano mentre tiene l'*asta della bandiera* con l'altra mano. Tuttavia, il giocatore non può servirsi dell'*asta della bandiera* per rimanere stabile mentre esegue un *colpo* (Regola 4.3a).

Per esempio, un giocatore può:

- rimuovere l'*asta della bandiera* dalla *buca* con una mano prima di puttare e continuare a tenerla nell'eseguire un *colpo* con l'altra sola mano;
- Custodire da sé *l'asta della bandiera* nella *buca* con una mano prima e mentre putta con l'altra mano. Durante o dopo aver eseguito il *colpo* con una mano, egli può rimuovere l'*asta della bandiera* dalla *buca*, ma non deve permettere intenzionalmente alla palla in movimento di colpire l'*asta della bandiera*.

(2) Cosa Fare Se la Palla Colpisce l'Asta della Bandiera o la Persona Che la Custodisce. Se la palla in movimento del giocatore colpisce un'*asta della bandiera* che il giocatore ha deciso che sia rimossa secondo il punto (1), o colpisce la persona che sta custodendo l'*asta della bandiera* (o qualsiasi cosa quella persona stia tenendo), quello che succede dipende da se questo sia accidentale o intenzionale:

- Palla Colpisce Accidentalmente l'Asta della Bandiera o la Persona che l'ha Rimossa o che la Custodisce. Se la palla in movimento del giocatore colpisce accidentalmente l'*asta della bandiera* o la persona che l'ha rimossa o che la custodisce (o qualsiasi cosa quella persona stia tenendo), non c'è penalità e la palla deve essere giocata come si trova.
- Palla Deviata o Fermata Intenzionalmente dalla Persona che Custodisce l'Asta della Bandiera. Se la persona che custodisce l'*asta della bandiera* devia o ferma intenzionalmente la palla in movimento del giocatore, si applica la Regola 11.2c:
    - Da Dove E' Giocata la Palla. Il giocatore non deve giocare la palla come si trova e piuttosto deve ovviare secondo la Regola 11.2c.

- Quando Si Applica la Penalità. Se la persona che ha deviato o fermato intenzionalmente la palla era un giocatore o il suo *caddie*, quel giocatore riceverà la ***penalità generale*** per infrazione alla Regola 11.2.

Ai fini di questa Regola, "deviata o fermata intenzionalmente" sta a significare la stessa cosa della Regola 11.2a e include quando la palla in movimento del giocatore colpisce:

- un'*asta della bandiera* rimossa che è stata posizionata o lasciata intenzionalmente in un particolare posto sul terreno in modo che possa deviare o fermare la palla,
- un'*asta della bandiera* custodita che la persona di proposito non ha rimosso dalla *buca* o l'ha spostata dal percorso della palla, o
- la persona che ha custodito o rimosso l'*asta della bandiera* (o qualsiasi cosa quella persona stesse tenendo) quando questi di proposito non si è spostato dal percorso della palla.

Eccezione – Limitazioni sul Muovere Intenzionalmente l'Asta della Bandiera per Influenzare una Palla in Movimento (vedi Regola 11.3).

Vedi Regole 22.2 (nella *Foursome*, ciascun *partner* può agire per la *parte* e l'azione del *partner* è considerata come l'azione del giocatore); **23.5** (Nella *Four-Ball* ciascun *partner* può agire per la *parte* e l'azione del *partner* concernente la palla o l'*equipaggiamento* del giocatore è considerata come l'azione del giocatore).

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

Se la palla di un giocatore si ferma contro l'*asta della bandiera* lasciata nella *buca*:

- se qualsiasi parte della palla si trova nella *buca* al di sotto della superficie del *putting green*, la palla è considerata *imbucata* anche se l'intera palla non si trovi sotto la superficie;
- se nessuna parte della palla si trova nella *buca* sotto la superficie del *putting green:*
  - la palla non è *imbucata* e deve essere giocata come si trova;
  - se l'*asta della bandiera* viene rimossa e la palla si *muove* (sia che cada nella *buca* o che si sposti dalla *buca*), non c'è penalità e la palla deve essere *ripiazzata* sul bordo della *buca* (vedi Regola 14.2).

Penalità per Giocare la Palla *Sostituita* Incorrettamente o per Giocare la Palla da un *Posto Sbagliato* in Infrazione alla Regola 13.2c: *Penalità Generale* secondo la Regola 6.3b o 14.7a.

Se molteplici infrazioni alla Regola derivano da un'azione singola o da azioni collegate tra loro, vedi Regola 1.3c(4).

In *stroke play*, il giocatore è **squalificato** se non imbuca come richiesto dalla Regola 3.3c.

13.3 Palla In Bilico sul Bordo della Buca

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

Se qualsiasi parte della palla di un giocatore è in bilico sul bordo della *buca:*

- al giocatore è concesso un tempo ragionevole per raggiungere la *buca* e dieci secondi in più per aspettare e vedere se la palla cadrà in *buca*;
- se la palla cade in *buca* entro questo tempo di attesa, il giocatore ha *imbucato* con il *colpo* precedente;
- se la palla non cade in *buca* entro questo tempo di attesa:
  - la palla è considerata ferma;
  - se la palla successivamente cade in *buca* prima che sia giocata, il giocatore ha *imbucato* con il *colpo* precedente, **ma** riceverà **un colpo di penalità** da aggiungere al punteggio per la buca.

Regola 13.3a Interpretazioni:

13.3a/1 – Significato di Tempo Ragionevole per il Giocatore per Raggiungere la Buca

Lo stabilire i limiti di un tempo ragionevole per raggiungere la *buca* dipende dalle circostanze del *colpo* e include il tempo di reazione naturale o spontanea del giocatore alla palla che non è entrata in *buca*.

Per esempio, un giocatore può aver giocato il *colpo* dal di fuori del *putting green* ed egli può impiegare diversi minuti per raggiungere la *buca* mentre gli altri giocatori giocano i loro *colpi* e tutti insieme si dirigono verso il *putting green*. Oppure, il giocatore può necessitare di intraprendere un percorso indiretto verso la *buca* camminando attorno alla *linea di gioco* di un altro giocatore sul *putting green*.

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

Se una palla in bilico sul bordo della *buca* è alzata o *mossa* prima che il tempo di attesa secondo la Regola 13.3a sia terminato, la palla è considerata essersi fermata:

- la palla deve essere *ripiazzata* sul bordo della *buca* (vedi Regola 14.2), e
- il tempo di attesa secondo la Regola 13.3a non si applica più alla palla (vedi Regola 9.3 per cosa fare se la palla *ripiazzata* è mossa successivamente da *forze naturali*).

Se l'avversario in *match play* o un altro giocatore in *stroke play* alzano o *muovono* intenzionalmente la palla del giocatore in bilico sul bordo della *buca* prima che il tempo di attesa sia terminato:

- in *match play*, la palla del giocatore è considerata *imbucata* con il *colpo* precedente e non c'è penalità per l'*avversario* secondo la Regola 11.2b;
- in *stroke play*, il giocatore che ha alzato o *mosso* la palla riceverà la ***penalità generale* (due colpi di penalità).** La palla deve essere *ripiazzata* sul bordo della *buca* (vedi Regola 14.2).

Regola 13.3b Interpretazioni:

13.3b/1 – Cosa Fare Quando la Palla del Giocatore in Bilico sul Bordo della Buca Si Muove Quando il Giocatore Rimuove l'Asta della Bandiera

Dopo che l'*asta della bandiera* viene rimossa dal giocatore, se la palla del giocatore in bilico sul bordo della *buca* si *muove*, il giocatore deve procedere come segue:

- se è *noto o pressoché certo* che la rimozione dell'*asta della bandiera* da parte del giocatore ha causato il *movimento* della palla, questa verrà *ripiazzata* sul bordo della *buca* e si applica la Regola 13.3b. La palla è considerata essersi fermata e il tempo di attesa secondo la Regola 13.3a non è più applicabile. Non c'è penalità per il giocatore, dal momento che l'*asta della bandiera* è un'*ostruzione movibile* (Regola 15.2a(1));
- se la rimozione da parte del giocatore dell'*asta della bandiera* non causa il *movimento* della palla e questa cade nella *buca*, si applica la Regola 13.3a;
- se la palla del giocatore si è mossa a causa di *forze naturali* in un nuovo punto non in bilico sul bordo della *buca* e non perché l'*asta della bandiera* è stata rimossa, non c'è penalità e la palla deve essere giocata dal suo nuovo punto (Regola 9.3).

V

Alzare e Rimettere una Palla in Gioco

Regola 14

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

Scopo della Regola:

la Regola 14 tratta quando e come il giocatore può marcare il punto di una palla ferma, alzare e pulire la palla e come rimettere una palla in gioco in modo che la palla sia giocata dal posto giusto.

- Quando una palla alzata o mossa deve essere ripiazzata, la stessa palla deve essere posizionata sul suo punto originale.
- Quando si ovvia senza penalità o con penalità, deve essere droppata una palla sostitutiva o la palla originale in una particolare area dove ovviare.

Un errore nell'utilizzare queste procedure può essere corretto senza penalità prima che la palla sia giocata, ma il giocatore riceverà una penalità se gioca la palla dal posto sbagliato.

14.1 Marcare, Alzare e Pulire la Palla

Questa Regola si applica all'"alzare" intenzionalmente la palla ferma di un giocatore, il che include sollevare la palla con la mano, ruotarla o causarne altrimenti il *movimento* dal proprio punto.

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

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

- piazzare un *marca-palla* proprio dietro o proprio vicino alla palla, o
- tenere un bastone sul terreno proprio dietro o proprio vicino alla palla.

Se il punto è *marcato* con un *marca-palla,* dopo aver *ripiazzato* la palla, il giocatore deve rimuovere il *marca-palla* prima di eseguire un *colpo*.

Se il giocatore alza la palla senza *marcare* il suo punto, *marca* il suo punto in un modo sbagliato o esegue un *colpo* con un *marca-palla* lasciato in posizione, il giocatore riceverà **un colpo di penalità.**

Se molteplici infrazioni alla Regola derivano da un'azione singola o da azioni collegate tra loro, vedi Regola 1.3c(4).

Quando una palla è alzata per ovviare secondo una Regola, il giocatore non è obbligato a *marcare* il punto prima di alzare la palla.

Regola 14.1a Interpretazioni:

14.1a/1 – La Palla Può Essere Alzata in Qualsiasi Modo

Non ci sono limiti su come una palla può essere alzata, purché essa non sia alzata in un modo che provi intenzionalmente il *putting green* (Regola 13.1e).

Per esempio, dopo che il punto della palla viene *marcato* sul *putting green*, il giocatore può alzare la palla con la parte posteriore del putter oppure la può muovere lateralmente con un bastone.

14.1a/2 – Marcare la Palla Correttamente

La Regola 14.1a utilizza le espressioni "proprio dietro" e "proprio vicino" per assicurare che il punto di una palla alzata sia *marcato* con sufficiente accuratezza, in modo che il giocatore *ripiazzi* la palla sul punto giusto.

Una palla può essere *marcata* in qualsiasi posizione attorno alla palla, purché sia *marcata* proprio vicino ad essa e questo include il piazzare un *marca-palla* di fronte o al lato della palla.

14.1b Chi Può Alzare la Palla

La palla del giocatore può essere alzata secondo le Regole soltanto da:

- il giocatore, o
- chiunque il giocatore autorizzi, **ma** tale autorizzazione deve essere data ogni volta prima che la palla sia alzata invece che data generalmente per il *giro.*

Eccezione – Il Caddie Può Alzare la Palla del Giocatore sul Putting Green Senza Autorizzazione: quando la palla del giocatore è sul *putting green*, il *caddie* del giocatore può alzare la palla senza l'autorizzazione del giocatore.

Se il *caddie* alza la palla senza autorizzazione quando questa si trova in qualsiasi posto eccetto sul *putting green*, il giocatore riceverà **un colpo di penalità** (vedi Regola 9.4).

14.1c Pulire la Palla Alzata

Una palla alzata dal *putting green* può sempre essere pulita (vedi Regola 13.1b).

Una palla alzata da qualsiasi altro posto può sempre essere pulita, **eccetto** quando è alzata:

- Per Vedere Se è Tagliata o Incrinata. Non è permesso pulirla (vedi Regola 4.2c(1)).
- Per Identificarla. È permesso pulirla solo quanto necessario a identificarla (vedi

Regola 7.3).

- Poiché Interferisce con il Gioco. Non è permesso pulirla (vedi Regola 15.3b(2)).
- Per Vedere Se si Trova In una Condizione Dove E' Permesso Ovviare. Non è permesso pulirla, a meno che il giocatore successivamente ovvi secondo una Regola (vedi Regola 16.4).

Se il giocatore pulisce una palla alzata quando non è permesso, egli riceverà **un colpo di penalità.**

Se molteplici infrazioni alla Regola derivano da un'azione singola o da azioni collegate tra loro, vedi Regola 1.3c(4).

Vedi Regole 22.2 (nella *Foursome*, ciascun *partner* può agire per la *parte* e l'azione del *partner* è considerata come l'azione del giocatore); **23.5** (Nella *Four-Ball* ciascun *partner* può agire per la *parte* e l'azione del *partner* concernente la palla o l'*equipaggiamento* del giocatore è considerata come l'azione del giocatore).

Regola 14.1c Interpretazioni:

14.1c/1 – Il Giocatore Deve Prestare Attenzione Quando la Palla Alzata Non Può Essere Pulita

Quando un giocatore applica una qualsiasi delle quattro Regole menzionate nella Regola 14.1c per le quali non è permesso pulire la palla, ci sono delle azioni che il giocatore dovrebbe evitare, in quanto, nonostante non ci sia alcuna intenzione di pulire la palla, l'azione in sé può far sì che la palla venga pulita.

Per esempio, se un giocatore alza la propria palla sulla quale è attaccata dell'erba o dell'altro materiale e la lancia al proprio *caddie* che la afferra con un asciugamano, è probabile che parte dell'erba o di altro materiale verrà rimosso, il che sta a significare che la palla è stata pulita. Similarmente, se il giocatore mette tale palla in tasca o la fa cadere sul terreno, queste azioni possono comportare la rimozione di parte dell'erba o di altro materiale dalla palla, stando a significare che la palla è stata pulita.

Tuttavia, se il giocatore intraprende queste azioni dopo aver alzato la palla di cui era noto che fosse pulita prima di essere alzata, il giocatore non incorre in una penalità perché la palla non è stata pulita.

14.2 Ripiazzare la Palla Sul Punto

Questa Regola si applica ogni qualvolta una palla sia alzata o *mossa* e una Regola richiede che essa sia *ripiazzata* su un punto.

14.2a Deve Essere Utilizzata la Palla Originale

Quando si *ripiazza* una palla, deve essere utilizzata la palla originale.

Eccezione – Può Essere Utilizzata Un'Altra Palla Quando:

- la palla originale non può essere recuperata con un ragionevole sforzo e in pochi secondi, sempre che il giocatore non abbia intenzionalmente fatto in modo che la palla sia diventata irrecuperabile,
- la palla originale è tagliata o incrinata (vedi Regola 4.2c),
- il gioco riprende dopo che è stato interrotto (vedi Regola 5.7d), o
- la palla originale è stata giocata da un altro giocatore come *palla sbagliata* (vedi Regola 6.3c(2)).

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

(1) Chi Può Ripiazzare la Palla. La palla del giocatore deve essere *ripiazzata* secondo le Regole soltanto da:

- il giocatore, o
- qualsiasi persona che abbia alzato la palla o ne abbia causato il *movimento* (anche se tale persona non fosse autorizzata a farlo secondo le Regole).

Se il giocatore gioca una palla che è stata *ripiazzata* da qualcuno non autorizzato a farlo, il giocatore riceverà **un colpo di penalità.**

(2) Come la Palla Deve Essere Ripiazzata. La palla deve essere *ripiazzata* posandola sul punto richiesto e lasciandola andare in modo che rimanga su tale punto.

Se il giocatore gioca una palla che è stata *ripiazzata* in un modo sbagliato, ma sul punto richiesto, il giocatore riceverà **un colpo di penalità.**

Regola 14.2b Interpretazioni:

14.2b(2)/1 – Giocatore Droppa la Palla Quando la Palla Avrebbe Dovuto Essere Ripiazzata

Quando un giocatore *droppa* una palla quando le Regola gli richiedono di *ripiazzarla*, tale palla è stata *ripiazzata* in un modo sbagliato. Se il giocatore *ripiazza* la palla in un modo sbagliato, ma sul punto richiesto (questo include se il giocatore *droppa* la palla e questa si ferma sul punto richiesto), egli riceverà un colpo di penalità se la palla viene giocata senza correggere l'errore secondo la Regola 14.5 (Correggere l'Errore Fatto nel Sostituire, Ripiazzare, Droppare o Piazzare la Palla).

Tuttavia, se il giocatore ha *droppato* una palla e tale palla si ferma in qualsiasi posto diverso dal punto richiesto, egli riceverà la *penalità generale* per giocare da un *posto sbagliato* se la palla viene giocata senza correggere l'errore.

Per esempio,

- in *stroke play*, un giocatore *muove* la propria palla durante la ricerca ed è obbligato a *ripiazzare* la palla senza penalità. Invece di *ripiazzare* la palla sul punto originale o stimato, il giocatore *droppa* la palla su tale punto, la palla rimbalza e si ferma su un altro punto ed egli gioca la palla da lì. Il giocatore ha *ripiazzato* la palla in un modo sbagliato ed ha anche giocato da un *posto sbagliato.*

Poiché le infrazioni del giocatore alle Regole sono una combinazione di un'infrazione procedurale *(ripiazzare* la palla in un modo sbagliato secondo la Regola 14.2b(2)) e giocare da un *posto sbagliato* in infrazione alla Regola 14.7a, il giocatore riceverà un totale di due colpi di penalità secondo la Regola 14.7a (vedi la Regola 1.3c(4) – Applicare le Penalità ad Infrazioni Multiple delle Regole).

14.2c Il Punto Dove La Palla E' Ripiazzata

La palla deve essere *ripiazzata* sul suo punto originale (il quale se non è noto deve essere stimato), **eccetto** quando la palla deve essere *ripiazzata* su un punto diverso secondo le Regole 14.2d(2) e 14.2e.

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

- il "punto" della palla include la sua posizione verticale relativa al terreno;

- ciò significa che la palla deve essere *ripiazzata* sul suo punto originale sopra, sotto o contro tale oggetto.

Se qualsiasi *impedimento sciolto* è stato rimosso a causa del fatto che la palla sia stata alzata o *mossa* o prima che la palla sia *ripiazzata*, questo non necessita di essere *ripiazzato*.

Per le limitazioni sul rimuovere gli *impedimenti sciolti* prima di *ripiazzare* una palla alzata o *mossa*, vedi l'Eccezione 1 alla Regola 15.1a.

Regola 14.2c Interpretazioni:

14.2c/1 – La Palla Può Essere Ripiazzata Orientandola Quasi in Qualsiasi Modo

Quando si *ripiazza* una palla alzata su un punto, le Regole si riferiscono unicamente alla posizione. La palla può essere allineata in qualsiasi modo quando viene *ripiazzata* (come ad esempio allineando un marchio), purché la distanza verticale della palla rispetto al terreno rimanga la stessa.

Per esempio, nell'utilizzare una Regola che non permette di pulire la palla, il giocatore alza la propria palla e c'è un pezzo di fango attaccato ad essa. La palla può essere allineata in qualsiasi modo quando la si *ripiazza* sul suo punto originale (come ad esempio ruotando il fango che interferisce verso la *buca*).

Tuttavia, al giocatore non è permesso *ripiazzare* la palla con un allineamento tale che la palla sia appoggiata sul fango, a meno che quella fosse la sua posizione prima che fosse alzata. Il "punto" della palla include la sua posizione verticale rispetto al terreno.

14.2c/2 – Rimozione di Impedimento Sciolto dal Punto Dove la Palla Deve Essere Ripiazzata

L'Eccezione 1 alla Regola 15.1a rende chiaro che, prima di *ripiazzare* una palla, il giocatore non deve rimuovere un *impedimento sciolto* che, se fosse mosso quando la palla è ferma, ne causerebbe probabilmente il *movimento*. Tuttavia, ci sono situazioni in cui un *impedimento sciolto* può muoversi sia quando la palla è alzata, sia prima che sia *ripiazzata* e il giocatore non è obbligato a rimettere a posto *l'impedimento sciolto* prima o dopo aver *ripiazzato* la palla.

Per esempio:

- un giocatore *marca* e alza la propria palla nell'*area generale* dopo che gli viene richiesto, in quanto essa interferisce con il gioco di un altro giocatore. Come conseguenza dell'aver alzato la palla, un rametto sciolto che si trovava contro la palla viene mosso. Il giocatore non è obbligato a rimettere a posto il rametto quando la palla viene *ripiazzata;*
- un giocatore *marca* e alza la propria palla in un *bunker* per vedere se è tagliata. Mentre la palla viene alzata, una foglia che era proprio dietro al *marca-palla* viene mossa dal vento. Il giocatore non è obbligato a rimettere la foglia a posto quando la palla viene *ripiazzata*.

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

Se il *lie* di una palla alzata o *mossa* che deve essere *ripiazzata* è modificato, il giocatore deve *ripiazzare* la palla in questo modo:

(1) Palla nella Sabbia. Quando la palla si trovava nella sabbia, sia in un *bunker* sia in qualsiasi altro posto sul *campo*:

- nel *ripiazzare* la palla sul suo punto originale (il quale se non è noto deve essere stimato) (vedi Regola 14.2c), il giocatore deve ricreare il più possibile il *lie* originale;
- nel ricreare tale *lie*, il giocatore può lasciare visibile una piccola parte della palla se questa è stata coperta dalla sabbia.

Se il giocatore non ricrea il *lie* in infrazione a questa Regola, il giocatore ha giocato da un *posto sbagliato.*

(2) Palla In Qualsiasi Posto Eccetto nella Sabbia. Quando la palla si trovava in qualsiasi posto eccetto nella sabbia, il giocatore deve *ripiazzare* la palla piazzandola sul punto più vicino con un *lie* più simile al *lie* originale che si trovi:

- entro la *lunghezza di* un *bastone* dal suo punto originale (il quale se non è noto deve essere stimato) (vedi Regola 14.2c),
- non più vicino alla *buca*, e
- nella stessa *area del campo* di tale punto.

Se il giocatore è a conoscenza che il *lie* originale sia stato alterato, ma non conosce quale sia tale *lie*, il giocatore deve stimare il *lie* originale e *ripiazzare* la palla secondo i punti (1) o (2).

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

Regola 14.2d(2) Interpretazioni:

14.2d(2)/1 – Il Lie Modificato Può Essere il "Punto Più Vicino con il Lie Più Somigliante"

Se il *lie* di un giocatore viene modificato quando la sua palla è alzata o *mossa* e deve essere *ripiazzata*, il lie modificato potrebbe essere il punto più vicino con il *lie* più somigliante al *lie* originale del giocatore e al giocatore può essere richiesto di giocare la palla dal *lie* modificato.

Per esempio, la palla di un giocatore si ferma in un buco di zolla in fairway. Pensando che sia la propria palla, un altro giocatore gioca la palla, rendendo il buco di zolla un po' più profondo. Se non c'è un altro buco di zolla simile entro la *lunghezza di un bastone*, il punto più vicino con il *lie* più somigliante al *lie* originale sarebbe un punto nel buco di zolla reso più profondo.

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

Se il giocatore tenta di *ripiazzare* una palla, ma questa non rimane sul suo punto originale, il giocatore deve tentare una seconda volta.

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

- il punto non deve essere più vicino alla *buca*;
- Punto Originale nell'Area Generale. Il punto più vicino deve essere nell'*area generale.*
- Punto Originale nel Bunker o nell'Area di Penalità. Il punto più vicino deve essere nello stesso *bunker* o nella stessa *area di penalità*.
- Punto Originale sul Putting Green. Il punto più vicino deve essere sul *putting green* o nell'*area generale.*

Regola 14.2e Interpretazioni:

14.2e/1 – Il Giocatore Deve Ovviare con Penalità Quando il Punto in Cui la Palla Rimarrà Ferma E' Più Vicino alla Buca

Nel seguire la Regola 14.2e, c'è una possibilità che l'unico punto nella stessa *area del campo* dove la palla rimarrà ferma quando piazzata si trovi più vicino alla *buca*. In tali circostanze, il giocatore deve ovviare con penalità secondo una Regola applicabile.

Al giocatore non è permesso spingere la palla nel terreno per assicurare che rimanga su un punto (vedi Regola 8.2b/1).

Per esempio, la palla di un giocatore si ferma su una pendenza di un *bunker* contro un rastrello e, nel rimuovere tale rastrello, la palla si *muove*. Il giocatore tenta di *ripiazzare* la palla come richiesto, ma questa non rimane ferma. Il giocatore allora segue la procedura della Regola 14.2e senza alcun successo e scopre che non ci sono altri punti da provare in quel *bunker* che non si trovino più vicino alla *buca*.

In questo caso, il giocatore deve ovviare per palla ingiocabile utilizzando l'opzione di *colpo e distanza* con un colpo di penalità (Regola 19.2a) oppure ovviando indietro sulla linea al di fuori del *bunker* con due colpi di penalità (Regola 19.3b).

Penalità per Giocare la Palla *Sostituita* Incorrettamente o per Giocare la Palla da un *Posto Sbagliato* in Infrazione alla Regola 14.2: *Penalità Generale* secondo la Regola 6.3b o 14.7a.

Se molteplici infrazioni alla Regola derivano da un'azione singola o da azioni collegate tra loro, vedi Regola 1.3c(4).

Vedi Regole 22.2 (nella *Foursome*, ciascun *partner* può agire per la *parte* e l'azione del *partner* è considerata come l'azione del giocatore); **23.5** (Nella *Four-Ball* ciascun *partner* può agire per la *parte* e l'azione del *partner* concernente la palla o l'*equipaggiamento* del giocatore è considerata come l'azione del giocatore).

Regola 14.2 Interpretazioni Generali:

14.2/1 – La Palla Non Necessita di Essere Ripiazzata sul Punto Originale Quando il Giocatore Giocherà da un Altro Posto

Quando la palla di un giocatore deve essere *ripiazzata* sul suo punto originale, il giocatore

non necessita di *ripiazzare* la palla se vuole ovviare secondo una Regola oppure giocare la palla da un altro posto.

Per esempio, se la palla ferma di un giocatore in un'*area di penalità* viene *mossa* da *un'influenza esterna* (Regola 9.6), il giocatore non necessita di *ripiazzare* la palla prima di ovviare dall'*area di penalità.*

Egli può *ripiazzare* la palla e poi ovviare dall'*area di penalità* oppure può ovviare direttamente dall'*area di penalità.*

14.3 Droppare la Palla nell'Area Dove Ovviare

Questa Regola si applica ogni qualvolta un giocatore debba *droppare* una palla nell'ovviare secondo una Regola, incluso quando il giocatore deve terminare di ovviare piazzando una palla secondo la Regola 14.3c(2).

Se il giocatore migliora l'*area dove ovviare* prima o nel *droppare* una palla, vedi Regola 8.1.

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

Il giocatore può utilizzare la palla originale o un'altra palla.

Questo vuol dire che il giocatore può utilizzare qualsiasi palla ogni volta che *droppa* o piazza una palla secondo questa Regola.

14.3b La Palla Deve Essere Droppata nel Modo Giusto

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

(1) Il Giocatore Deve Droppare la Palla. La palla deve essere *droppata* soltanto dal giocatore. Né il *caddie* del giocatore, né chiunque altro può farlo.

(2) La Palla Deve Essere Droppata Direttamente Sotto dall'Altezza del Ginocchio Senza Toccare il Giocatore o l'Equipaggiamento. Il giocatore deve lasciar andare la palla da una posizione all'altezza del ginocchio, in modo che la palla:

- cada diritta, senza che il giocatore la lanci, la ruoti o la faccia rotolare oppure utilizzi qualsiasi altro movimento che possa influenzare il luogo dove la palla andrà a fermarsi, e
- non tocchi qualsiasi parte del corpo o dell'*equipaggiamento* del giocatore prima che colpisca il terreno.

"Altezza del ginocchio" sta a significare l'altezza del ginocchio del giocatore quando si trova in posizione eretta.

Regola 14.3b(2) Interpretazioni:

14.3b(2)/1 – La Palla Può Cadere Solo a una Breve Distanza Quando Droppata dall'Altezza del Ginocchio

La Regola 14.3b(2) e la Definizione di "*droppare*" richiedono che un giocatore *droppi* una palla da una posizione all'altezza del ginocchio del giocatore quando questi si trova in posizione eretta. Tuttavia, mentre la palla deve cadere attraverso l'aria al fine di essere *droppata* (invece che piazzata), la palla non sempre cadrà alla distanza del ginocchio del giocatore sul terreno.

Per esempio, il giocatore ha interferenza con una *condizione anormale del campo* e l'*area dove ovviare* del giocatore si trova su un ripido pendio. Se il giocatore è posizionato con i propri piedi vicino alla base del pendio e si mette di fronte al pendio per *droppare* la palla, può essere che la palla cadrà solo a una breve distanza quando *droppata*, nonostante sia *droppata* dall'altezza del ginocchio.

(3) <u>La Palla Deve Essere Droppata nell'Area Dove Ovviare.</u> La palla deve essere *droppata* nell'*area dove ovviare*. Nel *droppare la palla*, il giocatore può stare dentro o fuori l'*area dove ovviare.*

Se una palla è *droppata* in un modo sbagliato in infrazione a uno o più di questi tre

requisiti:

- il giocatore deve nuovamente *droppare* una palla nel modo giusto, e non c'è limite al numero di volte in cui il giocatore debba farlo;
- una palla *droppata* nel modo sbagliato non conta come uno dei due *droppaggi* richiesti prima che una palla debba essere piazzata secondo la Regola 14.3c(2).

Se il giocatore non *droppa* di nuovo e piuttosto esegue un *colpo* da dove la palla si è andata a fermare dopo essere stata *droppata* in un modo sbagliato:

- se la palla è stata giocata dall'*area dove ovviare*, il giocatore riceverà **un colpo di penalità** (**ma** non ha giocato da un *posto sbagliato* secondo la Regola 14.7a).
- **Tuttavia**, se la palla è stata giocata dal di fuori dell'*area dove ovviare* o in seguito è stata piazzata quando era richiesto che fosse *droppata* (indipendentemente da dove sia stata giocata), il giocatore riceverà la ***penalità generale***.

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

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

(1) Il Giocatore ha Terminato di Ovviare Quando la Palla Droppata nel Modo Giusto si Ferma nell'Area Dove Ovviare. La palla deve fermarsi nell'*area dove ovviare.*

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

- se la palla si ferma nell'*area dove ovviare*, il giocatore ha terminato di ovviare e deve giocare la palla come si trova;
- se la palla si ferma fuori dall'*area dove ovviare*, il giocatore deve usare le procedure nella Regola 14.3c(2).

In ogni caso, non c'è penalità per alcun giocatore se una palla *droppata* nel modo giusto colpisce accidentalmente qualsiasi persona, *equipaggiamento* o altra *influenza esterna* prima di fermarsi.

Eccezione – Quando la Palla Droppata nel Modo Giusto è Deviata o Fermata Intenzionalmente da Qualsiasi Persona: per cosa fare quando la palla *droppata* è deviata o fermata intenzionalmente da qualsiasi persona prima di fermarsi, vedi Regola 14.3d.

Regola 14.3c(1) Interpretazioni:

14.3c(1)/1 – Cosa Fare Quando la Palla Droppata si Muove Dopo Essersi Fermata Contro il Piede o Contro l'Equipaggiamento di un Giocatore

Un giocatore *droppa* una palla nel modo giusto, ma la palla è fermata accidentalmente dal piede o dall'*equipaggiamento* del giocatore (come ad esempio un *tee* che marca l'*area dove ovviare)* e si ferma nell'*area dove ovviare*. Non c'è penalità, il giocatore ha completato di ovviare e deve giocare la palla come si trova.

Se la palla successivamente si *muove* quando il giocatore muove il proprio piede o l'*equipaggiamento*, il giocatore deve *ripiazzare* la palla come richiesto dalla Regola 9.4, ma non riceve penalità poiché il movimento della palla è una conseguenza di azioni ragionevoli intraprese nell'ovviare secondo una Regola (vedi l'Eccezione 4 alla Regola 9.4 – Movimento Accidentale In Qualsiasi Posto Eccetto sul Putting Green Mentre Si Applica una Regola).

(2) <u>Cosa Fare se la Palla Droppata nel Modo Giusto Si Ferma al di Fuori dell'Area Dove Ovviare.</u> Se la palla si ferma al di fuori dell'*area dove ovviare*, il giocatore deve *droppare* una palla nel modo giusto una seconda volta.

Se tale palla si ferma ancora fuori dall'*area dove ovviare*, il giocatore deve allora completare di ovviare piazzando una palla usando le procedure per *ripiazzare* una palla nelle Regole 14.2b(2) e 14.2e:

- il giocatore deve piazzare una palla sul punto dove la palla *droppata* la seconda volta ha per la prima volta toccato il terreno;
- se la palla piazzata non rimane ferma su quel punto, il giocatore deve piazzare una palla su tale punto una seconda volta;
- se la palla piazzata una seconda volta non rimane ancora ferma su quel punto, il giocatore deve piazzare una palla sul punto più vicino dove la palla rimarrà ferma, soggetto ai limiti previsti nella Regola 14.2e.

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

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

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

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

Regola 14.3c(2) Interpretazioni:

14.3c(2)/1 – La Palla Droppata Due Volte nel Modo Giusto Che Si Ferma Al di Fuori dell'Area Dove Ovviare Potrebbe Essere Piazzata Fuori dall'Area Dove Ovviare

Se un giocatore deve completare la procedura di *droppaggio* piazzando una palla secondo le Regole 14.2b(2) e 14.2e, questo potrebbe comportare che il giocatore piazzi la palla al di fuori dell'*area dove ovviare.*

Per esempio, se il giocatore *droppa* la palla una seconda volta nel modo giusto vicino al bordo di un'*area dove ovviare* e questa si ferma al di fuori dell'*area dove ovviare*, egli deve piazzare una palla sul punto dove essa ha toccato il terreno dopo il secondo *droppaggio*. Tuttavia, se la palla piazzata non rimane ferma su tale punto dopo due tentativi, il punto più vicino non più vicino alla *buca* dove la palla rimarrà ferma potrebbe essere all'interno o all'esterno dell'*area dove ovviare*.

14.3c(2)/2 – Dove Piazzare la Palla Droppata Due Volte nel Modo Giusto Nell'Area Dove Ovviare con un Cespuglio al Suo Interno

Se un giocatore deve completare la procedura di *droppaggio* piazzando una palla secondo le Regole 14.2b(2) e 14.2e, questo potrebbe comportare che il giocatore tenti di piazzare una palla diversamente che sul terreno.

Per esempio, se il giocatore sta *droppando* all'interno di un cespuglio nell'*area dove ovviare* e in entrambi i tentativi la palla si ferma al di fuori dell'*area dove ovviare*, la Regola 14.3c(2) prevede che egli debba piazzare una palla sul punto dove per la prima volta essa ha toccato il terreno dopo il secondo *droppaggio.* Se la palla ha toccato il cespuglio quando è stata *droppata* per la seconda volta, il "terreno" include il cespuglio e il giocatore deve tentare di piazzare la palla dove per la prima volta essa ha toccato il cespuglio. Tuttavia, se la palla piazzata non rimane ferma su quel punto dopo due tentativi, il giocatore deve piazzare la palla sul punto più vicino, non più vicino alla *buca*, dove la palla rimarrà ferma, soggetto ai limiti nella Regola 14.2e.

Regola 14.3c Interpretazioni Generali:

14.3c/1 – L'Area Dove Ovviare Include Qualsiasi Cosa all'Interno dell'Area Dove Ovviare

L'*area dove ovviare* del giocatore include erba alta, cespugli o altre cose vegetanti al suo interno. Se la palla *droppata* di un giocatore si ferma su un brutto *lie* nell'*area dove ovviare*, essa si è sempre fermata nell'*area dove ovviare*.

Per esempio, un giocatore *droppa* la propria palla nel modo giusto e questa si ferma in un cespuglio nell'*area dove ovviare*. Il cespuglio è parte dell'*area dove ovviare* e, pertanto, la palla è *in gioco* e il giocatore non è autorizzato a *droppare* nuovamente secondo la Regola 14.3c.

14.3c/2 – La Palla Può Essere Droppata Nella Zona Proibita al Gioco

Nel *droppare* una palla secondo una Regola che prevede l'ovviare, il giocatore può *droppare* una palla in una *zona proibita al gioco*, purché tale *zona proibita al gioco* sia parte dell'*area dove ovviare*. Tuttavia, il giocatore dovrà successivamente ovviare secondo

la Regola che si applica.

Per esempio, un giocatore può ovviare da un'*area di penalità* e *droppare* una palla in una *zona proibita al gioco* in una *condizione anormale del campo*. Tuttavia, dopo che la palla *droppata* si ferma nell'*area dove ovviare* richiesta dalla Regola 17 (Ovviare dall'Area di Penalità), il giocatore deve ovviare secondo la Regola 16.1f.

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

Ai fini di questa Regola, una palla *droppata* è "deviata o fermata intenzionalmente" quando:

- una persona tocca intenzionalmente la palla in movimento dopo che questa colpisce il terreno, o
- la palla in movimento colpisce qualsiasi *equipaggiamento* o un altro oggetto o qualsiasi persona (come ad esempio il *caddie* del giocatore) che un giocatore ha posizionato intenzionalmente o ha lasciato in una particolare posizione in modo che tale *equipaggiamento*, oggetto o persona potessero deviare o fermare la palla in movimento.

Quando una palla *droppata* nel modo giusto è deviata o fermata intenzionalmente da qualsiasi persona (sia nell'*area dove ovviare,* sia al di fuori dell'*area dove ovviare*) prima che vada a fermarsi:

- il giocatore deve *droppare* nuovamente una palla usando le procedure nella Regola 14.3b (il che significa che la palla che è stata deviata o fermata intenzionalmente non conta come uno dei due *droppaggi* richiesti prima che una palla debba essere piazzata secondo la Regola 14.3c(2));
- se la palla è stata deviata o fermata intenzionalmente da qualsiasi giocatore o dal suo *caddie*, quel giocatore riceverà la ***penalità generale***.

Eccezione – Quando Non c'è una Possibilità Ragionevole che la Palla si Fermerà nell'Area Dove Ovviare: se una palla *droppata* nel modo giusto è stata deviata o fermata intenzionalmente (sia nell'*area dove ovviare*, sia al di fuori dell'*area dove ovviare*), quando non c'è una possibilità ragionevole che essa si fermerà nell'*area dove ovviare:*

- non c'è penalità per alcun giocatore, e
- si considera che la palla *droppata* si sia fermata fuori dall'*area dove ovviare* e questo conta come uno dei due *droppaggi* richiesti prima che una palla sia piazzata secondo la Regola 14.3c(2).

Penalità per Giocare la Palla da un *Posto Sbagliato* o Giocare la Palla che è Stata Piazzata Invece che *Droppata* in Infrazione alla Regola 14.3: *Penalità Generale* secondo la Regola 14.7a.

Se molteplici infrazioni alla Regola derivano da un'azione singola o da azioni collegate tra loro, vedi Regola 1.3c(4).

Vedi Regole 22.2 (nella *Foursome*, ciascun *partner* può agire per la *parte* e l'azione del *partner* è considerata come l'azione del giocatore); **23.5** (Nella *Four-Ball* ciascun *partner* può agire per la *parte* e l'azione del *partner* concernente la palla o l'*equipaggiamento* del giocatore è considerata come l'azione del giocatore).

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

Quando la palla *in gioco* di un giocatore è alzata dal *campo* o è *persa* o è *fuori limite*, tale palla non è più *in gioco.*

Il giocatore ha nuovamente la palla *in gioco* solo quando egli:

- gioca la palla originale o un'altra palla dall'*area di partenza*, o
- ripiazza, *droppa* o piazza la palla originale o un'altra palla sul *campo* con l'intenzione che tale palla sia *in gioco.*

Se il giocatore riporta una palla in *campo* in qualsiasi modo con l'intento che questa sia *in gioco*, tale palla è *in gioco* anche se è stata:

- *sostituita* alla palla originale quando non permesso secondo le Regole, o
- *ripiazzata, droppata* o piazzata (1) in un *posto sbagliato* (2) in un modo sbagliato o (3) usando una procedura che non si applicava.

Una palla *ripiazzata* è *in gioco* anche se il *marca-palla* che marca il suo punto non è stato rimosso.

Regola 14.4 Interpretazioni:

14.4/1 – La Palla Piazzata Non E' in Gioco A Meno Che Non ci Sia Stata Intenzione di Metterla in Gioco

Quando una palla viene piazzata o *ripiazzata* sul terreno, è necessario che sia stabilito se essa sia stata posata con l'intenzione di metterla *in gioco*.

Per esempio, il giocatore marca la palla sul *putting green* piazzando una moneta proprio dietro la palla, alza la palla e la consegna al *caddie* affinché la pulisca. Il *caddie* poi piazza la palla proprio dietro o proprio vicino alla moneta (non sul punto originale della palla) per aiutare il giocatore a leggere la *linea di gioco* dall'altro lato della buca. La palla non è *in gioco*, in quanto il *caddie* non ha piazzato la palla con l'intenzione di rimetterla *in gioco*.

In questo caso, la palla non è *in gioco*, a meno che non sia riposizionata con l'intenzione di *ripiazzare* la palla come richiesto dalla Regola 14.2. Se il giocatore esegue un *colpo* con tale palla mentre questa è fuori gioco, egli giocherebbe una *palla sbagliata*.

14.4/2 – Non Sono Permesse le Prove di Droppaggio

La procedura di *droppaggio* nella Regola 14.3 sta a significare che c'è un elemento di incertezza quando si ovvia secondo una Regola. Non è nello spirito del gioco provare come una palla *droppata* reagisca.

Per esempio, nell'ovviare da una strada (*ostruzione inamovibile*), un giocatore determina la propria *area dove ovviare* e realizza che la palla può rotolare e fermarsi in un cespuglio nell'*area dove ovviare*. Essendo consapevole che la palla *droppata* non sarebbe in gioco senza intenzione, il giocatore esegue un *droppaggio* di prova con una palla in un lato dell'*area dove ovviare* per vedere se la palla rotoli nel cespuglio.

Giacché l'azione è contraria allo spirito del gioco, il *Comitato* è giustificato nello squalificare il giocatore secondo la Regola 1.2 (Grave Scorrettezza).

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

14.5a Il Giocatore Può Alzare la Palla per Correggere l'Errore Prima che la Palla Sia Giocata

Quando un giocatore ha *sostituito* un'altra palla alla palla originale quando non era permesso secondo le Regole oppure la *palla in gioco* del giocatore è stata *ripiazzata, droppata* o piazzata (1) in un *posto sbagliato* o si è fermata in un *posto sbagliato,* (2) in un modo sbagliato o (3) usando una procedura che non si applicava:

- il giocatore può alzare la palla senza penalità e correggere l'errore.
- **Tuttavia**, questo è permesso solo prima che la palla sia giocata.

14.5b Quando il Giocatore Può Passare a una Regola Diversa o a un'Opzione per Ovviare Differente Nel Correggere l'Errore nell'Ovviare

Nel correggere un errore nell'ovviare, se il giocatore debba utilizzare la stessa Regola e opzione per ovviare usate in origine oppure possa passare a una Regola diversa o a un'opzione per ovviare differente, questo dipende dalla natura dell'errore:

(1) Quando la Palla E' Stata Messa in Gioco Secondo una Regola che Non si Applica.

- Nel correggere questo errore, il giocatore può utilizzare qualsiasi Regola che si applichi alla sua situazione.
- Per esempio, se il giocatore erroneamente ha ovviato per palla ingiocabile all'interno un'*area di penalità* (che la Regola 19.1 non permette), il giocatore deve correggere l'errore *ripiazzando* la palla (se questa è stata alzata) secondo la Regola 9.4 oppure ovviando con penalità secondo la Regola 17 e può utilizzare qualsiasi opzione per ovviare secondo tale Regola che si applichi alla sua situazione.

(2) Quando la Palla è Stata Messa in Gioco Secondo la Regola Applicabile Ma la Palla è Stata Droppata o Piazzata nel Posto Sbagliato.

- Nel correggere questo errore, il giocatore deve procedere nell'ovviare secondo la stessa Regola, ma può utilizzare qualsiasi opzione per ovviare secondo tale Regola che si applichi alla sua situazione.
- Per esempio, se nell'ovviare per palla ingiocabile il giocatore ha utilizzato l'opzione della Regola per ovviare lateralmente (19.2c) ed erroneamente ha *droppato* la palla al di fuori dell'*area dove ovviare* richiesta, nel correggere l'errore, il giocatore deve procedere nell'ovviare secondo la Regola 19.2, ma può utilizzare una qualsiasi delle opzioni per ovviare nelle Regole 19.2a, b o c.

(3) Quando la Palla è Stata Messa in Gioco Secondo la Regola Applicabile ed è Stata Droppata o Piazzata Nel Posto Giusto, Ma la Regola Richiede che la Palla Sia Droppata o Piazzata Nuovamente.

- Nel correggere questo errore, il giocatore deve procedere nell'ovviare utilizzando la stessa Regola e la stessa opzione per ovviare secondo tale Regola.
- Per esempio, se nell'ovviare per palla ingiocabile il giocatore ha utilizzato l'opzione per ovviare lateralmente (Regola 19.2c) e la palla è stata (1) *droppata* nell'area dove ovviare giusta, ma (2) è stata *droppata* in un modo sbagliato (vedi Regola 14.3b) oppure si è fermata fuori dall'*area dove ovviare* (vedi Regola 14.3c), nel correggere l'errore, il giocatore deve procedere nell'ovviare secondo la Regola 19.2 e deve utilizzare la stessa opzione per ovviare (ovviare lateralmente secondo la Regola 19.2c).

Regola 14.5b(3) Interpretazioni:

14.5b(3)/1 – Il Giocatore Può Cambiare Aree Dove Ovviare Quando Droppa Nuovamente Ovviando Indietro Sulla Linea

Quando un giocatore è obbligato a *droppare* una palla una seconda volta dopo aver utilizzato l'opzione per ovviare indietro sulla linea secondo la Regola 16.1c(2) (Ovviare da una Condizione Anormale del Campo), la Regola 17.1d(2) (Ovviare dall'area di Penalità) o la Regola 19.2b o la Regola 19.3b (Ovviare per Palla Ingiocabile), egli deve *droppare* nuovamente secondo l'opzione per ovviare indietro sulla linea nella Regola pertinente. Tuttavia, nel *droppare* la seconda volta, al giocatore è permesso cambiare i punti di riferimento così che l'*area dove ovviare* sia più vicina o più lontana dalla *buca*.

Per esempio, la palla di un giocatore si ferma in un'*area di penalità* ed egli sceglie di ovviare indietro sulla linea. Il giocatore sceglie un *punto di riferimento* e *droppa* la palla nel modo giusto, ma questa rotola al di fuori dell'*area dove ovviare*. Quando il giocatore *dropperà* nuovamente ovviando indietro sulla linea, egli può scegliere un *punto di riferimento* diverso che sia più vicino o più lontano dalla *buca*.

14.5b(3)/2 – Il Giocatore Può Cambiare Aree del Campo Nell'Area Dove Ovviare Nel Droppare Nuovamente

Quando l'*area dove ovviare* di un giocatore si trova in più di un'*area del campo* ed egli deve *droppare* nuovamente secondo tale opzione per ovviare, il giocatore può *droppare* in un'*area del campo* differente all'interno della stessa *area dove ovviare.*

Per esempio, un giocatore sceglie di ovviare per palla ingiocabile secondo la Regola 19.2c (Ovviare Lateralmente) e la sua *area dove ovviare* è parzialmente nell'*area generale* e parzialmente in un *bunker.* Nel primo *droppaggio* del giocatore la palla tocca il *bunker* nell'*area dove ovviare* e si ferma nell'*area generale* o al di fuori dell'intera *area dove ovviare*, cosicché il giocatore deve *droppare* nuovamente. Nel farlo, egli può *droppare* la palla nella porzione dell'*area generale* dell'*area dove ovviare*.

14.5c Nessuna Penalità per la Palla Alzata al Fine di Correggere l'Errore

Quando una palla è alzata secondo la Regola 14.5a al fine di correggere un errore:

- il giocatore non conterà alcuna penalità per le azioni intraprese relative a quella palla in seguito all'errore e prima che essa fosse alzata, come ad esempio per averne causato accidentalmente il *movimento* (vedi Regola 9.4b).
- **Tuttavia**, se quelle stesse azioni fossero anche in infrazione a una Regola relativa alla palla che è stata messa *in gioco* per correggere l'errore (come ad esempio quando quelle azioni hanno *migliorato* le *condizioni che influenzano il colpo* sia per la palla attualmente *in gioco*, sia per la palla originale prima che fosse alzata), la penalità si applicherà alla palla attualmente *in gioco*.

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

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

- Il modo in cui il giocatore deve mettere una palla *in gioco* dipende dall'*area del campo* nella quale tale *colpo* precedente è stato eseguito.
- In tutte queste situazioni, il giocatore può utilizzare la palla originale o un'altra palla.

14.6a Colpo Precedente Eseguito dall'Area di Partenza

La palla originale o un'altra palla deve essere giocata da qualsiasi posto all'interno dell'*area di partenza* (e può essere supportata) secondo la Regola 6.2b.

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

La palla originale o un'altra palla deve essere *droppata* in quest'*area dove ovviare* (vedi Regola 14.3):

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

14.6c Colpo Precedente Giocato dal Putting Green

La palla originale o un'altra palla deve essere piazzata sul punto dal quale è stato eseguito il *colpo* precedente (il quale se non è noto deve essere stimato) (vedi Regola 14.2),

utilizzando le procedure per *ripiazzare* una palla secondo la Regola 14.2b(2) e 14.2e.

Penalità per Giocare la Palla da un *Posto Sbagliato* in Infrazione alla Regola 14.6: *Penalità Generale* secondo la Regola 14.7a.

Se molteplici infrazioni alla Regola derivano da un'azione singola o da azioni collegate tra loro, vedi Regola 1.3c(4).

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

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

Area di partenza	Area generale, bunker o area di penalità	Putting green
Il colpo precedente è stato eseguito dall'area di partenza, pertanto deve essere giocata una palla da qualunque posto all'interno dell'area di partenza	Il colpo precedente è stato eseguito dall'area generale, da un bunker o da un'area di penalità, pertanto il punto di riferimento è il punto in cui è stato fatto il colpo precedente. Sarà droppata una palla entro la lunghezza di un bastone da tale punto di riferimento, ma nella stessa area del campo del punto di riferimento e non più vicino alla buca di tale punto.	Il colpo precedente è stato eseguito dal putting green, pertanto sarà piazzata una palla sul punto dal quale è stato fatto il colpo precedente.

14.7 Giocare da un Posto Sbagliato

14.7a Posto dal Quale la Palla Deve Essere Giocata

Dopo aver iniziato una buca:

- un giocatore deve eseguire ogni *colpo* da dove la propria palla si è fermata, **eccetto** quando le Regole richiedano o permettano al giocatore di giocare una palla da un altro posto (vedi Regola 9.1);
- un giocatore non deve giocare la propria *palla in gioco* da un *posto sbagliato.*

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

Se molteplici infrazioni alla Regola derivano da un'azione singola o da azioni collegate tra loro, vedi Regola 1.3c(4).

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

(1) Il Giocatore Deve Decidere Se Terminare la Buca con la Palla Giocata da un Posto Sbagliato o Correggere l'Errore Giocando dal Posto Giusto. Cosa farà un giocatore in seguito dipende da se si sia trattato di una *grave infrazione* – vale a dire, se il giocatore abbia potuto ottenere un vantaggio significativo dal giocare da un *posto sbagliato:*

- Infrazione Non Grave. Il giocatore deve terminare la buca con la palla giocata da un *posto sbagliato*, senza correggere l'errore.
- Grave Infrazione.
  - Il giocatore deve correggere l'errore terminando la buca con una palla giocata da un posto giusto secondo le Regole.
  - Se il giocatore non corregge l'errore prima di eseguire un *colpo* per iniziare un'altra buca, o per quanto riguarda l'ultima buca del *giro*, prima di consegnare il proprio *score*, il giocatore è **squalificato**.
- Cosa Fare Se si è Incerti Sulla Gravità dell'Infrazione. Il giocatore dovrebbe terminare la buca con la palla giocata da un *posto sbagliato* e una seconda palla giocata da un posto giusto secondo le Regole.

(2) Il Giocatore che Cerca di Correggere l'Errore Deve Riferirlo al Comitato. Se il giocatore cerca di correggere l'errore secondo il punto (1) giocando la palla da un posto giusto:

- il giocatore deve riportare i fatti al *Comitato* prima di consegnare lo *score*;
- questo vale sia che il giocatore abbia terminato la buca solo con quella palla sia con due palle (e anche se il giocatore registra lo stesso punteggio con entrambe le palle).

Se il giocatore non riporta i fatti al *Comitato*, è **squalificato**.

(3) Dopo che il Giocatore Ha Cercato di Correggere l'Errore, il Comitato Deciderà il Punteggio del Giocatore per la Buca. Il punteggio del giocatore per la buca dipende da se il *Comitato* decide che ci sia stata una *grave infrazione* nel giocare la palla originale da un *posto sbagliato:*

- Nessuna Grave Infrazione.
  - Il punteggio con la palla giocata da un *posto sbagliato* conta, e il giocatore riceverà la ***penalità generale* secondo la Regola 14.7a** (il che significa che saranno aggiunti **due colpi di penalità** al punteggio con quella palla).
  - Se è stata giocata una seconda palla, tutti i colpi con quella palla (inclusi i *colpi* eseguiti e qualsiasi colpo di penalità derivante unicamente dal giocare quella palla) non contano.
- Grave Infrazione.
  - Il punteggio con la palla giocata per correggere l'errore del giocare da un

posto sbagliato conta, e il giocatore riceverà la ***penalità generale* secondo la Regola 14.7a** (ciò significa che saranno aggiunti **due colpi di penalità** al punteggio con quella palla).

- Il *colpo* eseguito nel giocare la palla originale da un *posto sbagliato* e qualsiasi altro *colpo* con quella palla (inclusi i *colpi* eseguiti e qualsiasi colpo di penalità derivante unicamente dal giocare quella palla) non contano.
- Se anche la palla giocata per correggere l'errore è stata giocata da un *posto sbagliato*:
  - se il *Comitato* decide che questa non sia stata una *grave infrazione*, il giocatore riceverà la ***penalità generale* (due ulteriori colpi di penalità) secondo la Regola 14.7a**, sommando un **totale di quattro colpi di penalità** che saranno aggiunti al punteggio con quella palla (due per aver giocato la palla originale da un *posto sbagliato* e due per aver giocato l'altra palla da un *posto sbagliato*);
  - se il *Comitato* decide che questa sia stata una *grave infrazione*, il giocatore è **squalificato**.

Regola 14.7b Interpretazioni:

14.7b/1 – Il Giocatore Riceve la Penalità Per Ogni Colpo Eseguito dall'Area Dove il Gioco Non è Permesso

Quando la palla di un giocatore si ferma in un'area dove il gioco non è permesso, il giocatore deve ovviare secondo la Regola pertinente. In *stroke play*, se il giocatore gioca la palla da tale area (come ad esempio una *zona proibita al gioco* o un *green sbagliato*), il giocatore riceverà due colpi di penalità per ogni *colpo* eseguito da tale area.

Per esempio, la palla di un giocatore si ferma in una *zona proibita al gioco* all'interno di un'*area di penalità.* Il giocatore entra nella *zona proibita al gioco* ed esegue un *colpo* alla palla che si muove solo di pochi metri e rimane nella *zona proibita al gioco*. Il giocatore allora esegue un altro *colpo* e la palla si ferma al di fuori della *zona proibita al gioco*.

Ciascun *colpo* conta e il giocatore riceverà la *penalità generale* secondo la Regola 14.7 per aver giocato da un *posto sbagliato* per ogni *colpo* eseguito dalla *zona proibita al gioco* per un totale di quattro colpi di penalità. Il giocatore deve terminare la buca con la palla giocata dalla *zona proibita al gioco*, a meno che non ci sia stata una *grave infrazione.* Per una *grave infrazione*, il giocatore deve correggere l'errore (vedi Regola 14.7b).

14.7b/2 – La Palla si Trova in un Posto Sbagliato Se il Bastone Colpisce la Condizione dalla Quale il Giocatore Aveva Ovviato

Quando un giocatore ovvia dall'interferenza con una *condizione anormale del campo*, egli deve ovviare da tutta l'interferenza con tale condizione. Se la palla è *droppata* in un punto o si ferma in un punto in cui il giocatore ha qualsiasi tipo di interferenza con tale condizione, la palla si trova in un *posto sbagliato.*

Per esempio, la palla di un giocatore si ferma su una strada e il giocatore decide di ovviare. Egli stima il p*unto più vicino dove ovviare completamente* utilizzando il bastone che avrebbe adoperato per giocare la palla dalla strada. Avendo misurato l'*area dove*

ovviare da quel punto, il giocatore *droppa* una palla che si ferma nell'a*rea dove ovviare* ed esegue un *colpo*, colpendo la strada durante il *colpo* stesso. Poiché la strada era nell'area del movimento che il giocatore intendeva effettuare, il giocatore aveva ancora interferenza. Pertanto, egli non ha determinato correttamente l'*area dove ovviare* e riceverà la *penalità generale* per aver giocato da un *posto sbagliato.*

Tuttavia, se il giocatore avesse avuto interferenza dalla condizione perché, per esempio, egli aveva deciso di giocare in una direzione diversa, oppure i suoi piedi sono scivolati nell'eseguire il *colpo* e hanno modificato il movimento che egli intendeva effettuare, non si considera che il giocatore abbia giocato da un *posto sbagliato.*

VI

Ovviare Senza Penalità

Regole 15-16

Regola 15 – Ovviare da Impedimenti Sciolti e Ostruzioni Movibili (Inclusi Palla o Marca-Palla che Aiutano o Interferiscono con il Gioco)

Scopo della Regola:

la Regola 15 tratta quando e come il giocatore può ovviare da impedimenti sciolti e ostruzioni movibili.

- Questi oggetti movibili naturali e artificiali non sono considerati come parte della sfida del giocare il campo, e quindi un giocatore di norma è autorizzato a rimuoverli quando essi interferiscono con il gioco.
- Tuttavia, il giocatore deve prestare attenzione nel muovere impedimenti sciolti vicino alla propria palla al di fuori del putting green, in quanto ci sarà penalità se muovendoli egli causa il movimento della palla.

15.1 Impedimenti Sciolti

15.1a Rimozione di un Impedimento Sciolto

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

Tuttavia, ci sono due **eccezioni:**

Eccezione 1- Rimuovere Impedimenti Sciolti nel Posto in Cui la Palla Deve Essere Ripiazzata: prima di *ripiazzare* una palla che è stata alzata o *mossa* in qualsiasi posto eccetto il *putting green:*

- un giocatore non deve rimuovere intenzionalmente un *impedimento sciolto*, il quale, se fosse *mosso* quando la palla è ferma, ne causerebbe probabilmente il *movimento;*
- se il giocatore lo fa, riceverà **un colpo di penalità, ma** non sarà necessario *ripiazzare* l'*impedimento sciolto* rimosso.

Questa eccezione si applica sia durante un *giro*, sia mentre il gioco è interrotto secondo la Regola 5.7a. Essa non si applica a un *impedimento sciolto* rimosso come conseguenza del *marcare* il punto di una palla, dell'alzare o *ripiazzare* una palla o del causare il *movimento* di una palla.

Eccezione 2 – Limitazioni sul Rimuovere Intenzionalmente Impedimenti Sciolti Al Fine di Influenzare la Palla in Movimento (vedi Regola 11.3).

Regola 15.1a Interpretazioni:

15.1a/1 – Rimuovere un Impedimento Sciolto, Incluso con il Supporto da Parte di Altri

Gli *impedimenti sciolti* sono di diverse forme e dimensioni (come ad esempio le ghiande e grandi massi) e i mezzi e i metodi con i quali essi possono essere rimossi non sono limitati, a eccezione che la loro rimozione non deve ritardare irragionevolmente il gioco (vedi Regola 5.6a).

Per esempio, un giocatore può adoperare un asciugamano, una mano o un cappello, oppure può alzare o spingere un *impedimento sciolto* per rimuoverlo. A un giocatore è anche permesso cercare aiuto nel rimuovere gli *impedimenti sciolti*, come ad esempio chiedendo a spettatori un supporto nella rimozione di un grosso ramo d'albero.

15.1a/2 – Il Giocatore E' Autorizzato a Rompere Parte di un Impedimento Sciolto

Mentre la Regola 15.1a permette a un giocatore di rimuovere un *impedimento sciolto*, egli può anche rompere una parte di esso.

Per esempio, la palla di un giocatore si ferma dietro a un grosso ramo che si è staccato da un albero. Invece di cercare aiuto dagli altri giocatori per rimuovere l'intero ramo dell'albero, il giocatore può romperne una parte che interferisce.

15.1a/3 – Rimozione di Impedimento Sciolto dall'Area Dove Ovviare o dal Punto Dove la Palla Deve Essere Droppata, Piazzata o Ripiazzata

L'Eccezione 1 alla Regola 15.1a rende chiaro che, prima di *ripiazzare* una palla, il giocatore non deve rimuovere un *impedimento sciolto* il quale, se fosse *mosso* quando la palla è ferma, ne causerebbe probabilmente il *movimento.* Questo è dovuto al fatto che quando la palla si trova nella sua posizione iniziale, il giocatore rischierebbe di muovere la palla nel rimuovere l'*impedimento sciolto*.

Tuttavia, quando una palla deve essere *droppata* o piazzata, essa non deve essere rimessa su un punto specifico, pertanto è permesso rimuovere *impedimenti sciolti* prima di *droppare* o di piazzare una palla.

Per esempio, se un giocatore sta applicando la Regola 14.3b nel *droppare* una palla nell'*area dove ovviare* o sta applicando la Regola 14.3c(2) quando una palla *droppata* non rimane ferma nell'*area dove ovviare* e il giocatore deve ora piazzare una palla, egli è autorizzato a rimuovere *impedimenti sciolti* dall'*area dove ovviare* nella quale verrà *droppata* una palla oppure sopra o attorno al punto sul quale il giocatore deve piazzare una palla.

15.1b Palla Mossa Nel Rimuovere un Impedimento Sciolto

Se la rimozione di un *impedimento sciolto* da parte di un giocatore causa il *movimento* della sua palla:

- la palla deve essere *ripiazzata* sul suo punto originale (il quale se non è noto deve essere stimato) (vedi Regola 14.2);
- se la palla *mossa* era ferma in qualsiasi posto eccetto il *putting green* (vedi Regola 13.1d) o nell'*area di partenza* (vedi Regola 6.2b(6)), il giocatore riceverà **un colpo di penalità** secondo la Regola 9.4b, **eccetto** quando si applica la Regola 7.4 (nessuna penalità per palla mossa durante la ricerca) o quando si applica un'altra eccezione alla Regola 9.4b.

Penalità per Giocare la Palla *Sostituita* Incorrettamente o per Giocare la Palla da un *Posto Sbagliato* in Infrazione alla Regola 15.1: *Penalità Generale* secondo la Regola 6.3b o 14.7a.

Se molteplici infrazioni alla Regola derivano da un'azione singola o da azioni collegate tra loro, vedi Regola 1.3c(4).

15.2 Ostruzioni Movibili

Questa Regola riguarda l'ovviare senza penalità che è permesso da oggetti artificiali che incontrano la definizione di *ostruzione movibile*.

Essa non permette di ovviare da *ostruzioni inamovibili* (una diversa tipologia per ovviare senza penalità è permessa secondo la Regola 16.1) oppure da *oggetti che definiscono il limite* o da *oggetti integranti* (non è permesso ovviare senza penalità).

15.2a Ovviare da un'Ostruzione Movibile

(1) Rimozione di un'Ostruzione Movibile. Senza penalità, un giocatore può rimuovere un'*ostruzione movibile* in qualsiasi posto dentro o fuori dal *campo* e può farlo in qualsiasi modo.

Tuttavia, ci sono due **eccezioni:**

Eccezione 1 – Gli Indicatori di Partenza Non Possono Essere Mossi Quando la Palla Sarà Giocata dall'Area di Partenza (vedi Regole 6.2b(4) e 8.1a(1)).

Eccezione 2 – Limitazioni Sul Rimuovere Intenzionalmente Ostruzioni Movibili Al Fine di Influenzare una Palla in Movimento (vedi Regola 11.3).

Se la palla di un giocatore si *muove* mentre egli rimuove un'*ostruzione movibile:*

- non c'è penalità, e
- la palla deve essere *ripiazzata* sul suo punto originale (il quale se non è noto deve essere stimato) (vedi Regola 14.2).

(2) Ovviare Quando la Palla Si Trova Dentro o Sopra un'Ostruzione Movibile In Qualsiasi Posto sul Campo Eccetto Sul Putting Green. Il giocatore può ovviare senza penalità alzando la palla, rimuovendo l'*ostruzione movibile* e *droppando* la palla originale o un'altra palla in quest'*area dove ovviare* (vedi Regola 14.3):

- Punto di Riferimento: il punto stimato proprio sotto al posto dove la palla era ferma dentro o sopra l'*ostruzione movibile.*
- Dimensione dell'Area dove Ovviare Misurata dal Punto di Riferimento: *lunghezza di un bastone*, **ma** con questi limiti:
- Limiti sulla Posizione dell'Area dove Ovviare:

– deve essere nella stessa *area del campo* del punto di riferimento, e

– non deve essere più vicino alla *buca* del punto di riferimento.

Quando una palla si trova dentro o sopra un'ostruzione movibile (come ad esempio un asciugamano) in qualsiasi posto sul campo, si può ovviare senza penalità alzando la palla, rimuovendo l'ostruzione movibile e, eccetto sul putting green, droppando tale palla o un'altra palla. Il punto di riferimento per ovviare è il punto stimato proprio sotto al posto dove la palla era ferma dentro o sopra l'ostruzione movibile. L'area dove ovviare è a un bastone di lunghezza dal punto di riferimento, non è più vicino alla buca del punto di riferimento e deve essere nella stessa area del campo del punto di riferimento.

(3) <u>Ovviare Quando la Palla Si Trova Dentro o Sopra un'Ostruzione Movibile Sul Putting Green:</u> Il giocatore può ovviare:

- alzando la palla e rimuovendo l'*ostruzione movibile*, e
- piazzando la palla originale o un'altra palla sul punto stimato proprio sotto al posto dove la palla era ferma dentro o sopra l'*ostruzione movibile*, utilizzando le procedure per *ripiazzare* una palla secondo la Regola 14.2b(2) e 14.2e.

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

Se la palla di un giocatore non è stata trovata ed è *noto o pressoché certo* che si sia fermata dentro o sopra un'*ostruzione movibile* sul *campo*, il giocatore può utilizzare questa opzione per ovviare invece di ovviare per *colpo e distanza:*

- il giocatore può ovviare senza penalità secondo la Regola 15.2a(2) o 15.2a(3), utilizzando come punto di riferimento il punto stimato proprio sotto al posto dove la palla ha attraversato per l'ultima volta il bordo dell'*ostruzione movibile* sul *campo;*
- una volta che il giocatore ha messo un'altra *palla in gioco* per ovviare in questo modo:
  - la palla originale non è più *in gioco* e non deve essere giocata;

- questo è valido anche se essa viene trovata successivamente sul *campo* prima del termine del periodo dei tre minuti di ricerca (vedi Regola 6.3b).

Tuttavia, se non è *noto o pressoché certo* che la palla si sia fermata dentro o sopra un'*ostruzione movibile* e la palla è *persa*, il giocatore deve ovviare per *colpo e distanza* secondo la Regola 18.2.

Penalità per Giocare la Palla *Sostituita* Incorrettamente o per Giocare la Palla da un *Posto Sbagliato* in Infrazione alla Regola 15.2: *Penalità Generale* secondo la Regola 6.3b o 14.7a.

Se molteplici infrazioni alla Regola derivano da un'azione singola o da azioni collegate tra loro, vedi Regola 1.3c(4).

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

15.3a Palla sul Putting Green che Aiuta il Gioco

La Regola 15.3a si applica solo a una palla ferma sul *putting green*, non in qualsiasi altro posto sul *campo.*

Se un giocatore crede ragionevolmente che una palla sul *putting green* possa aiutare il gioco di chiunque (come ad esempio fungere come possibile elemento di arresto vicino alla *buca*), il giocatore può:

- *marcare* il punto della palla e alzarla secondo la Regola 13.1b se essa è la sua palla o, se la palla appartiene a un altro giocatore, richiedere che l'altro giocatore *marchi* il punto e alzi la palla (vedi Regola 14.1);
- la palla alzata deve essere *ripiazzata* sul suo punto originale (vedi Regola 14.2). Solo in *stroke play* :
- un giocatore che deve alzare una palla può, piuttosto, giocare per primo, e
- se due o più giocatori si accordano per lasciare una palla in posizione per aiutare qualsiasi giocatore e tale giocatore successivamente esegue un *colpo* con la palla che aiuta lasciata in posizione, ogni giocatore che ha pattuito l'accordo riceverà la ***penalità generale* (due colpi di penalità).**

Regola 15.3a Interpretazioni:

15.3a/1 – L'Infrazione alla Regola Per Aver Lasciato una Palla che Aiuta in Posizione Non Richiede la Consapevolezza

In *stroke play*, secondo la Regola 15.3a, se due o più giocatori si accordano per lasciare una palla in posizione sul *putting green* per aiutare qualsiasi giocatore e il *colpo* è eseguito con tale palla che aiuta lasciata in posizione, ciascun giocatore che ha pattuito l'accordo riceverà due colpi di penalità. Un'infrazione alla Regola 15.3a non dipende da se i giocatori fossero a conoscenza che tale accordo non sia permesso.

Per esempio, in *stroke play*, prima di giocare da appena fuori dal *putting green*, un giocatore chiede a un altro giocatore di lasciare la sua palla che è vicino alla *buca*, al fine di utilizzarla come elemento di arresto. Inconsapevole che ciò non è permesso, l'altro giocatore concorda e lascia la propria palla vicino alla buca per aiutare l'altro giocatore.

Una volta che il *colpo* viene eseguito con tale palla in posizione, entrambi i giocatori riceveranno due colpi di penalità secondo la Regola 15.3a.

Lo stesso esito si applicherebbe qualora il giocatore la cui palla era vicino alla buca, si fosse offerto di lasciare la *palla in gioco* per aiutare l'altro giocatore e questi avesse accettato tale offerta e avesse poi giocato.

Se i giocatori fossero a conoscenza che non gli fosse permesso formulare questo tipo di accordo, ma essi procedono ugualmente, i giocatori saranno entrambi squalificati secondo la Regola 1.3b(1) per aver ignorato intenzionalmente la Regola 15.3a.

15.3a/2 – In Match Play Ai Giocatori E' Permesso Lasciare una Palla che Aiuta

In un incontro, un giocatore può essere d'accordo a lasciare la propria palla in posizione per aiutare l'*avversario*, giacché l'esito di qualsiasi vantaggio che possa derivare dall'accordo può influenzare solo il loro incontro.

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

(1) Significato di Interferenza con la Palla di Un Altro Giocatore. L'interferenza secondo questa Regola esiste quando la palla ferma di un altro giocatore:

- potrebbe interferire con l'area dello *stance* che il giocatore intende prendere o con l'area del movimento che intende effettuare,
- si trova sopra o vicino alla *linea di gioco* del giocatore così che, dato il *colpo* che si intende eseguire, ci sia una possibilità ragionevole che la palla in movimento del giocatore possa colpire tale palla, o
- si trova abbastanza vicino da distrarre il giocatore nell'eseguire il *colpo*.

(2) Quando è Permesso Ovviare da una Palla che Interferisce. Se un giocatore crede ragionevolmente che la palla di un altro giocatore in qualsiasi posto sul *campo* possa interferire con il proprio gioco:

- il giocatore può richiedere che l'altro giocatore *marchi* il punto e alzi la palla (vedi Regola 14.1), e tale palla non deve essere pulita (**eccetto** quando alzata dal *putting green* secondo la Regola 13.1b) e deve essere *ripiazzata* sul suo punto originale (vedi Regola 14.2);
- se l'altro giocatore non *marca* il punto prima di alzare la palla o pulisce la palla alzata quando non autorizzato, riceverà **un colpo di penalità;**
- solo in *stroke play*, un giocatore che deve alzare la propria palla secondo questa Regola, può, piuttosto, giocare per primo.

Un giocatore non è autorizzato ad alzare la propria palla secondo questa Regola basandosi solo sulla personale convinzione che la palla possa interferire con il gioco di un altro giocatore.

Se il giocatore alza la propria palla quando non gli è richiesto dall'altro giocatore (**eccetto** nell'alzare la palla sul *putting green* secondo la Regola 13.1b), il giocatore riceverà **un colpo di penalità.**

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

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

- spostare il *marca-palla* se è il proprio, o
- se il *marca-palla* appartiene a un altro giocatore, richiedere che quel giocatore sposti il *marca-palla* per le stesse ragioni per cui egli possa richiedere che una palla sia alzata secondo le Regole 15.3a e 15.3b.

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

La palla alzata deve essere *ripiazzata* sul suo punto originale (vedi Regola 14.2) oppure il *marca-palla* deve essere *ripiazzato* per marcare tale punto.

Penalità per Infrazione alla Regola 15.3: *Penalità Generale.*

Questa penalità si applica anche qualora il giocatore:

- esegua un *colpo* senza aspettare che una palla che aiuta o un *marca-palla* siano alzati o mossi dopo aver appreso che un altro giocatore (1) intendesse alzarli o muoverli secondo questa Regola, o (2) abbia richiesto a qualcun altro di farlo, o
- si rifiuti di alzare la propria palla o di muovere il proprio *marca-palla* quando gli è richiesto farlo e viene quindi eseguito un *colpo* dall'altro giocatore il cui gioco potrebbe essere stato aiutato o interferito.

Penalità per Giocare la Palla *Sostituita* Incorrettamente o per Giocare la Palla da un *Posto Sbagliato* in Infrazione alla Regola 15.3: *Penalità Generale* secondo la Regola 6.3b o 14.7a.

Se molteplici infrazioni alla Regola derivano da un'azione singola o da azioni collegate tra loro, vedi Regola 1.3c(4).

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

Scopo della Regola:

la Regola 16 tratta quando e come il giocatore può ovviare senza penalità giocando una palla da un posto diverso, come ad esempio quando c'è interferenza con una condizione anormale del campo o con una condizione di animale pericoloso.

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

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

16.1 Condizioni Anormali del Campo (Incluse le Ostruzioni Inamovibili)

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

- queste sono chiamate collettivamente *condizioni anormali del campo*, ma ognuna ha una Definizione separata;
- questa Regola non consente l'ovviare da *ostruzioni movibili* (una tipologia diversa dell'ovviare senza penalità è permessa secondo la Regola 15.2a) oppure da *oggetti che definiscono il limite* o da *oggetti integranti* (non è permesso ovviare senza penalità).

16.1a Quando è Permesso Ovviare

(1) Significato di Interferenza da una Condizione Anormale del Campo.

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

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

Se la *condizione anormale del campo* è abbastanza vicina da distrarre il giocatore, ma non incontra uno qualsiasi di questi requisiti, non c'è interferenza secondo questa Regola.

Vedi Procedure del Comitato, Sezione 8; Regola Locale Tipo F-6 (il *Comitato* può adottare una Regola Locale che non consenta l'ovviare da una *condizione anormale del campo* che interferisce solo con l'area dello *stance* che si intende prendere).

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

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

(2) E' Permesso Ovviare in Qualsiasi Posto sul Campo Eccetto Quando la Palla Si Trova Nell'Area di Penalità. E' permesso ovviare dall'interferenza con una *condizione anormale del campo* secondo la Regola 16.1 solo quando:

- la *condizione anormale del campo* si trova sul *campo* (non *fuori limite*), e
- la palla si trova in qualsiasi posto sul *campo*, **eccetto** in un'*area di penalità* (dove il solo ovviare per il giocatore è secondo la Regola 17).

(3) Non si Ovvia Quando E' Chiaramente Irragionevole Giocare la Palla. Non si ovvia secondo la Regola 16.1:

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

Vedi Procedure del Comitato, Sezione 8; Regola Locale Tipo F-23 (il *Comitato* può adottare una Regola Locale che permette l'ovviare senza penalità dall'interferenza con ostruzioni temporanee inamovibili dentro o fuori dal *campo*).

Regola 16.1a(3) Interpretazioni:

16.1a(3)/1 – L'Ostruzione che Interferisce con un Colpo Anormale Può Non Precludere al Giocatore l'Ovviare

In alcune situazioni un giocatore può dover adottare un movimento, uno *stance*, una direzione di gioco anormali nel giocare la propria palla per adattarsi a una data situazione. Se il *colpo* anormale non è chiaramente irragionevole date le circostanze, al giocatore è permesso ovviare senza penalità secondo la Regola 16.1.

Per esempio, nell'*area generale*, la palla di un giocatore destro è così vicina a un *oggetto che definisce il limite* sul lato sinistro di una buca che egli dovrà effettuare un movimento da mancino per giocare verso la buca. Nell'effettuare il movimento da mancino, lo *stance* del giocatore interferisce con un'*ostruzione inamovibile*.

Al giocatore è permesso ovviare dall'*ostruzione inamovibile*, in quanto l'utilizzo di un movimento da mancino non è chiaramente irragionevole in questa circostanza.

Dopo che la procedura per ovviare per il movimento da mancino è completata, il giocatore può successivamente utilizzare un normale movimento da destro per il *colpo* successivo. Se l'*ostruzione* interferisce con il movimento da destro, il giocatore potrà ovviare per il movimento da destro secondo la Regola 16.1b oppure giocare la palla come si trova.

16.1a(3)/2 – Il Giocatore Non Può Utilizzare un Colpo Chiaramente Irragionevole per Poter Ovviare da una Condizione

Un giocatore non può utilizzare un *colpo* chiaramente irragionevole per poter ovviare da una *condizione anormale del terreno.* Se il *colpo* del giocatore è chiaramente irragionevole date le circostanze, non è permesso ovviare secondo la Regola 16.1 e il giocatore deve giocare la palla come si trova o ovviare per palla ingiocabile.

Per esempio, nell'*area generale*, la palla di un giocatore destro si trova in un brutto *lie*. Un'*ostruzione inamovibile* che si trova nelle vicinanze non interferirebbe con il *colpo* normale da destro del giocatore, ma interferirebbe con un *colpo* da mancino. Il giocatore afferma che giocherà il *colpo* successivo da mancino e pensa che, giacché nell'eseguire tale *colpo* interferirebbe l'*ostruzione*, gli sarebbe permesso ovviare secondo la Regola 16.1b.

Pertanto, dal momento che l'unica ragione per il giocatore di utilizzare un *colpo* da mancino è quella di evitare un brutto *lie* con l'ovviare, l'utilizzo del *colpo* da mancino è chiaramente irragionevole e al giocatore non è permesso ovviare secondo la Regola 16.1b (Regola 16.1a(3)).

Lo stesso principio si applicherebbe all'utilizzo di uno *stance*, a una direzione di gioco o alla scelta di un bastone chiaramente irragionevoli.

16.1a(3)/3 – Applicazione della Regola 16.1a(3) Quando la Palla Giace Al di Sotto del Livello del Terreno in una Buca di Animale

Nel valutare se l'ovviare debba essere negato secondo la Regola 16.1a(3) per una palla che giace al di sotto del livello del terreno in una *buca di animale*, la decisione verrà presa basandosi sul *lie* che la palla avrebbe avuto all'ingresso della buca rispetto alla posizione della palla al di sotto del livello del terreno nella buca.

Per esempio, nell'*area generale*, la palla di un giocatore si ferma al di sotto del livello del terreno in una buca realizzata da un *animale*. Un grande cespuglio si trova immediatamente vicino e sporge sull'entrata della *buca di animale.*

La natura dell'area all'ingresso della *buca di animale* è tale che, se la *buca di animale* non fosse in quel posto, sarebbe chiaramente irragionevole per il giocatore eseguire un *colpo* alla palla (a causa del cespuglio sporgente). In tale situazione, al giocatore non è permesso ovviare secondo la Regola 16.1b. Il giocatore deve giocare la palla come si trova oppure procedere secondo la Regola 19 (Palla Ingiocabile).

Se la palla giace in una *buca di animale*, ma non è al di sotto del livello del terreno, il punto della palla sarà utilizzato per stabilire se sia chiaramente irragionevole giocare la palla e se si applichi la Regola 16.1a(3). Se la Regola 16.1a(3) non si applica, al giocatore è permesso ovviare senza penalità secondo la Regola 16.1b. Gli stessi principi si applicherebbero a una palla che si trova al di sotto del livello del terreno in un'*ostruzione inamovibile.*

16.1b Ovviare per la Palla nell'Area Generale

Se la palla di un giocatore si trova nell'*area generale* e c'è interferenza con una *condizione anormale del campo* sul *campo*, il giocatore può ovviare senza penalità *droppando* la palla originale o un'altra palla in quest'*area dove ovviare* (vedi Regola 14.3):

- Punto di Riferimento: il *punto più vicino dove ovviare completamente* nell'*area generale.*
- Dimensione dell'Area dove Ovviare Misurata dal Punto di Riferimento: *lunghezza di un bastone*, **ma** con questi limiti:
- Limiti sulla Posizione dell'Area dove Ovviare:
  - deve essere nell'*area generale*,
  - non deve essere più vicino alla *buca* del punto di riferimento, e
  - si deve ovviare completamente da tutta l'interferenza con la *condizione anormale del campo.*

E' permesso ovviare senza penalità quando la palla si trova nell'area generale e c'è interferenza con una condizione anormale del campo. Il punto più vicino per ovviare completamente dovrebbe essere identificato e una palla deve essere droppata all'interno e si deve fermare nell'area dove ovviare. L'area dove ovviare è a un bastone di lunghezza dal punto di riferimento, non è più vicino alla buca del punto di riferimento e deve essere nell'area generale. Nell'ovviare, il giocatore deve ovviare completamente da tutta l'interferenza con la condizione anormale del campo.

Regola 16.1b Interpretazioni:

16.1b/1 – Procedura Per Ovviare Quando la Palla Si Trova in una Condizione Anormale del Campo al di Sotto del Livello del Terreno

Quando una palla entra in una *condizione anormale del campo* e si ferma al di sotto del livello del terreno (e quindi la Regola 16.1a(3) non si applica), la procedura per ovviare che si applica dipende da se la palla giace nell'*area generale* (Regola 16.1b), in un *bunker* (Regola 16.1c), in un'*area di penalità* (Regola 17.1c) o *fuori limite* Regola 18.2b).

Esempi della possibilità di ovviare e come ovviare sono i seguenti:

- una palla entra in una *buca di animale* attraverso un'entrata che si trova in un *bunker* a lato del green e viene trovata ferma al di sotto del *putting green.* Poiché la palla non è nel *bunker* né sul *putting green*, si procede a ovviare per una palla che si trova nell'*area generale.* Il punto in cui la palla giace nella *buca di animale* verrà utilizzato per determinare il *punto più vicino dove ovviare completamente* e l'*area dove ovviare* dovrà essere nell'*area generale;*
- una palla entra in una *buca di animale* attraverso un'entrata che che è in un punto che si trova *fuori limite.* Parte della buca si trova entro i limiti del *campo* e quindi nell'*area generale*. La palla viene trovata ferma entro i limiti del *campo*, al di sotto del terreno e nell'*area generale*. Si ovvia secondo la Regola 16.1b per una palla che si trova nell'*area generale*. Il punto in cui la palla giace nella buca di animale verrà

utilizzato per determinare il *punto più vicino dove ovviare completamente* e l'*area dove ovviare* dovrà essere nell'*area generale;*

- una palla entra in una *buca di animale* attraverso un'entrata che si trova nell'*area generale*, ma solo a circa 30 centimetri da una recinzione che definisce il limite. La *buca di animale* degrada considerevolmente al di sotto della recinzione così che la palla viene trovata ferma oltre la linea che definisce il limite. Giacché la palla si trova *fuori limite*, il giocatore deve ovviare per *colpo e distanza* aggiungendo un colpo di penalità e giocare una palla da dove è stato eseguito il *colpo* precedente (Regola 18.2b);
- una palla potrebbe essere entrata in una *buca di animale* attraverso un'entrata che si trova nell'*area generale*, ma non è *noto o pressoché certo* che la palla, che non è stata trovata, sia nella *condizione anormale del campo*. In questa situazione, la palla è *persa* e il giocatore deve ovviare per *colpo e distanza* aggiungendo un colpo di penalità e giocare la palla da dove è stato eseguito il *colpo* precedente (Regola 18.2b);

16.1c Ovviare per la Palla in Bunker

Se la palla di un giocatore si trova in un *bunker* e c'è interferenza con una *condizione anormale del campo* sul *campo*, il giocatore può ovviare senza penalità secondo il punto (1) oppure con penalità secondo il punto (2):

(1) Ovviare Senza Penalità: Giocare dal Bunker. Il giocatore può ovviare senza penalità secondo la Regola 16.1b, **eccetto** che:

- il *punto piu vicino dove ovviare completamente* e l'*area dove ovviare* devono essere nel *bunker*;
- se non c'è tale *punto più vicino dove ovviare completamente* nel *bunker*, il giocatore può ancora ovviare utilizzando il *punto dove ovviare al meglio* nel *bunker* come punto di riferimento.

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

Il diagramma si riferisce a un giocatore destro. Quando c'è interferenza con una condizione anormale del campo in un bunker, si può ovviare senza penalità nel bunker secondo la Regola 16.1b o si può ovviare al di fuori del bunker con un colpo di penalità. L'ovviare fuori dal bunker si basa su una linea di riferimento che va diritta indietro dalla buca attraverso il punto della palla originale nel bunker. Il punto di riferimento è un punto sul campo fuori dal bunker scelto dal giocatore che si trova sulla linea di riferimento ed è più lontano dalla buca del punto originale (senza alcun limite a quanto indietro sulla linea). L'area dove ovviare è a un bastone di lunghezza dal punto di riferimento, non è più vicino alla buca del punto di riferimento, ma può essere in qualsiasi area del campo. Nello scegliere questo punto di riferimento, il giocatore dovrebbe indicare il punto adoperando un oggetto (come ad esempio un tee).

(2) <u>Ovviare con Penalità: Giocare dal di Fuori del Bunker (Ovviare Indietro sulla Linea).</u> Con **un colpo di penalità,** il giocatore può *droppare* la palla originale o un'altra palla (vedi Regola 14.3) in un'*area dove ovviare* basata su una linea di riferimento che va diritta indietro dalla *buca* attraverso il punto della palla originale:

- <u>Punto di Riferimento:</u> un punto sul *campo* scelto dal giocatore che si trovi sulla linea di riferimento e che sia più lontano dalla *buca* di tale punto originale (senza alcun limite a quanto indietro sulla linea):
  - nello scegliere questo punto di riferimento, il giocatore dovrebbe indicare il punto utilizzando un oggetto (come ad esempio un *tee*);
  - se il giocatore *droppa* la palla senza aver scelto questo punto, il punto di riferimento è considerato come il punto sulla linea che è alla stessa distanza dalla *buca* del posto dove la palla *droppata* ha toccato il terreno per la prima volta.
- <u>Dimensione dell'Area dove Ovviare Misurata dal Punto di Riferimento:</u> *lunghezza di un bastone*, **ma** con questi limiti:
- <u>Limiti sulla Posizione dell'Area dove Ovviare:</u>
  - non deve essere più vicino alla *buca* del punto di riferimento, e
  - può essere in qualsiasi *area del campo*, **ma**
  - se più di un'*area del campo* si trova entro la lunghezza di un bastone dal

punto di riferimento, la palla deve fermarsi all'interno dell'*area dove ovviare* nella stessa *area del campo* che la palla ha toccato per la prima volta quando *droppata* nell'*area dove ovviare.*

Vedi l'Interpretazione 17.1d(2)/1 – Si Raccomanda Che il Giocatore Marchi Fisicamente il Punto di Riferimento sulla Linea di Riferimento

Regola 16.1c Interpretazioni:

16.1c/1 – Giocatore Ovvia al Meglio; Poi Decide di Ovviare Indietro sulla Linea

Se il giocatore ovvia al meglio, egli avrà ancora interferenza dalla *condizione anormale del campo* e può ovviare ulteriormente utilizzando la procedura dell'ovviare indietro sulla linea con un colpo di penalità. Se il giocatore decide di procedere in questo modo, il *punto di riferimento* per ovviare indietro sulla linea è dove la palla si è fermata dopo aver ovviato al meglio.

16.1c/2 – Dopo Aver Alzato la Palla il Giocatore Può Cambiare Opzione per Ovviare prima di Mettere una Palla in Gioco

Se un giocatore alza la propria palla per ovviare secondo la Regola 16.1c, egli non è vincolato all'opzione per ovviare che intende utilizzare secondo la Regola 16.1c fino a che la palla originale sia messa in gioco o venga *sostituita* un'altra palla secondo tale opzione.

Per esempio, un giocatore sceglie di ovviare dall'*acqua temporanea* in un *bunker* e alza la palla con l'intenzione di ovviare senza penalità nel *bunker* (Regola 16.1c(1)). Il giocatore poi realizza che il posto dove le Regole richiedono che la palla sia *droppata* nel *bunker* avrà come conseguenza un colpo molto difficile.

Dopo aver alzato la palla, ma prima di mettere una *palla in gioco*, il giocatore può scegliere una delle due opzioni della Regola nonostante l'intenzione originale di ovviare secondo la Regola 16.1c(1).

16.1d Ovviare per la Palla sul Putting Green

Se la palla di un giocatore si trova sul *putting green* e c'è interferenza con una *condizione anormale del campo* sul *campo*, il giocatore può ovviare senza penalità piazzando la palla originale o un'altra palla sul punto del *punto più vicino dove ovviare completamente*, usando le procedure per *ripiazzare* una palla secondo le Regole 14.2b(2) e 14.2e.

- Il *punto più vicino dove ovviare completamente* deve essere sul *putting green* o nell'*area generale.*
- Se non c'è tale *punto più vicino dove ovviare completamente*, il giocatore può sempre ovviare senza penalità utilizzando il *punto più vicino dove ovviare al meglio* come punto di riferimento, il quale deve essere sul *putting green* o nell'*area generale.*

Il diagramma presuppone che il giocatore sia mancino. Quando una palla si trova sul putting green e c'è interferenza con una condizione anormale del campo, si può ovviare senza penalità piazzando una palla sul punto del punto più vicino dove ovviare completamente. Il punto più vicino dove ovviare completamente deve essere sul putting green o nell'area generale. Se non c'è tale punto più vicino dove ovviare completamente, il giocatore può sempre ovviare senza penalità utilizzando il punto dove ovviare al meglio come punto di riferimento che deve essere sul putting green o nell'area generale.

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

Se la palla di un giocatore non è stata trovata ed è *noto o pressoché certo* che la palla si sia fermata dentro o sopra una *condizione anormale del campo* sul *campo,* il giocatore può utilizzare questa opzione per ovviare invece di ovviare per *colpo e distanza:*

- il giocatore può ovviare secondo la Regola 16.1b, c o d, adoperando il punto stimato dove la palla ha per l'ultima volta attraversato il bordo della *condizione anormale del campo* sul *campo* come punto della palla al fine di trovare il *punto più vicino dove ovviare completamente;*
- una volta che il giocatore mette un'altra *palla in gioco* per ovviare in questo modo:
  - la palla originale non è più *in gioco* e non deve essere giocata;
  - questo è valido anche se essa viene successivamente trovata sul *campo* prima della fine del periodo dei tre minuti di ricerca (vedi Regola 6.3b).

Tuttavia, se non è *noto o pressoché certo* che la palla si sia fermata dentro o sopra una *condizione anormale del campo* e la palla è *persa,* il giocatore deve ovviare per *colpo e distanza* secondo la Regola 18.2.

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

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

(1) Quando la Palla si Trova in una Zona Proibita al Gioco. Se la palla del giocatore si trova in una *zona proibita al gioco* dentro o sopra una *condizione anormale del campo* nell'*area generale*, in un *bunker* o sul *putting green:*

- Zona Proibita al Gioco nell'Area Generale. Il giocatore deve ovviare senza penalità secondo la Regola 16.1b.
- Zona Proibita al Gioco nel Bunker. Il giocatore deve ovviare senza penalità o con penalità secondo la Regola 16.1c(1) o (2).
- Zona Proibita al Gioco sul Putting Green. Il giocatore deve ovviare senza penalità secondo la Regola 16.1d.

(2) Quando la Zona Proibita al Gioco Interferisce con lo Stance o con il Movimento per la Palla in Qualsiasi Posto sul Campo Eccetto nell'Area di Penalità. Se la palla di un giocatore si trova al di fuori di una *zona proibita al gioco* ed è nell'*area generale*, in un *bunker* o sul *putting green* e una *zona proibita al gioco* (sia in una *condizione anormale del campo*, sia in un*'area di penalità)* interferisce con l'area dello *stance* che il giocatore intende prendere o con l'area del movimento che egli intende effettuare, il giocatore deve:

- ovviare, se permesso, secondo la Regola 16.1b, c o d, a seconda se la palla si trovi nell'*area generale*, in un *bunker* o sul *putting green*, o
- ovviare per palla ingiocabile secondo la Regola 19.

Per cosa fare quando c'è interferenza con una *zona proibita al gioco* per la palla in un'*area di penalità,* vedi Regola 17.1e.

Penalità per Giocare la Palla da un *Posto Sbagliato* in Infrazione alla Regola 16.1: *Penalità Generale* secondo la Regola 14.7a.

Regola 16.1 Interpretazioni Generali:

16.1/1 – L'Ovviare da una Condizione Anormale del Campo Può Avere Come Conseguenza Condizioni Migliori o Peggiori

Se un giocatore ottiene un *lie*, un'area del movimento che intende effettuare o una *linea di gioco* migliori quando ovvia secondo la Regola 16.1, è sua fortuna. Non c'è nulla nella Regola 16.1che obbliga il giocatore a mantenere le identiche *condizioni* dopo aver ovviato.

Per esempio, nell'ovviare da un irrigatore (*ostruzione inamovibile*) nel rough, il *punto più vicino dove ovviare completamente* o l'*area dove ovviare* possono essere nel fairway. Se ciò ha come conseguenza che il giocatore possa avere la possibilità di *droppare* una palla in fairway, questo è permesso.

In alcune situazioni, le *condizioni* possono essere meno vantaggiose per il giocatore dopo che questi ha ovviato rispetto alle *condizioni* che aveva prima che ovviasse, come ad esempio quando l'area del *punto più vicino dove ovviare completamente* è un'area formata da rocce.

16.1/2 – Se Si Verifica l'Interferenza con una Seconda Condizione Anormale del Campo Dopo Aver Ovviato Completamente dalla Prima Condizione, E' Possibile Ovviare Ulteriormente

Se un giocatore ha interferenza con una seconda *condizione anormale del campo* dopo aver ovviato completamente da una *condizione anormale del campo,* la seconda situazione costituisce una nuova situazione e il giocatore può ovviare nuovamente secondo la Regola 16.1.

Per esempio, nell'*area generale*, ci sono due aree di *acqua temporanea* che sono vicine l'una all'altra e il giocatore ha interferenza da un'area, ma non dall'altra. Il giocatore ovvia secondo la Regola 16.1 e la palla si ferma all'interno dell'*area dove ovviare* su un punto dove non c'è più interferenza con la prima area di *acqua temporanea*, ma c'è interferenza con la seconda area.

Il giocatore può giocare la palla come si trova oppure ovviare dalla seconda area secondo la Regola 16.1.

Lo stesso esito si avrebbe se ci fosse interferenza con qualsiasi altra *condizione anormale del campo.*

16.1/3 – Il Giocatore Può Scegliere di Ovviare da Una delle Condizioni Quando C'è Interferenza da Due Condizioni

Ci sono situazioni in cui un giocatore può avere interferenza con due condizioni contemporaneamente e, in quelle situazioni, il giocatore può scegliere di ovviare da una delle condizioni. Se, dopo aver ovviato da una condizione, esiste interferenza con la seconda condizione, il giocatore potrà allora ovviare dalla seconda condizione.

Alcuni esempi di quanto esposto includono:

- nell'*area generale*, un'*ostruzione inamovibile* interferisce con l'area del movimento che il giocatore intende effettuare e la palla giace all'interno di un'area definita come *terreno in riparazione.*

Il giocatore può ovviare per primo dall'*ostruzione* secondo la Regola 16.1, *droppare* la palla nel *terreno in riparazione* se questo è parte dell'*area dove ovviare* e poi avere l'opzione di giocare la palla come si trova nel *terreno in riparazione* oppure ovviare secondo la Regola 16.1b.

Al contrario, il giocatore può ovviare dal *terreno in riparazione* e, se c'è ancora interferenza con l'*ostruzione*, ovviare dall'*ostruzione;*

- la palla di un giocatore è *infossata* nell'*area generale* in *terreno in riparazione.*

Il giocatore ha l'opzione di ovviare secondo la Regola 16.1 per l'interferenza con il *terreno in riparazione* o secondo la Regola 16.3 per la *palla infossata.*

Tuttavia, in tali situazioni, il giocatore non può con una singola procedura ovviare contemporaneamente dalle due condizioni *droppando* una palla in una singola *area dove ovviare* determinata dall'unione di *punti più vicino dove ovviare completamente* da entrambe le condizioni, eccetto nella situazione in cui il giocatore ha successivamente ovviato dall'interferenza con entrambe le condizioni ed è essenzialmente tornato indietro da dove ha iniziato.

16.1/4 – Come Ovviare Quando la Palla Giace su una Parte Sopraelevata di un'Ostruzione Inamovibile

Quando una palla giace su una parte sopraelevata di un'*ostruzione inamovibile*, il *punto più vicino per ovviare completamente* è sul terreno sotto l'*ostruzione*. Ciò per rendere più semplice stabilire il *punto più vicino dove ovviare completamente* e per evitare che esso venga localizzato sul ramo di un albero nelle vicinanze.

Per esempio, una palla si ferma nell'*area generale* su una parte sopraelevata di un'*ostruzione inamovibile*, come ad esempio una passerella oppure un ponte sospeso su una profonda depressione.

Se in questa situazione il giocatore sceglie di ovviare, la distanza verticale non verrà presa in considerazione e il *punto più vicino dove ovviare completamente* sarà il punto (Punto X) sul terreno direttamente sotto al posto dove la palla si trova sull'*ostruzione*, purché il giocatore non abbia interferenza, come definito dalla Regola 16.1a, in questo punto. Il giocatore può ovviare secondo la Regola 16.1b *droppando* una palla all'interno dell'*area dove ovviare* determinata utilizzando il Punto X come punto di riferimento.

Se c'è interferenza con qualche parte dell*'ostruzione* (come ad esempio una colonna di sostegno) per una palla situata al Punto X, il giocatore può allora ovviare secondo la Regola 16.1b utilizzando il Punto X come il punto della palla ai fini di trovare il *punto più vicino per ovviare completamente.*

Vedi Interpretazione 16.1/5 per quando una palla giace al di sotto del livello del terreno e ha interferenza con un'*ostruzione inamovibile*.

16.1/5 – Come Misurare il Punto Più Vicino Dove Ovviare Completamente Quando la Palla Si Trova Sotto al Livello del Terreno in una Condizione Anormale del Campo

La procedura di quando una palla si trova al di sotto del livello del terreno in una *condizione anormale del campo* (come ad esempio un tunnel) è diversa da quella di quando la palla è sopraelevata. In tal caso, il determinare il *punto più vicino dove ovviare completamente* deve tenere conto della distanza verticale e orizzontale. In alcuni casi il *punto più vicino dove ovviare completamente* potrebbe essere all'entrata del tunnel e in altri casi esso potrebbe essere sul terreno direttamente al di sopra del posto in cui la palla giace nel tunnel.

Vedi Interpretazione 16.1/4 per quando la palla si trova su una parte sopraelevata di un'*ostruzione inamovibile*.

16.1/6 – Il Giocatore Può Aspettare a Determinare il Punto più Vicino Dove Ovviare Completamente Quando la Palla si Muove nell'Acqua

Quando una palla si muove nell'*acqua temporanea*, se il giocatore sceglie di alzare la palla in movimento o di *sostituire* un'altra palla nell'ovviare secondo la Regola 16.1, al giocatore è permesso lasciare che la palla si sposti in un punto migliore prima di determinare il *punto più vicino dove ovviare completamente,* purché egli non ritardi irragionevolmente il gioco (Eccezione 3 alla Regola 10.1d e Regola 5.6a).

Per esempio, la palla di un giocatore si muove nell'*acqua temporanea* lungo il fairway. Il

giocatore arriva alla palla quando questa è al Punto A e realizza che, quando essa arriva al Punto B che è a circa quattro metri e mezzo, il suo *punto più vicino dove ovviare completamente* sarà in un punto migliore di quello che sarebbe se egli ovviasse dal Punto A.
A condizione che il giocatore non ritardi irragionevolmente il gioco (Regola 5.6a), egli è autorizzato a ritardare l'inizio della procedura dell'ovviare fino a che la palla raggiunga il punto B.

16.2 Condizione di Animale Pericoloso

16.2a Quando è Permesso Ovviare

Una "condizione di *animale* pericoloso" esiste quando un *animale* pericoloso (come ad esempio serpenti velenosi, api aggressive, alligatori, formiche rosse oppure orsi) vicino a una palla potrebbe provocare un grave infortunio al giocatore se egli dovesse giocare la palla come si trova.

Un giocatore può ovviare secondo la Regola 16.2b dall'interferenza con una condizione di *animale* pericoloso, indipendentemente da dove si trovi la propria palla sul campo, **eccetto** che l'ovviare non è permesso:

- quando giocare la palla come si trova è chiaramente irragionevole a causa di un qualcosa diverso dalla condizione di *animale* pericoloso (per esempio quando un giocatore è incapace a eseguire un *colpo* a causa del posto in cui si trova la palla all'interno di un cespuglio), o
- quando l'interferenza esiste solo perché un giocatore sceglie un bastone, un tipo di *stance* o di movimento o di direzione di gioco che è chiaramente irragionevole secondo le circostanze.

Regola 16.2a Interpretazioni:

16.2a/1 – Non Si Ovvia Senza Penalità da una Condizione Pericolosa del Campo

Se la palla di un giocatore si ferma su un punto in cui il giocatore ha interferenza con una pianta o con un cespuglio che possono provocargli un danno fisico, come ad esempio un'edera velenosa o un cactus, sebbene il giocatore possa trovarsi di fronte a circostanze difficili o possa essere allergico a una pianta in particolare, egli non ha diritto a ottenere di ovviare senza penalità secondo le Regole.

16.2b Ovviare per una Condizione di Animale Pericoloso

Quando c'è interferenza con una condizione di *animale* pericoloso:

(1) Quando la Palla si Trova in Qualsiasi Posto Eccetto nell'Area di Penalità. Il giocatore può ovviare secondo la Regola 16.1b, c o d, a seconda se la palla si trovi nell'*area generale*, in un *bunker* o sul *putting green.*

(2) Quando la Palla si Trova nell'Area di Penalità. Il giocatore può ovviare senza penalità o con penalità:

- Ovviare Senza Penalità: Giocare dall'Interno dell'Area di Penalità. Il giocatore può ovviare senza penalità secondo la Regola 16.1b, **eccetto** che il *punto più vicino*

dove ovviare completamente e l'*area dove ovviare* devono essere nell'*area di penalità.*

- Ovviare con Penalità: Giocare dal di Fuori dell'Area di Penalità.
  - Il giocatore può ovviare con penalità secondo la Regola 17.1d.
  - Se c'è interferenza con una *condizione di animale pericoloso* nel posto dove la palla verrebbe giocata dopo aver ovviato con penalità al di fuori dell'*area di penalità*, il giocatore può ovviare ulteriormente secondo il punto (1) senza penalità aggiuntiva.

Ai fini di questa Regola, il *punto più vicino dove ovviare completamente* sta a significare il punto più vicino (non più vicino alla *buca*) dove la condizione di *animale* pericoloso non esiste.

Penalità per Giocare la Palla da un *Posto Sbagliato* in Infrazione alla Regola 16.2: *Penalità Generale* secondo la Regola 14.7a.

16.3 Palla Infossata

16.3a Quando è Permesso Ovviare

(1) La Palla Deve Essere Infossata nell'Area Generale. E' permesso ovviare secondo la Regola 16.3b solo quando la palla di un giocatore è *infossata* nell'*area generale.*

- Non si può ovviare secondo questa Regola se la palla è *infossata* in qualsiasi posto eccetto nell'*area generale.*
- **Tuttavia,** se la palla è infossata sul *putting green*, il giocatore può *marcare* il punto della palla, alzarla e pulirla, riparare il danno causato dall'impatto della palla e *ripiazzare* la palla sul suo punto originale (vedi Regola 13.1c(2)).

Eccezioni – Quando Non è Permesso Ovviare per la Palla nell'Area Generale: non è permesso ovviare secondo la Regola 16.3b:

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

(2) Determinare Se la Palla è Infossata. La palla di un giocatore è infossata solo se:

- si trova nel proprio pitch-mark realizzato come conseguenza del *colpo* precedente del giocatore, e
- parte della palla si trova al di sotto del livello del terreno.

Se il giocatore non può dire con sicurezza se la palla sia nel proprio pitch-mark o nel pitch-mark creato da un'altra palla, il giocatore può considerare la palla *infossata* se è ragionevole concludere dalle informazioni disponibili che la palla sia nel suo pitch-mark.

Una palla non è infossata se si trova al di sotto del livello del terreno come conseguenza di qualcos'altro diverso dal *colpo* precedente del giocatore, come ad esempio quando:

- la palla è spinta nel terreno da qualcuno che l'ha calpestata,
- la palla è spinta direttamente nel terreno senza librarsi in aria, o
- la palla e` stata *droppata* nell'ovviare secondo una Regola.

Regola 16.3a(2) Interpretazioni:

16.3a(2)/1 – Concludere Se la Palla Sia Infossata nel Proprio Pitch-Mark

Deve essere ragionevole concludere che la palla sia nel proprio pitch mark affinchè il giocatore ovvi secondo la Regola 16.3b.

Un esempio di quando sia ragionevole concludere che la palla si sia fermata nel proprio pitch-mark è quando il colpo di approccio di un giocatore atterra sul terreno morbido appena prima del *putting green* nell'*area generale*. Il giocatore vede la palla rimbalzare in avanti e poi tornare indietro. Quando il giocatore arriva alla palla, nota che essa è *infossata* nell'unico pitch-mark nell'area. Dal momento che è ragionevole concludere che la palla sia tornata indietro nel proprio pitch-mark, il giocatore può ovviare secondo la Regola 16.3b.

Tuttavia, se il colpo di partenza di un giocatore atterra in fairway e la palla rimbalza su una collina in una posizione che non può essere vista dalla partenza, ma essa viene poi trovata in un pitch-mark, non è ragionevole concludere che la palla si sia *infossata* nel proprio pitch-mark e al giocatore non è permesso ovviare secondo la Regola 16.3b.

16.3b Ovviare per Palla Infossata

Quando la palla di un giocatore è infossata nell'*area generale* ed è permesso ovviare secondo la Regola 16.3a, il giocatore può ovviare senza penalità *droppando* la palla originale o un'altra palla in quest'*area dove ovviare* (vedi Regola 14.3):

- Punto di Riferimento: il punto proprio dietro al posto dove la palla è *infossata*.
- Dimensione dell'Area dove Ovviare Misurata dal Punto di Riferimento: *lunghezza di un bastone*, **ma** con questi limiti:
- Limiti sulla Posizione dell'Area dove Ovviare:
  - deve essere nell'*area generale*,
  - non deve essere più vicino alla buca del punto di riferimento.

Vedi Procedure del Comitato, Sezione 8; Regola Locale Tipo F-2 (il *Comitato* può adottare una Regola Locale che permetta di ovviare solo per una palla *infossata* in un'area tagliata all'altezza del fairway o inferiore).

Penalità per Giocare la Palla da un *Posto Sbagliato* in Infrazione alla Regola 16.3: *Penalità Generale* secondo la Regola 14.7a.

DIAGRAMMA 16.3b: OVVIARE SENZA PENALITÀ DA UNA PALLA INFOSSATA

Quando una palla è infossata nell'area generale, si può ovviare senza penalità. Il punto di riferimento per ovviare è il punto proprio dietro al posto dove la palla è infossata. Una palla deve essere droppata all'interno e si deve fermare nell'area dove ovviare. L'area dove ovviare è a un bastone di lunghezza dal punto di riferimento, non è più vicino alla buca del punto di riferimento e deve essere nell'area generale.

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

Se un giocatore crede ragionevolmente che la propria palla si trovi in una condizione dove è permesso ovviare senza penalità secondo le Regole 15.2, 16.1 o 16.3, ma non può stabilirlo senza alzare la palla:

- il giocatore può alzare la palla per vedere se è permesso ovviare, **ma**:
- il punto della palla deve prima essere *marcato* e la palla alzata non deve essere

pulita (**eccetto** sul *putting green*) (vedi Regola 14.1).

Se il giocatore alza la palla senza avere questa convinzione ragionevole (**eccetto** sul *putting green* dove il giocatore può alzare la palla secondo la Regola 13.1b), egli riceverà **un colpo di penalità.**

Se è permesso ovviare e il giocatore ovvia, non c'è penalità anche se il giocatore non ha *marcato* il punto della palla prima di alzarla o ha pulito la palla alzata.

Se non è permesso ovviare oppure se il giocatore sceglie di non ovviare quando è permesso:

- il giocatore riceverà **un colpo di penalità** se non ha *marcato* il punto della palla prima di alzarla o ha pulito la palla quando non era permesso, e
- la palla deve essere *ripiazzata* sul suo punto originale (vedi Regola 14.2).

Penalità per Giocare una Palla *Sostituita* Incorrettamente o per Giocare la Palla da un *Posto Sbagliato* in Infrazione alla Regola 16.4: *Penalità Generale* secondo la Regola 6.3b o 14.7a.

Se molteplici infrazioni alla Regola derivano da un'azione singola o da azioni collegate tra loro, vedi Regola 1.3c(4).

VII

Ovviare Con Penalità

Regole 17-19

Regola 17 – Aree di Penalità

Scopo della Regola:

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

17.1 Opzioni per la Palla nell'Area di Penalità

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

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

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

Una palla si trova in un'*area di penalità* quando qualsiasi parte della palla:

- giace sopra o tocca il terreno o qualsiasi altra cosa (come ad esempio qualsiasi oggetto naturale o artificiale) all'interno del bordo dell'*area di penalità,* o
- si trova al di sopra del bordo o di qualsiasi altra parte dell'*area di penalità*.

Se parte della palla si trova sia in un'*area di penalità*, sia in un'altra *area del campo*, vedi Regola 2.2c.

Regola 17.1a Interpretazioni:

17.1a/1 – La Palla E' nell'Area di Penalità Anche Se l'Area di Penalità E' Marcata Incorrettamente

Se i paletti che definiscono una massa d'acqua come *area di penalità* sono posizionati incorrettamente, a un giocatore non è permesso avvantaggiarsi da un tale errore da parte del *Comitato*.

Per esempio, una palla viene trovata in un'estensione d'acqua che, a causa della configurazione del terreno, è chiaramente parte dell'*area di penalità*, ma si trova al di fuori dei paletti e, pertanto, è tecnicamente al di fuori dell'*area di penalità.* Il giocatore non può rivendicare che la palla sia ferma nell'acqua in acqua temporanea, giacchè un'*area di penalità* include qualsiasi massa d'acqua sul *campo*, che sia marcata o meno dal *Comitato* (vedi la Definizione di "Area di Penalità").

17.1a/2 – Palla Persa nell'Area di Penalità o in una Condizione Anormale del Campo Adiacente all'Area di Penalità

Se la palla di un giocatore non è trovata in un'area dove c'è un'*area di penalità* e una *condizione anormale del campo* ad essa adiacente, il giocatore deve adoperare il giudizio ragionevole (Regola 1.3b(2)) quando stabilisce la posizione della palla. Se, dopo aver applicato il giudizio ragionevole, è *noto o pressoché certo* che la palla si sia fermata in una di tali aree, ma c'è la stessa probabilità che essa sia in una delle due, il giocatore deve ovviare con penalità secondo la Regola 17.

17.1b Il Giocatore Può Giocare la Palla Come Si Trova nell'Area di Penalità oppure Ovviare con Penalità.

Il giocatore può:

- giocare la palla come si trova senza penalità, secondo le stesse Regole che si applicano a una palla nell'*area generale* (il che significa che non ci sono Regole specifiche che limitano il modo in cui una palla può essere giocata da un'*area di penalità*), o
- giocare una palla al di fuori dell'*area di penalità* ovviando con penalità secondo le Regole 17.1d o 17.2.

Eccezione – Si Deve Ovviare dall'Interferenza con una Zona Proibita al Gioco in un'Area di Penalità (vedi Regola 17.1e).

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

Se la palla di un giocatore non è stata trovata ed è *noto o pressoché certo* che la palla si sia fermata in un'*area di penalità:*

- il giocatore può ovviare secondo la Regola 17.1d o 17.2;
- una volta che il giocatore mette un'altra palla *in gioco* per ovviare in questo modo:
    - la palla originale non è più *in gioco* e non deve essere giocata;
    - questo è valido anche se essa viene successivamente trovata sul *campo* prima del periodo dei tre minuti di ricerca (vedi Regola 6.3b).

Tuttavia, se non è *noto o pressoché certo* che la palla si sia fermata in un'*area di penalità* e la palla è *persa*, il giocatore deve ovviare per *colpo e distanza* secondo la Regola 18.2.

17.1d Ovviare per la Palla nell'Area di Penalità

Se la palla di un giocatore si trova in un'*area di penalità*, incluso quando è *noto o pressoché certo* che sia in un'*area di penalità* anche se non è trovata, il giocatore ha queste opzioni per ovviare, ciascuna con **un colpo di penalità**:

(1) Ovviare per Colpo e Distanza. Il giocatore può giocare la palla originale o un'altra palla da dove è stato eseguito il *colpo* precedente (vedi Regola 14.6).

(2) Ovviare Indietro sulla Linea. Il giocatore può *droppare* la palla originale o un'altra palla (vedi Regola 14.3) in un'*area dove ovviare* basata su una linea di riferimento che va diritta indietro dalla *buca* attraverso il punto stimato dove la palla originale ha per l'ultima volta attraversato il bordo dell'*area di penalità:*

- Punto di Riferimento: un punto sul campo scelto dal giocatore che si trovi sulla linea di riferimento e che sia più lontano dalla *buca* del punto stimato (senza alcun limite a quanto indietro sulla linea):
    - nello scegliere questo punto di riferimento, il giocatore dovrebbe indicare il punto utilizzando un oggetto (come ad esempio un *tee*);
    - se il giocatore *droppa* la palla senza aver scelto questo punto, il punto di

riferimento è considerato come il punto sulla linea che è alla stessa distanza dalla *buca* del posto dove la palla *droppata* ha toccato il terreno per la prima volta.

- Dimensione dell'Area dove Ovviare Misurata dal Punto di Riferimento: *lunghezza di un bastone*, **ma** con questi limiti:
- Limiti sulla Posizione dell'Area dove Ovviare:
  - non deve essere più vicino alla *buca* del punto di riferimento, e
  - può essere in qualsiasi *area del campo*, eccetto nella stessa *area di penalità*, **ma**
  - se più di un'*area del campo* si trova entro la *lunghezza di un bastone* dal punto di riferimento, la palla deve fermarsi all'interno dell'*area dove ovviare* nella stessa *area del campo* che la palla ha toccato per la prima volta quando *droppata* nell'*area dove ovviare.*

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

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

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

(2) Il giocatore può ovviare indietro sulla linea droppando la palla originale o un'altra palla in un'area dove ovviare basata su una linea di riferimento che va diritta indietro dalla buca attraverso il punto X (il punto dove la palla ha per l'ultima volta attraversato il bordo dell'area di penalità gialla). Non c'è limite a quanto indietro sulla linea possa essere il punto di riferimento. L'area dove ovviare è a un bastone di lunghezza dal punto di riferimento, non è più vicino alla buca del punto di riferimento e può essere in qualsiasi area del campo, eccetto nella stessa area di penalità. Nello scegliere questo punto di riferimento, il giocatore dovrebbe indicare il punto adoperando un oggetto (come ad esempio un tee).

Regola 17.1d(2) Interpretazioni:

17.1d(2)/1 – Raccomandazione che il Giocatore Marchi Fisicamente il Punto di Riferimento sulla Linea di Riferimento

La Regola 17.1d permette a un giocatore di scegliere un punto di riferimento sulla linea di riferimento che determina l'*area dove ovviare* per ovviare indietro sulla linea. Sebbene il giocatore debba indicare il punto adoperando un oggetto (come ad esempio un *tee)*, egli può scegliere visivamente un punto di riferimento.

Se il giocatore ha scelto visivamente un punto di riferimento, quel punto verrà utilizzato per determinare l'*area dove ovviare* e se la palla debba essere *droppata* nuovamente.

La ragione per raccomandare che il punto di riferimento sia marcato fisicamente è quella che esso aiuta nella procedura dell'ovviare e nel determinare se la palla sia stata *droppata* all'interno e si sia fermata nell'*area dove ovviare* (Regola 14.3).

(3) Ovviare Lateralmente (Solo per le Aree di Penalità Rosse). Quando la palla ha attraversato per l'ultima volta il bordo di un'*area di penalit*à rossa, il giocatore può *droppare* la palla originale o un'altra palla in quest'*area dove ovviare* lateralmente (vedi Regola 14.3):

- Punto di Riferimento: il punto stimato dove la palla originale ha attraversato per l'ultima volta il bordo dell'*area di penalità* rossa.
- Dimensione dell'Area dove Ovviare Misurata dal Punto di Riferimento: *lunghezza di due bastoni*, **ma** con questi limiti:
- Limiti sulla Posizione dell'Area dove Ovviare:
  - non deve essere più vicino alla *buca* del punto di riferimento, e
  - può essere in qualsiasi *area del campo*, eccetto nella stessa *area di penalità,* **ma**
  - se più di un'*area del campo* si trova entro la *lunghezza di due bastoni* dal punto di riferimento, la palla deve fermarsi all'interno dell'*area dove ovviare* nella stessa *area del campo* che la palla ha toccato per la prima volta quando *droppata* nell'*area dove ovviare.*

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

(1) il giocatore può ovviare per colpo e distanza (vedi punto (1) nel Diagramma#1 17.1d).
(2) Il giocatore può ovviare indietro sulla linea (vedi punto (2) nel Diagramma#1 17.1d).
(3) Il giocatore può ovviare lateralmente (solo per l'area di penalità rossa). Il punto di riferimento per ovviare lateralmente è il punto X che è il punto stimato dove la palla originale ha per l'ultima volta attraversato il bordo dell'area di penalità rossa. L'area dove ovviare è a due bastoni di lunghezza dal punto di riferimento, non è più vicino alla buca del punto di riferimento e può essere in qualsiasi area del campo, eccetto nella stessa area di penalità.

Vedi Procedure del Comitato, Sezione 8; Regola Locale Tipo B-2 (il *Comitato* può adottare una Regola Locale che permetta di ovviare lateralmente sul lato opposto equidistante dalla *buca* di un'*area di penalità* rossa).

Regola 17.1d(3) Interpretazioni:

17.1d(3)/1 – Il Giocatore Può Misurare Attraverso l'Area di Penalità nell'Ovviare Lateralmente

Nell'ovviare lateralmente dove la palla ha per l'ultima volta attraversato il bordo di una stretta *area di penalità* rossa, può essere possibile per il giocatore misurare la *lunghezza dei due bastoni* dal punto di riferimento attraverso l'*area di penalità* nel determinare la dimensione dell'*area dove ovviare*. Tuttavia, qualsiasi parte dell'*area di penalità* entro la *lunghezza dei due bastoni* come misurata dal punto di riferimento non è parte dell'*area dove ovviare.*

17.1d(3)/2 – Giocatore Droppa la Palla Basandosi sulla Stima del Posto in Cui la Palla ha per l'Ultima Volta Attraversato il Bordo dell'Area di Penalità Che Si Scopre Essere il Punto Sbagliato

Se il punto in cui una palla ha attraversato per l'ultima volta il bordo di un'*area di penalità* non è noto, un giocatore deve adoperare il proprio giudizio ragionevole per determinare il punto di riferimento.

Secondo la Regola 1.3b(2), il giudizio ragionevole del giocatore sarà accettato anche se tale punto di riferimento si scopre essere sbagliato. Tuttavia, ci sono situazioni in cui, prima che il giocatore abbia eseguito un *colpo*, diventa noto che il punto di riferimento sia sbagliato e quindi tale errore deve essere corretto.

Per esempio, in *stroke play*, è *pressoché certo* che la palla di un giocatore si trova in un'*area di penalità* rossa. Il giocatore, avendo consultato gli altri giocatori nel gruppo, stima il posto dove la palla ha per l'ultima volta attraversato il bordo dell'*area di penalità*. Il giocatore ovvia lateralmente e *droppa* una palla nell'*area dove ovviare* basata su tale punto di riferimento.

Tuttavia, prima di eseguire un *colpo* alla palla *droppata,* uno dei giocatori nel gruppo trova la palla originale del giocatore nell'*area di penalità* in una posizione che indica che la palla abbia attraversato il bordo dell'*area di penalità* approssimativamente 18 metri più vicino alla *buca* del punto di riferimento che il giocatore aveva stimato.

Poiché questa informazione è divenuta nota prima che il giocatore abbia eseguito un *colpo* alla palla *droppata*, egli deve correggere l'errore secondo la Regola 14.5 (Correggere l'Errore Fatto nel Sostituire, Ripiazzare, Droppare o Piazzare la Palla). Nel fare in questo modo, il giocatore deve procedere secondo la Regola 17.1 riguardo al punto di riferimento giusto e può utilizzare qualsiasi opzione per ovviare secondo tale Regola (vedi Regola 14.5b(2)).

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

In ognuna di queste situazioni, il giocatore non deve giocare la palla come si trova:

(1) Quando la Palla Si Trova in una Zona Proibita al Gioco nell'Area di Penalità. Il giocatore deve ovviare con penalità secondo la Regola 17.1d o 17.2.

(2) Quando una Zona Proibita al Gioco sul Campo Interferisce con lo Stance o con il Movimento per la Palla nell'Area di Penalità. Se la palla di un giocatore si trova in un'*area di penalità* ed è al di fuori di una *zona proibita al gioco*, ma una *zona proibita al gioco* (sia in una *condizione anormale del campo*, sia in un'*area di penalità)* interferisce con l'area dello *stance* che il giocatore intende prendere o con l'area del movimento che egli intende effettuare, il giocatore deve:

- ovviare con penalità al di fuori dell'*area di penalità* secondo la Regola 17.1d o 17.2, o
- ovviare senza penalità *droppando* la palla originale o un'altra palla in quest'*area dove ovviare* (se esiste) all'interno dell'*area di penalità* (vedi Regola 14.3):
  - Punto di Riferimento: *il punto più vicino dove ovviare completamente* dalla *zona proibita al gioco.*
  - Dimensione dell'Area dove Ovviare Misurata dal Punto di Riferimento: *lunghezza di un bastone*, **ma** con questi limiti:
  - Limiti sulla Posizione dell'Area dove Ovviare:
    - deve essere nella stessa *area di penalità* in cui si trova la palla, e
    - non deve essere più vicino alla *buca* del punto di riferimento.

Tuttavia, non si ovvia senza penalità dall'interferenza con una *zona proibita al gioco* secondo il punto (2):

- quando giocare la palla come si trova è chiaramente irragionevole a causa di un qualcosa diverso dalla *zona proibita al gioco* (come ad esempio quando un giocatore è incapace ad eseguire un *colpo* a causa del posto in cui si trova la palla all'interno di un cespuglio), o
- quando l'interferenza esiste solo perché un giocatore sceglie un bastone, un tipo di *stance* o di movimento o di direzione di gioco che è chiaramente irragionevole secondo le circostanze.

Per cosa fare quando c'è interferenza con una *zona proibita al gioco* per una palla in qualsiasi posto eccetto in un'*area di penalità*, vedi Regola 16.1f.

Penalità per Giocare la Palla da un *Posto Sbagliato* in Infrazione alla Regola 17.1: *Penalità Generale* secondo la Regola 14.7a.

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

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

Se una palla giocata da un'*area di penalità* si ferma nella stessa *area di penalità* o in un'altra *area di penalità*, il giocatore può giocare la palla come si trova (vedi Regola 17.1b).
Oppure, con **un colpo di penalità**, il giocatore può ovviare secondo una qualsiasi di queste opzioni:

(1) Opzioni Consuete per Ovviare. Il giocatore può ovviare per *colpo e distanza* secondo la Regola 17.1d(1), ovviare indietro sulla linea secondo la Regola 17.1d(2) oppure, nel caso di un'*area di penalità* rossa, ovviare lateralmente secondo la Regola 17.1d(3).

Secondo la Regola 17.1d(2) o (3), il punto stimato utilizzato per determinare l'*area dove ovviare* è dove la palla originale ha attraversato per l'ultima volta il bordo dell'*area di penalità* dove adesso giace la palla.

Se il giocatore ovvia per colpo e distanza *droppando* una palla nell'*area di penalità* (vedi Regola 14.6) e poi decide di non giocare la palla *droppata* dal posto in cui si è fermata:

- il giocatore può ovviare ulteriormente al di fuori dell'*area di penalità* secondo la Regola 17.1d(2) o (3) (nel caso di un'*area di penalità* rossa) oppure secondo la Regola 17.2a(2);
- se il giocatore procede in questo modo, riceverà **un ulteriore colpo di penalità**, per un **totale di due colpi di penalità**: un colpo per ovviare per *colpo e distanza* e un colpo per ovviare al di fuori dell'*area di penalità.*

(2) **Opzione Extra per Ovviare: Giocare da Dove è Stato Eseguito il Colpo Precedente al di Fuori dell'Area di Penalità.** Invece di utilizzare una delle opzioni consuete per ovviare secondo il punto (1), il giocatore può scegliere di giocare la palla originale o un'altra palla dal posto dove egli ha eseguito l'ultimo *colpo* dal di fuori di un'*area di penalità* (vedi Regola 14.6).

DIAGRAMMA #1 17.2a: PALLA GIOCATA DALL'AREA DI PENALITÀ SI FERMA NELLA STESSA AREA DI PENALITÀ

Un giocatore gioca dall'area di partenza e manda la palla nell'area di penalità al punto A.
Il giocatore gioca la palla dal punto A mandandola al punto B. Se il giocatore sceglie di ovviare, ci sono **quattro opzioni** che prevedono un colpo di penalità. Il giocatore può:

(1) ovviare per colpo e distanza giocando la palla originale o un'altra palla in un'area dove ovviare basata sul posto dove è stato eseguito il colpo precedente nel punto A (vedi Regola 14.6 e Diagramma 14.6) e giocherà il quarto colpo;

(2) ovviare indietro sulla linea droppando la palla originale o un'altra palla in un'area dove ovviare basata su una linea di riferimento che va diritta indietro dalla buca attraverso il punto X e giocherà il quarto colpo;

(3) ovviare lateralmente (solo per l'area di penalità rossa). Il punto di riferimento per ovviare è il punto X e la palla originale o un'altra palla deve essere droppata all'interno e giocata dall'area dove ovviare della dimensione di due bastoni di lunghezza ed egli giocherà il quarto colpo;

(4) giocare la palla originale o un'altra palla dall'area di partenza, in quanto questo era il posto dove egli ha eseguito l'ultimo colpo al di fuori dell'area di penalità e giocherà il quarto colpo.

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

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

Un giocatore gioca dall'area di partenza e manda la palla nell'area di penalità al punto A.
Il giocatore gioca la palla dal punto A mandandola al punto B e questa esce dall'area di penalità, ma rientra nella stessa al punto X. Se il giocatore sceglie di ovviare, ci sono **quattro opzioni** che prevedono un colpo di penalità.
Il giocatore può:
(1) ovviare per colpo e distanza giocando la palla originale o un'altra palla in un'area dove ovviare basata sul posto dove è stato eseguito il colpo precedente nel punto A (vedi Regola14.6 e Diagramma 14.6) e giocherà il quarto colpo;
(2) ovviare indietro sulla linea droppando la palla originale o un'altra palla in un'area dove ovviare basata su una linea di riferimento che va diritta indietro dalla buca attraverso il punto X e giocherà il quarto colpo;
(3) ovviare lateralmente (solo per l'area di penalità rossa). Il punto di riferimento per ovviare è il punto X e la palla originale o un'altra palla deve essere droppata all'interno e giocata dall'area dove ovviare della dimensione di due bastoni di lunghezza ed egli giocherà il quarto colpo;
(4) giocare la palla originale o un'altra palla dall'area di partenza, in quanto questo era il posto dove egli ha eseguito l'ultimo colpo al di fuori dell'area di penalità e giocherà il quarto colpo.
Se il giocatore sceglie l'opzione (1) e poi decide di non giocare la palla droppata, egli può ovviare indietro sulla linea o ovviare lateralmente in relazione al punto X, oppure giocare nuovamente dall'area di partenza, aggiungendo un ulteriore colpo di penalità per un totale di due colpi di penalità e giocherebbe il quinto colpo.

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

Dopo aver giocato una palla da un'*area di penalità,* a un giocatore qualche volta può essere richiesto o può scegliere di ovviare per *colpo e distanza*, in quanto la palla originale è:

- *fuori limite* o *persa* al di fuori dell'*area di penalità* (vedi Regola 18.2), o
- ingiocabile al di fuori dell'*area di penalità* (vedi Regola 19.2a).

Se il giocatore ovvia per *colpo e distanza droppando* una palla nell'*area di penalità* (vedi Regola 14.6) e poi decide di non giocare la palla *droppata* da dove questa si è fermata:

- il giocatore può ovviare ulteriormente al di fuori dell'*area di penalità* secondo la Regola 17.1d(2) o (3) (per un*'area di penalità* rossa) o secondo la Regola 17.2a(2);
- se il giocatore procede in questo modo, riceverà **un ulteriore colpo di penalità**, per un **totale di due colpi di penalità**: un colpo per ovviare per *colpo e distanza* e un colpo per ovviare al di fuori dell*'area di penalità.*

Il giocatore può ovviare direttamente al di fuori dell'*area di penalità* in questo modo, senza *droppare* prima una palla nell'*area di penalità*, **ma** riceverà sempre un **totale di due colpi di penalità.**

Regola 17.2b Interpretazioni:

17.2b/1 – Esempi di Opzioni per Ovviare Permesse dalla Regola 17.2b

Nel diagramma, un giocatore gioca dall*'area di partenza* e la palla si ferma nell'*area di penalità* rossa al Punto A. Il giocatore sceglie di giocare dall'*area di penalità*, mandandola nel Punto B che si trova *fuori limite.*

Il giocatore può ovviare per *colpo e distanza* secondo la Regola 18.2b utilizzando il Punto A come punto di riferimento per l'*area dove ovviare* e giocherà il quarto colpo.

Se il giocatore ovvia per *colpo e distanza droppando* una palla indietro nell'*area di penalità* e poi decide di non giocarla da dove si è fermata:

- il giocatore può ovviare indietro sulla linea ovunque sulla linea tratteggiata X-Y al di fuori dell'*area di penalità* secondo la Regola 17.1d(2), ovviare lateralmente utilizzando il Punto X come punto di riferimento secondo la Regola 17.1d(3) oppure giocare un'altra palla da dove è stato eseguito il *colpo* precedente al di fuori dell'*area di penalità* (in questo caso l'*area di partenza*) secondo la Regola 17.2a(2);
- se il giocatore utilizza una della seguenti tre opzioni, riceve un ulteriore colpo di penalità, per un totale di due colpi di penalità: un colpo per ovviare per *colpo e distanza* più un altro colpo per ovviare indietro sulla linea o lateralmente o per giocare un'altra palla da dove è stato eseguito il *colpo* precedente al di fuori dell'*area di penalità* (in questo caso l'*area di partenza*). Pertanto, il giocatore giocherà il quinto colpo secondo una di queste cinque opzioni.

Il giocatore ha anche l'opzione di ovviare al di fuori dell'*area di penalità* senza prima *droppare* una palla nell'*area di penalità*, ma comunque riceverà un totale di due colpi di penalità per procedere in questo modo.

Penalità per Giocare la Palla da un Posto Sbagliato in Infrazione alla Regola 17.2: Penalità Generale secondo la Regola 14.7a.

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

Quando la palla di un giocatore si trova in un'*area di penalità*, non si ovvia per:

- interferenza con una *condizione anormale del campo* (Regola 16.1),
- una palla *infossata* (Regola 16.3),
- una palla ingiocabile (Regola 19).

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

Tuttavia, quando una condizione di *animale* pericoloso interferisce con il gioco di una palla in un'*area di penalità*, il giocatore può ovviare senza penalità nell'*area di penalità* oppure ovviare con penalità al di fuori dell'*area di penalità* (vedi Regola 16.2b(2)).

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

Scopo della Regola:

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

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

18.1 Ovviare per Colpo e Distanza Permesso in Ogni Momento

In qualsiasi momento, un giocatore può ovviare per *colpo e distanza* aggiungendo **un colpo di penalità** e giocando la palla originale o un'altra palla da dove è stato eseguito il *colpo* precedente (vedi Regola 14.6).

Il giocatore ha sempre l'opzione di ovviare per *colpo e distanza:*

- indipendentemente da dove la palla del giocatore si trovi sul *campo*, e
- anche quando una Regola richieda al giocatore di ovviare in un determinato modo o di giocare una palla da un certo posto.

Una volta che il giocatore mette un'altra palla *in gioco* secondo la penalità di *colpo e distanza* (vedi Regola 14.4):

- la palla originale non è più *in gioco* e non deve essere giocata;
- questo è valido anche se la palla originale viene trovata successivamente sul *campo* prima del termine del periodo dei tre minuti di ricerca (vedi Regola 6.3b).

Tuttavia, questo non si applica a una palla che deve essere giocata da dove è stato eseguito il *colpo* precedente quando il giocatore:

- annuncia che sta giocando una *palla provvisoria* (vedi Regola 18.3b),
- sta giocando una seconda palla in *stroke play* secondo la Regola 14.7b o 20.1c(3).

Regola 18.1 Interpretazioni:

18.1/1 – La Palla Supportata Può Essere Alzata Quando Viene Trovata la Palla Originale Entro i Tre Minuti Previsti per la Ricerca

Quando si gioca nuovamente dall'*area di partenza*, una palla che è stata piazzata, *droppata* o supportata nell'*area di partenza* non è in gioco fino a che un giocatore esegua un *colpo* ad essa (Definizione di "Palla in Gioco" e Regola 6.2).

Per esempio, un giocatore gioca dall'*area di partenza*, cerca brevemente la propria palla e poi torna indietro e supporta un'altra palla. Prima che il giocatore giochi la palla supportata ed entro il periodo dei tre minuti previsti per la ricerca, la palla originale viene trovata. Il

giocatore può abbandonare la palla supportata e continuare con la palla originale senza penalità, ma gli è anche permesso procedere per *colpo e distanza* giocando dall'*area di partenza.*

Tuttavia, se il giocatore giocasse dall'*area generale* e poi *droppasse* un'altra palla per ovviare per *colpo e distanza*, l'esito sarebbe differente nel fatto che il giocatore deve continuare con la palla *droppata* con la penalità di *colpo e distanza.* Se il giocatore continuasse a giocare con la palla originale in questo caso, egli giocherebbe una *palla sbagliata.*

18.1/2 – La Penalità Non Può Essere Evitata Procedendo per Colpo e Distanza

Se un giocatore alza la propria palla quando non è autorizzato a farlo, egli non può evitare la penalità di un colpo secondo la Regola 9.4b decidendo poi di procedere per *colpo e distanza.*

Per esempio, il colpo dalla partenza di un giocatore si ferma in un'area boschiva. Il giocatore alza una palla credendo che sia una palla smarrita, ma scopre che questa era la *palla in gioco.* Il giocatore allora decide di procedere per *colpo e distanza.*

Il giocatore riceverà un colpo di penalità secondo la Regola 9.4b in aggiunta alla penalità per *colpo e distanza* secondo la Regola 18.1, giacché nel momento in cui la palla è stata alzata, il giocatore non era autorizzato ad alzarla e non aveva intenzione di giocare per *colpo e distanza*. Il prossimo colpo del giocatore sarà il quarto.

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

18.2a Quando la Palla è Persa o è Fuori Limite

(1) Quando la Palla è Persa. Una palla è *persa* se non è trovata entro tre minuti dopo che il giocatore o il proprio *caddie* ne abbiano iniziato la ricerca.

Se una palla viene trovata entro quel periodo, ma non si è sicuri se sia la palla del giocatore:

- il giocatore deve prontamente tentare di identificare la palla (vedi Regola 7.2) e gli è concesso un tempo ragionevole per farlo, anche se ciò accade dopo che il periodo dei tre minuti di ricerca è terminato;
- questo include un tempo ragionevole per raggiungere la palla qualora il giocatore non sia nel luogo dove la palla viene trovata.

Se il giocatore non identifica la propria palla entro tale tempo ragionevole, la palla è *persa*.

Regola 18.2a(1) Interpretazioni:

18.2a(1)/1 – Tempo Permesso per la Ricerca Quando la Ricerca Viene Temporaneamente Interrotta

A un giocatore sono permessi tre minuti per cercare la propria palla prima che questa diventi *persa*. Tuttavia, ci sono situazioni in cui "l'orologio si ferma" e tal tempo non conta nei tre minuti del giocatore.

I seguenti esempi illustrano come tenere conto del tempo quando una ricerca viene temporaneamente interrotta:

- in *stroke play,* un giocatore cerca la propria palla per un minuto e trova una palla. Il giocatore crede che essa sia la propria, impiega 30 secondi per decidere come eseguire il *colpo*, sceglie un bastone e gioca tale palla. Il giocatore poi scopre che era una *palla sbagliata.*

Quando il giocatore ritorna nell'area dove probabilmente si trovava la palla originale e riprende la ricerca, egli ha ancora due minuti per cercare.
Il tempo per la ricerca si è fermato quando il giocatore ha trovato la *palla sbagliata* e ha interrotto la ricerca stessa;

- un giocatore cerca la propria palla per due minuti quando il gioco viene interrotto dal *Comitato.* Il giocatore continua a cercare.
  Quando i tre minuti intercorsi da quando il giocatore ha iniziato la ricerca sono scaduti, la palla è divenuta *persa* anche se il periodo dei tre minuti per la ricerca è terminato quando il gioco è stato sospeso;
- un giocatore cerca la propria palla per un minuto quando il gioco viene sospeso. Il giocatore continua la ricerca per un ulteriore minuto e poi la interrompe per cercare rifugio. Quando il giocatore ritorna sul *campo* per riprendere il gioco, gli è concesso un altro minuto per cercare la palla anche se il gioco non è stato ripreso;
- un giocatore trova e identifica la propria palla nel rough alto dopo due minuti di ricerca. Il giocatore lascia l'area per recuperare un bastone. Quando ritorna, non riesce a trovare la palla. Il giocatore ha ora un minuto per cercare prima che la palla diventi *persa*. Il periodo dei tre minuti di ricerca si è interrotto quando la palla è stata trovata la prima volta;
- un giocatore cerca la propria palla per due minuti, poi si sposta lateralmente per consentire al gruppo seguente di passare. Il periodo di ricerca si interrompe una volta che la ricerca viene interrotta temporaneamente e al giocatore è consentito un ulteriore minuto per cercare.

18.2a(1)/2 – Il Caddie Non E' Obbligato a Cercare la Palla del Giocatore Prima del Giocatore

Un giocatore può istruire il proprio *caddie* a non iniziare la ricerca della propria palla.

Per esempio, un giocatore esegue un drive lungo nel rough fitto, mentre un altro giocatore esegue un drive corto nel rough fitto. Il *caddie* del giocatore comincia ad andare avanti verso il luogo dove la palla del giocatore possa essere per iniziare la ricerca. Tutti gli altri, incluso il giocatore, vanno avanti verso il luogo dove la palla dell'altro giocatore si possa trovare per cercarla.

Il giocatore può indirizzare il proprio *caddie* a cercare la palla dell'altro giocatore e ritardare la ricerca della propria palla fino a che tutti gli altri possano aiutare.

18.2a(1)/3 – La Palla Può Diventare Persa Qualora Non Identificata Per Tempo

Quando un giocatore ha l'opportunità di identificare una palla come propria entro il periodo dei tre minuti previsti per la ricerca, ma non lo fa, la palla è *persa* una volta che scade il tempo per la ricerca.

Per esempio, un giocatore inizia a cercare la propria palla e dopo due minuti trova una palla che egli crede sia la palla di un altro giocatore e riprende la ricerca della propria palla.

Il periodo dei tre minuti previsti per la ricerca scade e il giocatore poi scopre che la palla che aveva trovato e creduto fosse quella di un altro giocatore era in effetti la propria. In questo caso, la palla del giocatore è *persa*, in quanto il giocatore ha continuato a cercare non identificando la palla trovata per tempo.

(2) <u>Quando la Palla è Fuori Limite.</u> Una palla ferma è *fuori limite* solo quando è interamente al di fuori del margine del limite del *campo.*

Una palla si trova entro il limite quando qualsiasi parte della palla:

- giace sopra o tocca il terreno o qualsiasi altra cosa (come ad esempio qualsiasi oggetto naturale o artificiale) all'interno del margine del limite, o
- si trova al di sopra del margine del limite o di qualsiasi altra parte del *campo.*

Un giocatore può stare *fuori limite* per giocare una palla sul *campo.*

DIAGRAMMA 18.2a: QUANDO LA PALLA È FUORI LIMITE

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

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

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

Regola 18.2a(2) Interpretazioni:

18.2a(2)/1 – Palla Spostata Fuori Limite dalla Corrente d'Acqua

Se una corrente d'acqua (*acqua temporanea* o l'acqua in un'*area di penalità*) porta una palla *fuori limite,* il giocatore deve ovviare per *colpo e distanza* (Regola 18.2b). L'acqua è una *forza naturale*, non un'*influenza esterna*, pertanto la Regola 9.6 non si applica.

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

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

Eccezione – Il Giocatore Può Sostituire un'Altra Palla secondo un'Altra Regola Quando è Noto o Pressoché Certo Ciò che é Accaduto alla Palla: invece di ovviare per *colpo e distanza*, il giocatore può *sostituire* un'altra palla come permesso secondo una Regola che si applica quando la propria palla non è stata trovata ed è *noto o pressoché certo* che la palla:

- si sia fermata sul *campo* e sia stata mossa da un'*influenza esterna* (vedi Regola 9.6) o sia stata giocata come una *palla sbagliata* da un altro giocatore (vedi Regola 6.3c(2)),
- si sia fermata sul *campo* all'interno o sopra un'*ostruzione movibile* (vedi

Regola 15.2b) o una *condizione anormale del campo* (vedi Regola 16.1e),

- si trovi in un'*area di penalità* (vedi Regola 17.1c), o
- sia stata deviata o fermata intenzionalmente da qualsiasi persona (vedi Regola 11.2c).

Penalità per Giocare la Palla da un *Posto Sbagliato* in Infrazione alla Regola 18.2: *Penalità Generale* secondo la Regola 14.7a.

18.3 Palla Provvisoria

18.3a Quando la Palla Provvisoria è Permessa

Se una palla può essere *persa* al di fuori di un'*area di penalità* o può essere *fuori limite,* per risparmiare tempo il giocatore può giocare un'altra palla provvisoriamente con la penalità di *colpo e distanza* (vedi Regola 14.6).

Per una palla che potrebbe essere *persa*, questo si applica:

- quando la palla originale non è stata trovata e identificata e non è ancora *persa*, e
- quando una palla potrebbe essere *persa* in un'*area di penalità*, ma potrebbe anche

essere *persa* in qualche altra parte sul *campo.*

Tuttavia, se il giocatore è consapevole che l'unico posto possibile dove la palla originale possa essere *persa* sia in un'*area di penalità,* una *palla provvisoria* non è permessa e una palla giocata dal posto dove è stato eseguito il *colpo* precedente diventa la *palla in gioco* del giocatore con la penalità di *colpo e distanza* (vedi Regola 18.1).

Se una *palla provvisoria* stessa può essere persa al di fuori di un'*area di penalità* o può essere *fuori limite:*

- il giocatore può giocare un'altra *palla provvisoria;*
- tale *palla provvisoria* ha quindi lo stesso rapporto con la prima *palla provvisoria* come la prima *palla provvisoria* lo ha con la palla originale.

Regola 18.3a Interpretazioni:

18.3a/1 – Quando il Giocatore Può Giocare la Palla Provvisoria

Quando un giocatore considera se gli sia permesso o meno giocare una *palla provvisoria,* solo le informazioni conosciute al giocatore in quel momento vengono prese in considerazione.

Esempi in cui una *palla provvisoria* può essere giocata includono quando:

- la palla originale potrebbe essere in un'*area di penalità*, ma essa potrebbe essere anche *persa* al di fuori di un *area di penalità* oppure essere *fuori limite;*
- un giocatore crede che la palla originale si sia fermata nell'*area generale* e possa essere *persa*. Se successivamente essa viene trovata in un'*area di penalità* entro il periodo dei tre minuti previsti per la ricerca, il giocatore deve abbandonare la *palla provvisoria.*

18.3a/2 – E' Permesso Giocare la Palla Provvisoria Dopo che la Ricerca E' Iniziata

Un giocatore può giocare una *palla provvisoria* per una palla che potrebbe essere *persa* quando la palla originale non è stata trovata e identificata anche se il periodo dei tre minuti previsti per la ricerca non è ancora terminato.

Per esempio, se un giocatore è in grado di ritornare al punto del suo *colpo* precedente e giocare una *palla provvisoria* prima che il periodo dei tre minuti previsti per la ricerca sia terminato, il giocatore è autorizzato a farlo.

Se il giocatore gioca la *palla provvisoria* e poi viene trovata la palla originale entro il periodo dei tre minuti previsti per la ricerca, il giocatore deve continuare il gioco con la palla originale.

18.3a/3 – Ciascuna Palla Si Riferisce Solo alla Palla Precedente Quando Viene Giocata dallo Stesso Punto

Quando un giocatore gioca molteplici palle dallo stesso punto, ciascuna palla si riferisce solo alla palla precedente giocata.

Per esempio, un giocatore gioca una *palla provvisoria* credendo che il suo colpo dalla partenza possa essere *perso* o essere *fuori limite*. La *palla provvisoria* viene colpita nella stessa direzione della palla originale e, senza alcun annuncio, egli gioca un'altra palla dalla partenza. Questa palla si ferma in fairway.

Se la *palla originale* non è *persa* o non è *fuori limite*, il giocatore deve continuare il gioco con la palla originale, senza penalità.

Tuttavia, se la palla originale è *persa* o è *fuori limite,* il giocatore deve continuare il gioco con la terza palla giocata dalla partenza, giacché essa è stata giocata senza alcun annuncio. Pertanto, la terza palla è una palla che *sostituisce* la *palla provvisoria* con la penalità di *colpo e distanza* (Regola 18.1), indipendentemente dalla posizione della *palla provvisoria.* Il giocatore ha ora eseguito 5 colpi (inclusi i colpi di penalità) con la terza palla giocata dalla partenza.

18.3b Annunciare il Gioco della Palla Provvisoria

Prima che il *colpo* sia eseguito, il giocatore deve annunciare che giocherà una *palla provvisoria:*

- non è sufficiente per il giocatore dire soltanto che giocherà un'altra palla o che sta giocando nuovamente;
- il giocatore deve usare la parola "provvisoria" o altrimenti indicare chiaramente che egli sta giocando la palla provvisoriamente secondo la Regola 18.3.

Se il giocatore non annuncia ciò (anche se intendeva giocare una *palla provvisoria*) e gioca una palla da dove è stato eseguito il *colpo* precedente, tale palla è la *palla in gioco* del giocatore con la penalità di *colpo e distanza* (vedi Regola 18.1).

Regola 18.3b Interpretazioni:

18.3b/1 – Cosa E' Considerato Annuncio di una Palla Provvisoria

Sebbene la Regola 18.3b non specifichi a chi debba esser rivolto l'annuncio di una *palla provvisoria*, un annuncio deve essere formulato in modo che le persone che si trovano vicino al giocatore possano sentirlo.

Per esempio, avendo vicino altre persone, se un giocatore afferma che giocherà una *palla provvisoria*, ma lo fa in un modo che solo lui stesso può sentirlo, questo non soddisfa i requisiti nella Regola 18.3b che prevedono che il giocatore debba "annunciare" che giocherà una *palla provvisoria*. Qualsiasi palla giocata in queste circostanze diventa la *palla in gioco* del giocatore con la penalità di *colpo e distanza.*

Se non ci sono altre persone nelle vicinanze per ascoltare l'annuncio del giocatore (come ad esempio quando il giocatore è tornato sull'*area di partenza* dopo aver cercato brevemente la propria palla), si considera che il giocatore abbia annunciato correttamente di avere intenzione di giocare una *palla provvisoria* purché egli informi qualcuno appena possibile di averlo fatto.

18.3b/2 – Annunci che "Indicano Chiaramente" che Viene Giocata una Palla Provvisoria

Nel giocare una *palla provvisoria*, è meglio che il giocatore utilizzi la parola "provvisoria" nel suo annuncio. Tuttavia, sono accettate altre affermazioni che rendono chiaro che l'intento del giocatore è quello di giocare una *palla provvisoria.*

Esempi di annunci che indicano chiaramente che il giocatore sta giocando una *palla provvisoria* includono:

- "Sto giocando una palla secondo la Regola 18.3".
- "Ne gioco un'altra per ogni evenienza".

Esempi di annunci che non indicano chiaramente che il giocatore sta giocando una *palla provvisoria* e sono a significare che il giocatore metterà una palla *in gioco* con la penalità di *colpo e distanza* includono:

- "Ho intenzione di ricaricare".
- "Ne gioco un'altra".

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

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

Questo è valido anche se la *palla provvisoria* è giocata diverse volte.

Tuttavia, essa smette di essere una *palla provvisoria* quando diventa la palla in gioco secondo il punto (2) oppure viene abbandonata secondo il punto (3) e pertanto diventa una *palla sbagliata.*

Regola 18.3c(1) Interpretazioni:

18.3c(1)/1 – Le Azioni Intraprese con la Palla Provvisoria Sono una Continuazione della Palla Provvisoria

Intraprendere azioni diverse dall'eseguire un *colpo* con la *palla provvisoria*, come ad esempio *droppare,* piazzare o *sostituire* un'altra palla più vicino alla buca di dove si stima essere la palla originale non costituisce il "giocare" la *palla provvisoria* e non fanno in modo che tale palla perda il suo status di *palla provvisoria.*

Per esempio, il colpo di partenza di un giocatore può essere *perso* a 160 metri dalla *buca*, cosicché il giocatore gioca una *palla provvisoria*. Dopo aver cercato brevemente la palla originale, il giocatore va avanti per giocare la *palla provvisoria* che si trova in un cespuglio a circa 135 metri dalla buca. Egli dichiara la *palla provvisoria* ingiocabile e *droppa* secondo la Regola 19.2c. Prima di giocare la palla *droppata*, la palla originale del giocatore viene trovata da uno spettatore entro tre minuti da quando il giocatore ne ha iniziato la ricerca.

In questo caso, la palla originale rimane la *palla in gioco,* in quanto è stata trovata entro tre minuti dall'inizio della ricerca e il giocatore non ha eseguito un *colpo* alla *palla provvisoria* da un punto più vicino alla *buca* di dove si stimava essere la palla originale.

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

- Quando la Palla Originale è Persa in Qualsiasi Posto sul Campo Eccetto nell'Area di Penalità o è Fuori Limite. La palla originale non è più *in gioco* (anche se viene successivamente trovata sul *campo* dopo il termine del periodo dei tre minuti di ricerca) ed è adesso una *palla sbagliata* che non deve essere giocata (vedi Regola 6.3c).
- Quando la Palla Provvisoria E' Giocata da un Punto Più Vicino alla Buca di Dove si Stima Essere la Palla Originale. La palla originale non è più *in gioco* (anche se viene successivamente trovata sul *campo* prima del termine del periodo dei tre minuti di ricerca o viene trovata più vicino alla *buca* di dove è stata stimata essere) ed è adesso una *palla sbagliata* che non deve essere giocata (vedi Regola 6.3c).

Se il giocatore gioca una *palla provvisoria* nello stesso luogo generale della palla originale e non è in grado di identificare quale sia l'una e l'altra palla:

- se solo una delle palle viene trovata sul *campo*, tale palla è considerata come la *palla provvisoria* che adesso è in gioco;
- se entrambe le palle vengono trovate sul *campo*, il giocatore deve scegliere una delle palle da considerare come la *palla provvisoria* che adesso è *in gioco*, mentre l'altra palla è considerata *persa* e non deve essere giocata.

Eccezione – Il Giocatore Può Sostituire un'Altra Palla Secondo un'Altra Regola Quando è Noto o Pressoché Certo Ciò che Sia Accaduto alla Palla: il giocatore ha un'opzione extra quando la propria palla non è stata trovata ed è *noto o pressoché certo* che la palla:

- si sia fermata sul *campo* e sia stata *mossa* da un'*influenza esterna* (vedi Regola 9.6),

- si sia fermata sul *campo* dentro o sopra un'*ostruzione movibile* (vedi Regola 15.2b) o una *condizione anormale del campo* (vedi Regola 16.1e), o
- sia stata deviata o fermata intenzionalmente da qualsiasi persona (vedi Regola 11.2c).

Quando si applica una di quelle Regole, il giocatore può:

- *sostituire* un'altra palla come permesso secondo quella Regola, o
- considerare la *palla provvisoria* come la *palla in gioco* con la penalità di *colpo e distanza.*

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

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

Regola 18.3c(2) Interpretazioni:

18.3c(2)/1 – Il Punto Stimato della Palla Originale Viene Utilizzato per Determinare Quale Palla Sia in Gioco

La Regola 18.3c(2) utilizza il punto sul quale il giocatore "stima " che si trovi la propria palla originale quando determina se la *palla provvisoria* sia stata giocata da più vicino alla buca di quel punto e se sia in gioco la palla originale o la *palla provvisoria.* Il punto stimato

non è quello in cui la palla originale finisce per essere trovata, piuttosto è il punto dove il giocatore pensa o reputa che si trovi tale palla.

Esempi del determinare quale palla sia *in gioco* includono:

- un giocatore, credendo che la propria palla originale possa essere *persa* o essere *fuori limite,* gioca una *palla provvisoria* che non si ferma più vicino alla *buca* del punto stimato della palla originale. Il giocatore trova una palla e la gioca, credendo sia la palla originale. Il giocatore poi scopre che la palla che aveva giocato era la *palla provvisoria.*

In questo caso, la *palla provvisoria* non è stata giocata da un punto più vicino alla *buca* del punto stimato della palla originale. Pertanto, il giocatore può riprendere la ricerca della palla originale. Se la palla originale viene trovata entro tre minuti dall'inizio della ricerca, essa rimarrà la palla *in gioco* e il giocatore deve abbandonare la *palla provvisoria.* Se il periodo dei tre minuti previsti per la ricerca scade prima che sia trovata la palla originale, la *palla provvisoria* sarà la *palla in gioco;*

- un giocatore, credendo che il proprio colpo dalla partenza possa essere *perso* oppure possa essere sopra una strada definita come *fuori limite,* gioca una *palla provvisoria.* Il giocatore cerca brevemente la palla originale, ma non la trova. Il giocatore va avanti e gioca la *palla provvisoria* da un punto più vicino alla *buca* di quello dove si stima essere la palla originale. Quindi il giocatore va più avanti e trova la palla originale entro i limiti del *campo*. La palla originale sarebbe rimbalzata lungo la strada e sarebbe tornata entro i limiti del *campo*, in quanto viene ritrovata molto più avanti di quanto previsto.

In questo caso, la *palla provvisoria* è diventata la *palla in gioco* quando è stata giocata da un punto più vicino alla *buca* di quello dove si stimava essere la palla originale. La palla originale non è più *in gioco* e deve essere abbandonata.

18.3c(2)/2 – Il Giocatore Può Chiedere agli Altri di Non Cercare la Propria Palla Originale

Se un giocatore non ha intenzione di cercare la propria palla originale, in quanto vorrebbe continuare il gioco con la *palla provvisoria*, il giocatore può chiedere agli altri di non cercarla, ma questi non sono obbligati a soddisfare la richiesta.

Se viene trovata una palla, il giocatore deve adoperare tutti gli sforzi ragionevoli per identificarla, purché egli non abbia già giocato la *palla provvisoria* da più vicino alla *buca* del punto dove si stima essere la palla originale, nel qual caso essa è diventata la palla *in gioco* del giocatore. Se la *palla provvisoria* non è ancora diventata la palla *in gioco* quando viene trovata un'altra palla, il rifiuto di adoperare uno sforzo ragionevole per identificare la palla trovata può essere considerata una grave scorrettezza contraria allo spirito del gioco (Regola 1.2).

Dopo che l'altra palla viene trovata, se la *palla provvisoria* viene giocata da più vicino alla *buca* del posto dove l'altra palla è stata trovata e si scopre che l'altra palla è la palla originale del giocatore, il *colpo* con la *palla provvisoria* è considerato in effetti un *colpo* a una *palla sbagliata* (Regola 6.3c). Il giocatore riceverà la *penalità generale* e, in *stroke play*, deve correggere l'errore continuando il gioco con la palla originale.

18.3c(2)/3 – L'Avversario o un Altro Giocatore Può Cercare la Palla del Giocatore Nonostante la Richiesta del Giocatore

Anche se un giocatore preferisce continuare il gioco della buca con una *palla provvisoria* senza cercare la palla originale, l*'avversario* o un altro giocatore in *stroke play* possono cercare la palla originale del giocatore, purché essi non ritardino irragionevolmente il gioco. Se la palla originale del giocatore viene trovata mentre è ancora in gioco, il giocatore deve abbandonare la palla provvisoria (Regola 18.3c(3).

Per esempio, in una buca par 3, il colpo dalla partenza di un giocatore termina in un fitto bosco ed egli gioca una *palla provvisoria* che si ferma vicino alla *buca*. Dato questo risultato, il giocatore non vuole trovare la palla originale e si avvia direttamente verso la *palla provvisoria* per continuare il gioco con questa. L*'avversario* del giocatore o un altro giocatore in *stroke play* pensa che sia vantaggioso per sé stesso se la palla originale venga trovata e inizia a cercarla.

Se egli trova la palla originale prima che il giocatore esegua un altro *colpo* con la *palla provvisoria*, il giocatore deve abbandonare la *palla provvisoria* e continuare con la palla originale. Tuttavia, se il giocatore esegue un altro *colpo* con la *palla provvisoria* prima che la palla originale venga trovata, questa diventa la *palla in gioco*, in quanto essa era più vicino alla *buca* del punto stimato della palla originale (Regola 18.3c(2)).

In *match play*, se la *palla provvisoria* del giocatore si trova più vicino alla *buca* di quella dell'*avversario*, l'*avversario* può annullare il *colpo* e fare in modo che il giocatore giochi nell'ordine giusto (Regola 6.4a). Tuttavia, annullare il *colpo* non cambierebbe lo status della palla originale, che non è più *in gioco.*

18.3c(2)/4 – Quando il Punteggio con la Palla Provvisoria Imbucata Diventa il Punteggio per la Buca

Purché la palla originale non sia già stata trovata entro i limiti del *campo*, il punteggio con una *palla provvisoria* che è stata imbucata diventa il punteggio del giocatore per la buca quando il giocatore alza la palla dalla *buca*, giacché, in questo caso, l'alzare la palla dalla *buca* equivale all'eseguire un *colpo*.

Per esempio, in una buca corta, il *colpo* dalla partenza del Giocatore A potrebbe essere *perso*, così egli gioca una *palla provvisoria* che viene *imbucata*. Il Giocatore A non vuole cercare la palla originale, ma il Giocatore B, *avversario* di A o un altro giocatore in *stroke play,* va avanti a cercare la palla originale.

Se Il Giocatore B trova la palla originale del Giocatore A prima che il Giocatore A alzi la *palla provvisoria* dalla buca, il Giocatore A deve abbandonare la *palla provvisoria* e continuare con la palla originale. Se il Giocatore A alza la palla dalla *buca* prima che il Giocatore B trovi la palla originale del Giocatore A, il punteggio del Giocatore A per la buca è tre.

18.3c(2)/5 –Palla Provvisoria Alzata dal Giocatore Successivamente Diventa la Palla in Gioco

Se un giocatore alza la propria *palla provvisoria* quando non autorizzato a farlo secondo le Regole e la *palla provvisoria* successivamente diventa la palla *in gioco*, il giocatore deve aggiungere un colpo di penalità secondo la Regola 9.4b (Penalità per Alzare o Muovere la

Palla) e deve *ripiazzare* la palla.

Per esempio, in *stroke play*, credendo che il suo colpo dalla partenza possa essere *perso*, il giocatore gioca una *palla provvisoria.* Il giocatore trova una palla che crede essere la palla originale, esegue un *colpo* con essa, alza la *palla provvisoria* e poi scopre che la palla che ha giocato non era la palla originale, bensì una *palla sbagliata*. Il giocatore riprende la ricerca della palla originale, ma non riesce a trovarla entro il periodo dei tre minuti previsti per la ricerca.

Giacché la *palla provvisoria* era diventata la *palla in gioco* con la penalità di *colpo e distanza*, il giocatore deve *ripiazzare* tale palla e riceve un colpo di penalità secondo la Regola 9.4b. Il giocatore riceve anche due colpi di penalità per aver giocato una *palla sbagliata* (Regola 6.3c). Il prossimo *colpo* del giocatore sarà il settimo.

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

- Quando la Palla Originale Viene Trovata sul Campo al di Fuori dell'Area di Penalità Prima del Termine del Periodo dei Tre Minuti di Ricerca. Il giocatore deve giocare la palla originale come si trova.
- Quando la Palla Originale Viene Trovata nell'Area di Penalità o E' Noto o Pressoché Certo che Sia nell'Area di Penalità. Il giocatore deve giocare la palla originale come si trova oppure ovviare con penalità secondo la Regola 17.1d.

In ogni caso:

- il giocatore non deve eseguire qualsiasi ulteriore *colpo* con la *palla provvisoria* che adesso è una *palla sbagliata* (vedi Regola 6.3c), e
- tutti i colpi con quella *palla provvisoria* prima che fosse abbandonata (inclusi i *colpi* eseguiti e qualsiasi colpo di penalità derivante unicamente dal giocare quella palla) non contano.

Regola 18.3c(3) Interpretazioni:

18.3c(3)/1 – La Palla Provvisoria Non Può Servire Come Palla in Gioco Se la Palla Originale è Ingiocabile o è nell'Area di Penalità

Un giocatore è autorizzato a giocare una *palla provvisoria* solo se egli crede che la palla originale possa essere *persa* al di fuori di un'*area di penalità* o possa essere *fuori limite*. Il giocatore non può decidere che una seconda palla che andrà a giocare sia una *palla provvisoria* nel caso in cui la palla originale sia *persa* al di fuori di un'*area di penalità* o sia *fuori limite* e la palla *in gioco* nel caso in cui la palla originale sia ingiocabile o in un'*area di penalità.*

Se la palla originale viene trovata entro i limiti del *campo* oppure è *noto o pressoché certo* che sia in un'*area di penalità,* la *palla provvisoria* deve essere abbandonata.

Penalità per Giocare la Palla da un *Posto Sbagliato* in Infrazione alla Regola 18.3: *Penalità Generale* secondo la Regola 14.7a.

Regola 19 – Palla Ingiocabile

Scopo della Regola:

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

19.1 Il Giocatore Può Decidere di Ovviare per Palla Ingiocabile in Qualsiasi Posto Eccetto nell'Area di Penalità

Un giocatore è la sola persona che può decidere di considerare la propria palla ingiocabile ovviando con penalità secondo la Regola 19.2 o 19.3.

- L'ovviare per palla ingiocabile è permesso in qualsiasi posto sul *campo*, **eccetto** in un'*area di penalità.*
- Se una palla è ingiocabile in un'*area di penalità*, la sola opzione del giocatore è ovviare con penalità secondo la Regola 17.

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

Un giocatore può ovviare per palla ingiocabile utilizzando una delle tre opzioni nella Regola 19.2a, b o c, aggiungendo in ogni caso **un colpo di penalità**.

- Il giocatore può ovviare per *colpo e distanza* secondo la Regola 19.2a anche se la palla originale non è stata trovata e identificata.
- **Tuttavia**, per ovviare indietro sulla linea secondo la Regola 19.2b oppure lateralmente secondo la Regola 19.2c, il giocatore deve conoscere il punto della palla originale.

19.2a Ovviare per Colpo e Distanza

Il giocatore può giocare la palla originale o un'altra palla da dove è stato eseguito il *colpo* precedente (vedi Regola 14.6).

Regola 19.2a Interpretazioni:

19.2a/1 – Il Giocatore Può Ovviare per Colpo e Distanza Anche Quando il Punto del Colpo Precedente Si Trova Più Vicino alla Buca del Posto Dove Giace la Palla Ingiocabile

Se una palla si ferma più lontano dalla *buca* del punto da dove è stata giocata, si può sempre ovviare per *colpo e distanza.*

Esempi nei quali l'ovviare per *colpo e distanza* può risultare più vicino alla *buca* includono quando:

- il *colpo* di un giocatore dall'*area di partenza* colpisce un albero, rimbalza indietro e si ferma dietro l'*area di partenza.* Il giocatore può giocare nuovamente dall'*area di partenza* con la penalità di un colpo;
- un giocatore ha un putt in discesa ed egli putta fuori dal *putting green* e la palla rotola fuori dal *putting green* in un brutto lie o in un'*area di penalità.*
  Il giocatore può giocare nuovamente dal *putting green* con la penalità di un colpo.

19.2a/2 – L'Ovviare per Colpo e Distanza è Permesso Solo dal Punto Dove Si E' Giocato l'Ultimo Colpo

L'opzione dell'ovviare per *colpo e distanza* per una palla ingiocabile si applica solo al posto dove è stato eseguito l'ultimo *colpo*; a un giocatore non è permesso ritornare nel posto dove è stato eseguito qualsiasi altro *colpo* precedente all'ultimo.

Se le opzioni dell'ovviare per *colpo e distanza* o indietro sulla linea non sono favorevoli, l'unica opzione è quella di ovviare lateralmente molteplici volte, ricevendo una penalità ogni volta, fino a che il giocatore può avere la palla in una posizione giocabile.

19.2b Ovviare Indietro sulla Linea

Il giocatore può *droppare* la palla originale o un'altra palla (vedi Regola 14.3) in un'*area dove ovviare* basata su una linea di riferimento che va diritta indietro dalla *buca* attraverso il punto della palla originale:

- Punto di Riferimento: un punto sul *campo* scelto dal giocatore che si trovi sulla linea di riferimento e che sia più lontano dalla *buca* del punto della palla originale (senza alcun limite a quanto indietro sulla linea):

– nello scegliere questo punto, il giocatore dovrebbe indicare il punto utilizzando un oggetto (come ad esempio un *tee*);

– se il giocatore *droppa* la palla senza aver scelto questo punto, il punto di riferimento è considerato essere il punto sulla linea che è alla stessa distanza dalla *buca* del posto dove la palla *droppata* ha toccato il terreno per la prima volta.

- Dimensione dell'Area dove Ovviare Misurata dal Punto di Riferimento: *lunghezza di un bastone,* **ma** con questi limiti:
- Limiti sulla Posizione dell'Area dove Ovviare:

– non deve essere più vicino alla *buca* del punto di riferimento, e

– può essere in qualsiasi *area del campo*, **ma**

– se più di un'*area del campo* si trova entro la *lunghezza di un bastone* dal punto di riferimento, la palla deve fermarsi all'interno dell'*area dove ovviare* nella stessa *area del campo* che la palla ha toccato per la prima volta quando *droppata* nell'*area dove ovviare.*

Vedi L'Interpretazione 17.1d(2)/1 - Raccomandazione che il Giocatore Marchi Fisicamente il Punto di Riferimento sulla Linea di Riferimento

19.2c Ovviare Lateralmente

Il giocatore può *droppare* la palla originale o un'altra palla in quest'*area dove ovviare* (vedi Regola 14.3):

- Punto di Riferimento: il punto della palla originale.
- Dimensione dell'Area dove Ovviare Misurata dal Punto di Riferimento: *lunghezza di due bastoni,* **ma** con questi limiti:
- Limiti sulla Posizione dell'Area dove Ovviare:
  - non deve essere più vicino alla *buca* del punto di riferimento, e
  - può essere in qualsiasi *area del campo*, **ma**
  - se più di un'*area del campo* si trova entro la *lunghezza di due bastoni* dal punto di riferimento, la palla deve fermarsi all'interno dell'*area dove ovviare* nella stessa *area del campo* che la palla ha toccato per la prima volta quando *droppata* nell'*area dove ovviare.*

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

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

(1) il giocatore può ovviare per colpo e distanza giocando la palla originale o un'altra palla da un'area dove ovviare basata sul posto da dove è stato eseguito il colpo precedente (vedi Regola 14.6 e Diagramma 14.6);
(2) il giocatore può ovviare indietro sulla linea droppando la palla originale o un'altra palla in un'area dove ovviare basata su una linea di riferimento che va diritta indietro dalla buca attraverso il punto della palla originale. Il punto di riferimento è un punto sul campo scelto dal giocatore che si trova sulla linea di riferimento ed è più lontano dalla buca del punto della palla originale. Non c'è limite a quanto indietro sulla linea possa essere il punto di riferimento. L'area dove ovviare è a un bastone di lunghezza dal punto di riferimento, non è più vicino alla buca del punto di riferimento e può essere in qualsiasi area del campo. Nello scegliere questo punto di riferimento, il giocatore dovrebbe indicare il punto utilizzando un oggetto (come ad esempio un tee);
(3) il giocatore può ovviare lateralmente. Il punto di riferimento è il punto della palla originale. L'area dove ovviare è a due bastoni di lunghezza dal punto di riferimento, non è più vicino alla buca del punto di riferimento e può essere in qualsiasi area del campo.

Penalità per Giocare la Palla da un *Posto Sbagliato* in Infrazione alla Regola 19.2: *Penalità Generale* secondo la Regola 14.7a.

Regola 19.2c Interpretazioni:

19.2c/1 – Punto di Riferimento Per Ovviare Lateralmente Quando la Palla Non Si Trova Sul Terreno

Quando la palla di un giocatore giace al di sopra del terreno (come ad esempio in un cespuglio o su un albero), il giocatore può ovviare lateralmente utilizzando come suo punto di riferimento il punto sul terreno direttamente sotto al punto dove si trova la palla:

- l'*area dove ovviare* si trova entro la *lunghezza di due bastoni* e non più vicino alla *buca* del punto di riferimento sul terreno (vedi Regola 19.2c);
- in alcuni casi, questo può permettere che una palla sia *droppata* su un *putting green.*

Tuttavia, se una palla ingiocabile giace sul terreno, il punto stesso della palla originale verrà sempre utilizzato come punto di riferimento. Per esempio:

- se la palla di un giocatore giace alla base di un dirupo o di un ripido pendio, il punto della palla originale è il punto di riferimento;
- questo significa che il giocatore non può ignorare la distanza verticale e *droppare* una palla in cima al dirupo o al pendio entro la lunghezza di due bastoni da un punto direttamente al di sopra del posto in cui la palla giace sul terreno alla base del dirupo o del pendio.

Regola 19.2 Interpretazioni Generali:

19.2/1 – Nessuna Garanzia che la Palla Sarà Giocabile Dopo Aver Ovviato per Palla Ingiocabile

Nell'ovviare per palla ingiocabile, un giocatore deve accettarne l'esito, anche se sarà sfavorevole, come ad esempio quando una palla *droppata* si ferma nella sua posizione originale o in un brutto *lie* in un'altra posizione nell'*area dove ovviare:*

- una volta che la palla *droppata* si ferma nell'*area dove ovviare*, il giocatore ha una nuova situazione;
- se il giocatore decide che non può (oppure non vuole) giocare la palla come attualmente si trova, egli può ovviare nuovamente per palla ingiocabile con una penalità aggiuntiva, utilizzando qualsiasi opzione per ovviare secondo la Regola 19.

19.2/2 – La Palla Può Essere Droppata in Qualsiasi Area del Campo Quando Si Ovvia per Palla Ingiocabile

Un giocatore può ovviare *droppando* una palla in un'*area dove ovviare* in qualsiasi *area del campo* secondo le opzioni dell'ovviare per palla ingiocabile. Questo include l'ovviare dall'*area generale* e *droppare* direttamente in un *bunker* o in un'*area di penalità*, su un *putting green*, in una *zona proibita al gioco* oppure su un *green sbagliato.*

Tuttavia, se il giocatore sceglie di *droppare* in una *zona proibita al gioco* oppure su un *green sbagliato*, egli deve poi continuare a ovviare come richiesto dalle Regole per tale *zona proibita al gioco* o *green sbagliato*.

Allo stesso modo, se il giocatore sceglie di *droppare* in un'*area di penalità* e non può (o non vuole) giocare la palla da dove essa giace attualmente, l'unica opzione è ovviare ulteriormente con la penalità di *colpo e distanza* giocando dal posto dove è stato eseguito il *colpo* precedente, in quanto:

- l'ovviare per palla ingiocabile non può essere eseguito nuovamente, poiché tale ovviare non è permesso quando una palla giace in un'*area di penalità*;
- Anche l''ovviare dall'*area di penalità* utilizzando l'opzione per ovviare indietro sulla linea o lateralmente non può essere fattibile, in quanto la palla non ha attraversato il bordo dell'*area di penalità* prima di fermarsi e pertanto non c'è un punto di riferimento e nessun modo di stimarlo per procedere nell'ovviare in questo modo.

Nell'ovviare per *colpo e distanza*, il giocatore riceverà un ulteriore colpo di penalità (in aggiunta al primo colpo di penalità per aver ovviato per palla ingiocabile).

19.2/3 – Il Punto di Riferimento per Colpo e Distanza Non Cambia Fino a Che il Colpo Non Viene Eseguito

Il punto di riferimento utilizzato per ovviare per *colpo e distanza* non cambia fino a che il giocatore non esegua un altro *colpo* alla propria palla *in gioco*, anche se egli ha *droppato* secondo una Regola.

Per esempio, un giocatore ovvia per una palla ingiocabile e *droppa* una palla secondo l'opzione dell'ovviare indietro sulla linea o lateralmente. La palla *droppata* rimane nell'*area dove ovviare*, ma rotola in una posizione che il giocatore reputa nuovamente ingiocabile.

Con un ulteriore colpo di penalità il giocatore può nuovamente utilizzare l'opzione dell'ovviare indietro sulla linea o lateralmente o può scegliere l'opzione dell'ovviare per *colpo e distanza* utilizzando il punto in cui la palla è stata giocata prima di divenire ingiocabile per la prima volta come punto di riferimento. Tale punto di riferimento del *colpo e distanza* non cambia, in quanto il giocatore non ha eseguito un *colpo* alla palla *droppata.*

L'esito sarebbe diverso se il giocatore eseguisse un *colpo* alla palla *droppata*, in quanto tale punto diventerebbe il nuovo punto di riferimento per il *colpo e distanza.*

19.2/4 – Il Giocatore Può Ovviare senza Penalità Se Egli Alza la Palla Per Ovviare Per Palla Ingiocabile e Scopre Prima di Droppare Che Questa Si Trova in Terreno in Riparazione

Se un giocatore alza la propria palla per ovviare per palla ingiocabile e poi scopre che questa si trova in *terreno in riparazione* o in un'altra *condizione anormale del campo*, il giocatore può ancora ovviare senza penalità secondo la Regola 16.1, purché non abbia ancora messo la palla *in gioco* secondo la Regola 19 ovviando per palla ingiocabile.

19.2/5 – Il Giocatore Deve Trovare la Palla per Utilizzare le Opzioni dell'Ovviare Indietro Sulla Linea o Lateralmente

Le opzioni dell'ovviare indietro sulla linea o lateralmente secondo la Regola 19.2 e 19.3 non possono essere utilizzate senza aver trovato la palla originale, in quanto esse

richiedono il punto della palla originale come punto di riferimento per ovviare. Se una delle due opzioni viene utilizzata per ovviare per palla ingiocabile in riferimento a una palla che non è la palla del giocatore, si considera che il giocatore stia ovviando per *colpo e distanza,* in quanto quella è l'unica Regola che può essere utilizzata se il giocatore non ha trovato la propria palla originale.

Per esempio, un giocatore trova una palla smarrita in un brutto *lie*. Scambiandola per la propria palla, il giocatore decide di ovviare lateralmente (Regola 19.2c), *sostituisce* una palla e la gioca. Nell'avviarsi per giocare il *colpo* successivo, il giocatore trova la propria palla. Giacché egli non conosceva il punto della palla originale al momento che l'altra palla è stata *sostituita*, si considera che egli abbia ovviato per *colpo e distanza* e lo abbia fatto in un *posto sbagliato* (Regola 14.7).

In *match play*, il giocatore perde la buca per aver giocato da un *posto sbagliato.*

In *stroke play,* il giocatore riceve un colpo di penalità per aver ovviato per *colpo e distanza* (Regola 18.1) e un'altra penalità di due colpi per averlo fatto da un *posto sbagliato*. Se l'aver giocato da un *posto sbagliato* costituisce una grave infrazione, l'errore deve essere corretto prima di eseguire un *colpo* per iniziare un'altra buca o, nel caso dell'ultima buca del *giro*, prima di consegnare il proprio *score*.

19.3 Opzioni per Ovviare per Palla Ingiocabile in Bunker

19.3a Opzioni Consuete per Ovviare (Un Colpo di Penalità)

Quando la palla di un giocatore si trova in un *bunker*:

- il giocatore può ovviare per palla ingiocabile con **un colpo di penalità** secondo una qualsiasi delle opzioni nella Regola 19.2, **eccetto** che:
- la palla deve essere *droppata* all'interno e fermarsi in un'*area dove ovviare* nel *bunker* qualora il giocatore ovvi indietro sulla linea (vedi Regola 19.2b) oppure ovvi lateralmente (vedi Regola 19.2c).

19.3b Opzione Extra per Ovviare (Due Colpi di Penalità)

Come opzione extra quando la palla di un giocatore si trova in un *bunker*, con un **totale di due colpi di penalità,** il giocatore può ovviare indietro sulla linea al di fuori del *bunker* secondo la Regola 19.2b.

Vedi L'Interpretazione 17.1d(2)/1 - Raccomandazione che il Giocatore Marchi Fisicamente il Punto di Riferimento sulla Linea di Riferimento

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

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

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

Regola 19.3b Interpretazioni:

19.3b/1 – Ovviare per Palla Ingiocabile al di Fuori del Bunker Dopo Avere Prima Ovviato per Palla Ingiocabile nel Bunker

Se la palla di un giocatore giace in un *bunker* e il giocatore ovvia per palla ingiocabile nel *bunker* con un colpo di penalità secondo la Regola 19.3a e poi decide che non può (o non vuole) giocare la palla *droppata* come essa giace attualmente, il giocatore si trova di fronte a una nuova situazione:

- può ovviare ancora per palla ingiocabile secondo la Regola 19.3a con un ulteriore colpo di penalità, per un totale di due colpi di penalità, ovviando per *colpo e distanza* e giocando nuovamente dal posto dove è stato eseguito il *colpo* precedente oppure utilizzando il nuovo punto della palla come punto di riferimento per ovviare indietro sulla linea o lateralmente nel *bunker;*
- se il giocatore decide invece di ovviare *droppando* una palla dietro il *bunker* utilizzando l'opzione extra secondo la Regola 19.3b, egli riceverà due ulteriori colpi di penalità in aggiunta al colpo di penalità per aver ovviato per palla ingiocabile la prima volta, per un totale di tre colpi di penalità.

Penalità per Giocare la Palla da un *Posto Sbagliato* in Infrazione alla Regola 19.3: *Penalità Generale* secondo la Regola 14.7a.

VIII

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

Regola 20

Regola 20 – Risolvere Questioni sulle Regole Durante il Giro; Ruling da Parte dell'Arbitro e del Comitato

Scopo della Regola:

la Regola 20 riguarda ciò che i giocatori dovrebbero fare quando hanno questioni sulle Regole durante un giro, incluse le procedure (che differiscono in match play e in stroke play) che permettono a un giocatore di tutelare il diritto di ottenere un ruling in un secondo momento.

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

20.1 Risolvere Questioni sulle Regole Durante il Giro

20.1a I Giocatori Devono Evitare il Ritardo Irragionevole

I giocatori non devono ritardare irragionevolmente il gioco quando cercano aiuto sulle Regole durante un *giro*:

- se un *arbitro* o il *Comitato* non sono disponibili entro un lasso di tempo ragionevole per aiutare a dirimere una questione sulle Regole, il giocatore deve decidere cosa fare e continuare il gioco;
- il giocatore può tutelare i suoi diritti chiedendo un ruling in *match play* (vedi Regola 20.1b(2)) oppure giocando due palle in *stroke play* (vedi Regola 20.1c(3)).

20.1b Questioni sulle Regole in Match Play

(1) <u>Risolvere le Questioni su Accordo.</u> Durante un *giro*, i giocatori in un incontro possono accordarsi su come decidere una questione sulle Regole:

- l'esito concordato è definitivo anche se si scopre essere sbagliato secondo le Regole, purché i giocatori non si siano accordati intenzionalmente per ignorare qualsiasi Regola o penalità della cui applicazione essi erano al corrente (vedi Regola 1.3b(1)).
- **Tuttavia**, se un *arbitro* è assegnato a un incontro, l'*arbitro* deve decidere su qualsiasi questione che giunga alla sua attenzione in tempo e i giocatori devono seguire tale ruling.

In assenza di un *arbitro*, se i giocatori non si accordano o sono in dubbio su come si applicano le Regole, entrambi i giocatori possono richiedere un ruling secondo la Regola 20.1b(2).

(2) <u>Richiesta di un Ruling Prima che il Risultato dell'Incontro sia Definitivo.</u>

Quando un giocatore vuole che un *arbitro* o il *Comitato* decidano come applicare le Regole al suo gioco o al gioco dell'*avversario,* il giocatore può richiedere un ruling.

Se un *arbitro* o il *Comitato* non sono disponibili entro un lasso di tempo ragionevole, il giocatore può fare richiesta per un ruling notificando all'*avversario* che verrà richiesto un ruling successivo quando un *arbitro* o il *Comitato* saranno disponibili.

Se un giocatore richiede un ruling prima che il risultato dell'incontro sia definitivo:

- sarà dato un ruling solo se la richiesta viene fatta in tempo, il che dipende da quando il giocatore è divenuto consapevole dei fatti che hanno creato la questione sulle Regole:
  - Quando il Giocatore Diviene Consapevole dei Fatti Prima che Uno dei due Giocatori Inizi l'Ultima Buca dell'Incontro. Quando il giocatore diviene consapevole dei fatti, la richiesta del ruling deve essere fatta prima che uno dei due giocatori esegua un *colpo* per iniziare un'altra buca.
  - Quando il Giocatore Diviene Consapevole dei Fatti Durante o Dopo la Conclusione dell'Ultima Buca dell'Incontro. La richiesta del ruling deve essere fatta prima che il risultato dell'incontro sia definitivo (vedi Regola 3.2a(5));
- se il giocatore non fa la richiesta in questo tempo, non verrà dato un ruling da parte di un *arbitro* o del *Comitato* e il risultato della buca o delle buche in questione rimarrà valido, anche se le Regole sono state applicate nel modo sbagliato.

Se il giocatore richiede un ruling relativo a una buca precedente, questo sarà dato solo se si verificheranno tutti e tre i seguenti punti:

- l'*avversario* ha infranto la Regola 3.2d(1) (dando un numero errato di colpi eseguiti) o la Regola 3.2d(2) (non comunicando al giocatore una penalità),
- la richiesta è basata su fatti dei quali il giocatore non era a conoscenza prima che uno dei due giocatori abbia eseguito un *colpo* per iniziare la buca che si sta giocando, o, se tra il gioco di due buche, la buca appena completata, e
- dopo essere divenuto consapevole di questi fatti, il giocatore fa una richiesta per un ruling in tempo (come indicato sopra).

Regola 20.1b(2) Interpretazioni:

20.1b(2)/1 – La Richiesta per un Ruling Deve Essere Fatta in Tempo

Un giocatore ha il diritto di conoscere sempre lo status del proprio incontro o che la richiesta di un ruling sia sistemata successivamente nell'incontro stesso. Una richiesta per un ruling deve essere fatta in tempo per impedire a un giocatore di tentare di applicare le penalità in un secondo momento nell'incontro. Se un ruling verrà dato dipende da quando il giocatore sia divenuto consapevole dei fatti (non quando ha appreso che qualcosa abbia comportato una penalità) e da quando sia stata fatta la richiesta per un ruling.

Per esempio, durante la prima buca di un incontro senza un *arbitro*, il Giocatore A correttamente alza la propria palla per verificare un danneggiamento secondo la Regola 4.2c(1), stabilisce che essa è tagliata e la *sostituisce* con un'altra palla secondo la Regola 4.2c(2). A insaputa del Giocatore A, il Giocatore B osserva la condizione della palla originale e privatamente dissente dalla valutazione del Giocatore A. Tuttavia, il Giocatore B decide di ignorare la possibile infrazione e non riferisce nulla al Giocatore A. Entrambi i giocatori *imbucano* e giocano dalla successiva *area di partenza.*

Al termine dell'ultima buca, il Giocatore A risulta il vincitore dell'incontro per 1 up. Uscendo dal *putting green,* non appena il *Comitato* diviene prontamente disponibile, il Giocatore B cambia idea e dice al Giocatore A che dissente con la *sostituzione* che il Giocatore A aveva fatto alla prima buca e richiede un ruling al *Comitato.*

Il *Comitato* dovrebbe stabilire che la richiesta per tale ruling da parte del Giocatore B non sia stata fatta in tempo, in quanto il Giocatore B era consapevole dei fatti durante il gioco della prima buca e, successivamente è stato eseguito un *colpo* alla seconda buca (Regola 20.1b(2)). Pertanto, il *Comitato* dovrebbe decidere che non verrà dato alcun ruling.

L'incontro rimane valido come giocato, con il Giocatore A come vincitore.

20.1b(2)/2 – Il Ruling Dato Dopo il Termine dell'Ultima Buca dell'Incontro Ma Prima che il Risultato dell'Incontro Sia Definitivo Può Comportare che i Giocatori Riprendano l'Incontro

Se un giocatore diviene consapevole di una possibile infrazione alle Regole da parte del suo *avversario* dopo il termine di quella che essi pensavano fosse l'ultima buca dell'incontro, il giocatore può fare richiesta per un ruling. Se l'*avversario* era in infrazione alle Regole, il punteggio dell'incontro rettificato può richiedere che i giocatori ritornino in *campo* per riprendere tale incontro.

Per esempio:

- in un incontro tra il Giocatore A e il Giocatore B, il Giocatore B vince con un punteggio di 5 a 4. Sulla strada del ritorno verso la clubhouse e prima che il risultato dell'incontro sia definitivo, si scopre che il Giocatore B aveva 15 bastoni nella sacca. Il Giocatore A richiede un ruling e il *Comitato* stabilisce correttamente che la richiesta di un ruling da parte del Giocatore A sia stata fatta in tempo. I giocatori devono ritornare alla buca 15 e riprendere l'incontro. Il punteggio dell'incontro viene rettificato deducendo due buche dal Giocatore B (Regola 4.1b(4)), e il Giocatore è ora 3 up a quattro buche da giocare;
- in un incontro tra il Giocatore A e il Giocatore B, il Giocatore B vince con un punteggio di 3 a 2. Sulla strada del ritorno verso la clubhouse, il Giocatore A scopre che il Giocatore B aveva colpito la sabbia con un movimento di pratica in un *bunker* alla buca 14. Il Giocatore B aveva vinto la buca 14. Il Giocatore A richiede un ruling e il *Comitato* stabilisce correttamente che la richiesta del ruling da parte del Giocatore A sia stata fatta in tempo e che il Giocatore B ha perso la buca 14 per non aver riferito al Giocatore A che era incorso in penalità (Regola 3.2d(2)). I giocatori devono ritornare alla buca 17 e riprendere l'incontro. Poiché il punteggio dell'incontro viene rettificato cambiando la vincita della buca 14 da parte del Giocatore B in una perdita della buca, il Giocatore B è ora 1 up con due buche da giocare.

(3) Richiesta di un Ruling Fatta Dopo che il Risultato dell'Incontro è Definitivo.

Quando un giocatore fa richiesta per un ruling dopo che il risultato dell'incontro è definitivo:

- il *Comitato* darà al giocatore un ruling solo se si verificheranno entrambi i seguenti punti:
  - la richiesta è basata su fatti sconosciuti al giocatore prima che il risultato dell'incontro fosse definitivo, e

- l'*avversario* ha infranto la Regola 3.2d(1) (dando un numero errato di colpi eseguiti) o la Regola 3.2d(2) (non comunicando al giocatore una penalità) ed era a conoscenza dell'infrazione prima che il risultato dell'incontro fosse definitivo.

- Non c'è limite di tempo nel dare un ruling di questo tipo.

(4) Nessun Diritto di Giocare Due Palle. Un giocatore che è incerto sulla procedura giusta in un incontro non è autorizzato a terminare la buca con due palle. Tale procedura si applica solo in *stroke play* (vedi Regola 20.1c).

Regola 20.1b(4) Interpretazioni:

20.1b(4)/1 – In Match Play Non E' Permesso Terminare la Buca con Due Palle

Il gioco di due palle è limitato allo *stroke play,* perché, quando si gioca un incontro, qualsiasi cosa che accade in tale incontro riguarda solo i giocatori coinvolti in esso e i giocatori dell'incontro possono tutelare i propri interessi.

Tuttavia, se un giocatore in un incontro è in dubbio sulla corretta procedura e termina la buca con due palle, il punteggio con la palla originale conta sempre se il giocatore e l'*avversario* riferiscono la situazione al *Comitato* e l'*avversario* non obietta al giocatore il gioco della seconda palla.

Comunque, se l'*avversario* obietta al giocatore il gioco di una seconda palla e fa una richiesta per un ruling in tempo (Regola 20.1b(2)), il giocatore perde la buca per aver giocato una *palla sbagliata* in infrazione alla Regola 6.3c(1).

20.1c Questioni sulle Regole in Stroke Play

(1) Nessun Diritto di Risolvere le Questioni su Accordo. Se un *arbitro* o il *Comitato* non sono disponibili entro un ragionevole lasso di tempo per aiutare a dirimere una questione sulle Regole:

- i giocatori sono incoraggiati ad aiutarsi a vicenda nell'applicare le Regole, **ma** non hanno il diritto di risolvere una questione sulle Regole su accordo e qualsiasi accordo del genere che essi possano raggiungere non è vincolante su alcun giocatore, su un *arbitro* o sul *Comitato;*
- un giocatore dovrebbe sollevare qualsiasi questione sulle Regole con il *Comitato* prima di consegnare il proprio *score*.

(2) I Giocatori Dovrebbero Tutelare gli Altri Giocatori nella Gara. Al fine di tutelare gli interessi di tutti gli altri giocatori:

- se un giocatore sa o crede che un altro giocatore abbia infranto o possa aver infranto le Regole e che l'altro giocatore non lo riconosce o lo ignora, il giocatore dovrebbe riferirlo all'altro giocatore, al *marcatore* del giocatore, a un *arbitro* o al *Comitato;*
- questo dovrebbe essere fatto prontamente dopo che il giocatore diviene consapevole della questione e non più tardi rispetto a prima che l'altro giocatore

consegni il proprio *score*, a meno che non sia possibile farlo.

Se il giocatore non lo fa, il *Comitato* può squalificarlo secondo la Regola 1.2a se decide che questa sia stata una grave scorrettezza contraria allo spirito del gioco.

(3) Giocare Due Palle Quando Si è Incerti su Cosa Fare. Un giocatore che è incerto sulla corretta procedura nel giocare una buca, può completare la buca con due palle senza penalità:

- il giocatore deve decidere di giocare due palle dopo che si è verificata la situazione incerta e prima di eseguire un *colpo*;
- il giocatore dovrebbe scegliere quale palla conterà se le Regole permettono la procedura utilizzata per quella palla, annunciando tale scelta al proprio *marcatore* o a un altro giocatore prima di eseguire un *colpo*;
- se il giocatore non sceglie in tempo, la palla giocata per prima è considerata essere la palla scelta per default;
- il giocatore deve riportare i fatti della situazione al *Comitato* prima di consegnare lo *score*, anche se egli registra lo stesso punteggio con entrambe le palle. Il giocatore sarà **squalificato** se manca di farlo;
- se il giocatore ha eseguito un *colpo* prima di decidere di giocare una seconda palla:
  - questa Regola non si applica affatto e il punteggio che conta è il punteggio con la palla giocata prima che il giocatore abbia deciso di giocare la seconda palla.
  - **Tuttavia**, il giocatore non incorre in penalità per aver giocato la seconda palla.

Una seconda palla giocata secondo questa Regola non è la stessa cosa di una *palla provvisoria* secondo la Regola 18.3.

Regola 20.1c(3) Interpretazioni:

20.1c(3)/1 – Nessuna Penalità per Aver Giocato una Palla che Non E' In Gioco Quando Vengono Giocate Due Palle

Quando un giocatore è incerto sul da farsi e decide di giocare due palle, egli non riceve penalità se una delle due palle giocate era la palla originale che non è più *in gioco.*

Per esempio, la palla di un giocatore non viene trovata in un'*area di penalità* dopo il periodo dei tre minuti previsti per la ricerca, così il giocatore ovvia correttamente dall'*area di penalità* secondo la Regola 17.1c e gioca una palla *sostitutiva.* Successivamente, la palla originale viene trovata nell'*area di penalità.* Insicuro su cosa fare, il giocatore decide di giocare la palla originale come seconda palla prima di eseguire qualsiasi altro ulteriore *colpo* e sceglie il risultato con la palla originale. Il giocatore imbuca con entrambe le palle.

La palla giocata secondo la Regola 17.1c diventa la palla *in gioco* e il punteggio con tale palla è il punteggio del giocatore per la buca. Il punteggio con la palla originale non avrebbe potuto essere il punteggio che contava in quanto la palla originale non era più *in*

gioco. Tuttavia, il giocatore non riceve alcuna penalità per aver giocato la palla originale come seconda palla.

20.1c(3)/2 – Il Giocatore Deve Decidere di Giocare Due Palle Prima di Eseguire un Altro Colpo

La Regola 20.1c(3) richiede che un giocatore decida di giocare due palle prima di eseguire un *colpo* in modo che la sua decisione di giocare due palle o la scelta di quale palla debba contare non sia influenzata dal risultato della palla appena giocata. *Droppare* una palla non è l'equivalente dell'eseguire un *colpo.*

Esempi dell'applicazione di tale requisito includono:

- la palla di un giocatore si ferma vicino a una strada pavimentata nell'*area generale*. Nell'ovviare, il giocatore alza la palla, la *droppa* al di fuori dell'*area dove ovviare* richiesta e la gioca. Il *marcatore* del giocatore solleva dei dubbi sul *droppaggio* e avvisa il giocatore che egli può aver giocato da un *posto sbagliato.*

Incerto sul da farsi, il giocatore vorrebbe completare la buca con due palle. Tuttavia, è troppo tardi per utilizzare la Regola 20.1c(3), in quanto è stato già eseguito un *colpo* e il giocatore deve aggiungere la *penalità generale* per aver giocato da un *posto sbagliato* (Regola 14.7). Se il giocatore crede che questo possa costituire una *grave infrazione* dall'aver giocato da un *posto sbagliato*, il giocatore dovrebbe giocare una seconda palla secondo la Regola 14.7 per evitare una possibile squalifica.

Se il *marcatore* del giocatore avesse sollevato dei dubbi sul *droppaggio* prima che il giocatore avesse eseguito un *colpo* e fosse incerto sul da farsi, il giocatore avrebbe potuto terminare la buca con due palle secondo la Regola 20.1c(3);

- la palla di un giocatore giace in un'*area di penalità* definita da paletti rossi. Uno dei paletti interferisce con il movimento che il giocatore intende effettuare e il giocatore è incerto se gli sia permesso rimuovere il paletto. Il giocatore esegue il suo *colpo* successivo senza rimuovere il paletto.

A questo punto, il giocatore decide di giocare una seconda palla con il paletto rimosso e ricevere un ruling da parte del *Comitato*. Il *Comitato* dovrebbe decidere che il punteggio con la palla originale è il punteggio che conta, giacché la situazione incerta è sorta quando la palla si trovava nell'*area di penalità* con l'interferenza con il paletto e il giocatore avrebbe dovuto prendere la decisione di giocare due palle prima di eseguire un *colpo* con la palla originale.

20.1c(3)/3 – Il Giocatore Può Alzare la Palla Originale e Dropparla, Piazzarla o Ripiazzarla Quando Gioca Due Palle

La Regola 20.1c non richiede che la palla originale sia la palla da giocare come si trova. Solitamente la palla originale viene giocata come si trova e la seconda palla è messa *in gioco* secondo una qualsiasi Regola che si sta utilizzando. Tuttavia, è anche permesso mettere la palla originale *in gioco* secondo tale Regola.

Per esempio, se un giocatore è incerto se la propria palla si trovi in una *condizione anormale del campo* nell'*area generale,* il giocatore può decidere di giocare due palle. Il giocatore può quindi ovviare secondo la Regola 16.1b (Ovviare da una Condizione Anormale del Campo) alzando, *droppando* e giocando la palla originale e poi può

continuare piazzando una seconda palla nel posto in cui la palla originale giaceva nell'area incerta e giocandola da quel posto.

In tale caso, il giocatore non necessita di *marcare* il punto della palla originale prima di alzarla, sebbene sia raccomandato farlo.

20.1c(3)/4 – L'Ordine di Gioco della Palla Originale e della Seconda Palla E' Intercambiabile

Quando un giocatore è incerto sulla corretta procedura e vuole completare la buca con due palle, le Regole non richiedono che la palla originale sia giocata per prima, seguita dalla seconda palla. Le palle possono essere giocate in qualsiasi ordine che il giocatore desideri.

Per esempio, incerto sul da farsi, un giocatore decide di completare la buca con due palle e sceglie il punteggio con la seconda palla. Il giocatore può scegliere di giocare la seconda palla prima della palla originale e può alternare l'esecuzione dei *colpi* con la palla originale e la seconda palla nel completare il gioco della buca.

20.1c(3)/5 – Obbligo del Giocatore di Completare la Buca con la Seconda Palla dopo Aver Annunciato L'Intenzione di Procedere in Questo Modo e Aver Scelto Quale Palla Debba Contare

Dopo che un giocatore ha annunciato la propria intenzione di giocare due palle secondo la Regola 20.1c(3) e ha messo una palla *in gioco* o ha eseguito un *colpo* a una delle palle, il giocatore è vincolato alla procedura prevista dalla Regola 20.1c(3). Se il giocatore non gioca o non *imbuca* con una delle palle e quella palla è quella che il *Comitato* stabilisce che debba contare, il giocatore è squalificato per non aver *imbucato* (Regola 3.3c Palla Non Imbucata). Tuttavia, non c'è penalità se il giocatore non *imbuca* una palla che non sarebbe quella che conta.

Per esempio, la palla di un giocatore giace in un solco creato da un veicolo. Credendo che l'area avrebbe dovuto essere marcata come *terreno in riparazione*, il giocatore decide di giocare due palle e annuncia che vorrebbe che la seconda palla sia la palla che conti. Il giocatore quindi esegue un *colpo* con la palla originale dal solco. Dopo aver visto il risultato di tale colpo, il giocatore decide di non giocare una seconda palla. Al termine del *giro*, i fatti vengono riportati al *Comitato.*

Se il *Comitato* stabilisce che il solco è *terreno in riparazione,* il giocatore è squalificato per non aver *imbucato* con la seconda palla (Regola 3.3c).

Tuttavia, se il *Comitato* stabilisce che il solco non è *terreno in riparazione*, il punteggio del giocatore con la palla originale conta ed egli non riceve penalità per non aver giocato una seconda palla.

Il risultato sarebbe lo stesso per un giocatore che ha eseguito un *colpo* o dei *colpi* con una seconda palla, ma l'ha alzata prima di terminare il gioco della buca.

20.1c(3)/6 – Quando Si E' Incerti, la Palla Provvisoria Deve Essere Utilizzata Come Seconda Palla

Sebbene la Regola 20.1c(3) affermi che una seconda palla giocata secondo questa Regola

non è la stessa cosa di una *palla provvisoria* secondo la Regola 18.3 (Palla Provvisoria), non è vero il contrario. Nel decidere di giocare due palle dopo aver giocato una *palla provvisoria* ed essendo incerti se la palla originale sia *fuori limite* o *persa* al di fuori di un'*area di penalità*, il giocatore deve trattare la *palla provvisoria* come la seconda palla.

Esempi dell'utilizzo di una *palla provvisoria* come una seconda palla includono quando:

- il giocatore non è sicuro se la propria palla originale sia *fuori limite*, così egli completa la buca con la palla originale e la *palla provvisoria;*
- il giocatore ha *notorietà o pressoché certezza* che la propria palla originale che non è stata trovata sia in una *condizione anormale del campo* ed è incerto sul da farsi, così termina la buca con la *palla provvisoria* e una seconda palla ovviando secondo la Regola 16.1e.

20.1c(3)/7 – Al Giocatore E' Permesso Giocare Una Sola Palla Secondo Due Regole Differenti

Quando un giocatore è incerto sulla corretta procedura, si raccomanda che egli giochi due palle secondo la Regola 20.1c(3). Tuttavia, non c'è nulla che impedisca al giocatore il giocare una sola palla secondo due Regole differenti e richiedere un ruling nel consegnare il proprio *score*.

Per esempio, la palla di un giocatore si ferma in un punto ingiocabile in un'area che egli crede debba essere *terreno in riparazione,* ma non è marcata.
Incerto sul da farsi e disposto ad accettare la penalità di un colpo qualora tale area non sia *terreno in riparazione*, il giocatore decide di utilizzare una sola palla e *dropparla* nell'*area dove ovviare* permessa per ovviare dal *terreno in riparazione* (Regola 16.1) e simultaneamente in una parte dell'*area dove ovviare* permessa per ovviare per palla ingiocabile (Regola 19.2) con la penalità di un colpo.

Se il *Comitato* stabilisce che tale area sia *terreno in riparazione*, il giocatore non riceverà una penalità per ovviare per palla ingiocabile. Se il *Comitato* stabilisce che tale area non sia *terreno in riparazione,* il giocatore riceverà la penalità di un colpo per ovviare per palla ingiocabile.

Se il giocatore avesse utilizzato la procedura sopra menzionata e la palla si fosse fermata in un punto dove c'era interferenza dalla condizione (che richiedeva di *droppare* nuovamente secondo la Regola 16.1, ma non secondo la Regola 19.2), egli avrebbe dovuto ricevere aiuto dal *Comitato* o avrebbe dovuto giocare due palle secondo la Regola 20.1c(3).

(4) Decisione del Comitato Sul Punteggio per la Buca. Quando un giocatore gioca due palle secondo il punto (3), il *Comitato* deciderà il punteggio del giocatore per la buca in questo modo:

- il punteggio con la palla scelta (sia dal giocatore sia per default) conta se le Regole permettono la procedura utilizzata per quella palla;
- se le Regole non permettono la procedura utilizzata per quella palla, il punteggio con l'altra palla giocata conta se le Regole consentono la procedura utilizzata per quell'altra palla;

- se le Regole non permettono le procedure utilizzate per ciascuna delle due palle, il punteggio con la palla scelta (sia dal giocatore sia per default) conta, a meno che ci sia stata una *grave infrazione* nel giocare tale palla da un *posto sbagliato,* nel qual caso conta il punteggio con l'altra palla;
- se c'è stata una *grave infrazione* nel giocare ciascuna palla da un *posto sbagliato,* il giocatore è **squalificato**;
- tutti i colpi con la palla che non conta (inclusi i *colpi* eseguiti e qualsiasi colpo di penalità derivante unicamente dal giocare quella palla) non contano nel punteggio del giocatore per la buca.

"Le Regole permettono la procedura utilizzata" significa che:(a) la palla originale è stata giocata come si trovava e il gioco era permesso da quel posto, o (b) la palla che è stata giocata è stata messa *in gioco* secondo la procedura corretta, nel modo giusto e nel posto giusto secondo le Regole.

20.2 Ruling su Questioni Secondo le Regole

20.2a Ruling da Parte dell'Arbitro

Un *arbitro* è un'autorità responsabile nominata dal *Comitato* per decidere questioni di fatto e applicare le Regole.

Il ruling di un *arbitro* sui fatti o su come si applicano le Regole deve essere accettato dal giocatore.

- Un giocatore non ha il diritto di fare appello sul ruling di un *arbitro* al *Comitato.*
- L'*arbitro* può chiedere l'aiuto del *Comitato* prima di dare un ruling o può sottoporre

al *Comitato* un ruling per una revisione, **ma** non è obbligato a farlo.

Vedi Procedure del Comitato, Sezione 6C (che spiegano l'effetto dell'autorità di un *arbitro*).

20.2b Ruling da Parte del Comitato

Quando non è presente un *arbitro* per dare un ruling o quando un *arbitro* sottopone un ruling al *Comitato:*

- il ruling sarà dato dal *Comitato*, e
- il ruling del *Comitato* è definitivo.

Se il *Comitato* non può raggiungere una decisione, può sottoporre la questione al *Comitato* delle Regole del Golf del R&A la cui decisione è definitiva.

20.2c Applicare lo Standard "A Occhio Nudo" Quando Si Utilizza la Prova Video

Quando il *Comitato* decide questioni di fatto nel dare un ruling, l'utilizzo della prova video è limitata dallo standard "a occhio nudo":

- se i fatti mostrati sul video non possono essere stati ragionevolmente visti a occhio

nudo, tale prova video sarà ignorata, anche se indica un'infrazione alle Regole.

- **Tuttavia**, persino laddove la prova video venisse ignorata secondo lo standard "a occhio nudo", sarà sempre riconosciuta un'infrazione alle Regole se il giocatore fosse altrimenti consapevole dei fatti che costituivano un'infrazione (come ad esempio laddove il giocatore abbia sentito il bastone toccare la sabbia in un *bunker* anche se ciò non avrebbe potuto essere visto a occhio nudo).

20.2d Quando i Ruling Sbagliati Saranno Corretti

Se un ruling da parte di un *arbitro* o del *Comitato* in seguito si scopre sbagliato:

- il ruling sarà corretto se possibile secondo le Regole;
- se è troppo tardi per procedere in questo modo, il ruling sbagliato rimane valido.

Se un giocatore intraprende un'azione in infrazione a una Regola basandosi su un ragionevole fraintendimento delle indicazioni di un *arbitro* o del *Comitato* durante un *giro* o mentre il gioco è interrotto secondo la Regola 5.7a (come ad esempio alzare una palla *in gioco* quando non permesso secondo le Regole), non c'è penalità e le indicazioni sono considerate essere un ruling sbagliato.

Vedi Procedure del Comitato, Sezione 6C (ciò che il *Comitato* dovrebbe fare quando è stato dato un ruling sbagliato).

Vedi la Procedure del *Comitato*, Sezione 6C per una guida aggiuntiva per gli *arbitri* e i *Comitati* sulla gestione delle situazioni che coinvolgono le Regole.

Regola 20.2d Interpretazioni:

20.2d/1 – Un Ruling Sbagliato E' Diverso da un Errore Amministrativo

Ci sono limiti su quando un ruling sbagliato possa essere corretto, ma non c'è un limite di tempo per correggere un errore amministrativo.

Un ruling sbagliato avviene quando un *arbitro* o il *Comitato* ha tentato di applicare le Regole a una situazione, ma lo ha fatto incorrettamente, per esempio con:

- il male interpretare o fraintendere una Regola,
- il non applicare una Regola, o
- l'applicare una Regola che non era applicabile o che non esiste.

Ciò può essere distinto da un errore amministrativo quando un *arbitro* o il *Comitato* ha fatto un errore procedurale relativo all'amministrazione della gara, per esempio con:

- il calcolare male il risultato di un pareggio, o
- applicare l'handicap pieno di un giocatore in una gara *stroke play* quando avrebbe dovuto essere applicata solo una percentuale.

20.2d/2 – Gli Errori Amministrativi Dovrebbero Sempre Essere Corretti

Il lasso di tempo nella Regola 20.2d che tratta le penalità, non si applica agli errori amministrativi del *Comitato.* Non c'è limite di tempo per correggere gli errori amministrativi.

Per esempio, non c'è limite di tempo nel correggere:

- un handicap che è stato calcolato male dal *Comitato* e che ha portato alla vittoria della gara un altro giocatore;
- un premio che è stato assegnato al giocatore sbagliato dopo che il *Comitato* non ha esposto il punteggio del vincitore.

20.2e Squalificare i Giocatori Dopo che il Risultato dell'Incontro o della Gara è Definitivo

(1) Match Play. Non c'è limite di tempo per squalificare un giocatore secondo la Regola 1.2 (grave scorrettezza) o la Regola 1.3b(1) (ignorare intenzionalmente un'infrazione nota o una penalità, oppure accordarsi con un altro giocatore per ignorare qualsiasi Regola o penalità della cui applicazione si è a conoscenza).

Questo può essere fatto persino dopo che il risultato dell'incontro è definitivo (vedi Regola 3.2a(5)).

Per quando il *Comitato* darà un ruling nel momento in cui ne viene fatta richiesta dopo che il risultato dell'incontro è definitivo, vedi Regola 20.1b(3)).

(2) Stroke Play. Di norma, una penalità non deve essere aggiunta o corretta dopo che una gara *stroke play* è chiusa, il che è:

- quando il risultato diventa definitivo nel modo stabilito dal *Comitato* o,
- in qualifica *stroke play* seguita da *match play,* quando il giocatore ha eseguito un colpo dalla partenza per iniziare il suo primo incontro.

Tuttavia, un giocatore deve essere **squalificato** anche dopo che la gara è chiusa se egli:

- ha riportato un punteggio in qualsiasi buca inferiore a quello effettivamente realizzato per qualsiasi ragione diversa dal non includere uno o più colpi di penalità di cui, prima che la gara fosse chiusa, il giocatore era ignaro (vedi Regola 3.3b(3)),
- sapeva, prima che la gara fosse chiusa, che lo *score* consegnato riportasse un handicap più alto dell'handicap reale e che questo influenzasse il numero dei colpi di handicap utilizzato per rettificare il punteggio del giocatore (vedi Regola 3.3b(4)),
- sapeva, prima che la gara fosse chiusa, che egli fosse in infrazione a qualsiasi altra Regola che prevedeva una penalità di squalifica, o
- si è accordato intenzionalmente con un altro giocatore per ignorare qualsiasi Regola o penalità della cui applicazione essi erano a conoscenza (vedi Regola 1.3b(1)).

Il *Comitato* può anche squalificare un giocatore secondo la Regola 1.2 (grave scorrettezza) dopo che la gara è chiusa.

Regola 20.2e Interpretazioni:

20.2e/1 – Giocatore Risulta Non Idoneo Durante la Gara o Dopo che il Risultato dell'Incontro o della Gara E' Definitivo

Non c'è limite di tempo nel correggere i risultati di una gara quando si scopre che un giocatore che ha gareggiato nella gara non è idoneo.

Per esempio, se si scopre che un giocatore ha giocato in una gara che prevede un massimo di età e tale giocatore risulta al di sopra di tale età oppure un giocatore ha giocato in una gara limitata a golfisti dilettanti quando egli non era un golfista dilettante, il giocatore non risulta idoneo.

In queste circostanze, il giocatore viene considerato come se non abbia partecipato alla gara invece di essere squalificato dalla gara stessa e i punteggi o i risultati verranno modificati di conseguenza.

20.3 Situazioni non Contemplate dalle Regole

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

- considerando tutte le circostanze, e
- analizzando la situazione in un modo ragionevole, corretto e coerente con il modo in cui situazioni simili sono trattate secondo le Regole.

IX
Altre Forme di Gioco

Regole 21 – 24

Regola 21 – Altre Forme di Stroke Play e Match Play Individuale

Scopo della Regola:

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

21.1 Stableford

21.1a Descrizione della Stableford

La *Stableford* è una forma di *stroke play* nella quale:

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

Si applicano le normali Regole per lo *stroke play* nelle Regole da 1 a 20, come modificate da queste Regole specifiche. La Regola 21.1 è scritta per:

- le gare scratch, ma può essere adattata alle gare ad handicap, e
- il gioco individuale, ma può essere adattata per gare che coinvolgono i *partner,* come modificata dalla Regola 22 (*Foursome*) e 23 (*Four-Ball*) e le gare a squadre, come modificata dalla Regola 24.

21.1b Registrazione del Punteggio in Stableford

(1) Come Sono Assegnati i Punti. I punti sono assegnati a un giocatore per ciascuna buca confrontando il punteggio del giocatore con il punteggio prestabilito per la buca che è il par, a meno che il *Comitato* stabilisca un punteggio prestabilito differente.

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

Un giocatore che non *imbuca* secondo le Regole per qualsiasi ragione, ottiene zero punti per la buca.

Al fine di supportare la velocità di gioco, i giocatori sono incoraggiati ad interrompere il gioco di una buca quando il loro punteggio risulterà in zero punti.

La buca è terminata quando il giocatore *imbuca*, sceglie di non farlo o quando il proprio punteggio risulterà in zero punti.

(2) Punteggio Registrato per Ciascuna Buca. Al fine di incontrare i requisiti previsti nella Regola 3.3b per registrare i punteggi della buca sullo score:

- Se la Buca è Terminata *Imbucando:*
  - Quando il Punteggio Risulterebbe in Punti Assegnati. Lo *score* deve riportare il punteggio effettivo.
  - Quando il Punteggio Risulterebbe in Zero Punti. Lo *score* non deve riportare alcun punteggio oppure qualsiasi punteggio che risulti in zero punti assegnati.
- Se la Buca è Terminata Senza *Imbucare.* Se il giocatore non *imbuca* secondo le Regole, lo *score* non deve riportare alcun punteggio oppure qualsiasi punteggio che risulti in zero punti assegnati.

Il *Comitato* è responsabile di calcolare quanti punti il giocatore riceve in ciascuna buca e, in una gara ad handicap, dell'applicazione dei colpi di handicap al punteggio registrato per ciascuna buca prima di calcolare il numero dei punti.

Vedi Procedure del Comitato, Sezione 5A(5) (le Condizioni di Gara possono incoraggiare, ma non richiedere ai giocatori di inserire i punti assegnati per ciascuna buca sullo *score*).

21.1c Le Penalità in Stableford

(1) <u>Penalità Diverse dalla Squalifica.</u> Tutti i colpi di penalità sono aggiunti al punteggio del giocatore per la buca dove è avvenuta l'infrazione, **ma** ci sono tre **eccezioni:**

Eccezione 1 – Bastoni in Eccesso, Condivisi, Aggiunti o Sostituiti: se un giocatore infrange la Regola 4.1b (Limite di 14 Bastoni; Condividere, Aggiungere o Sostituire i Bastoni Durante il Giro), il *Comitato* dedurrà **due punti** (se l'infrazione si verifica in una sola buca) o **quattro punti** (se l'infrazione si verifica in due o più buche) secondo la Regola 4.1b dal totale dei punti del giocatore per il *giro.*

Eccezione 2 – Orario di Partenza: se un giocatore infrange la Regola 5.3a con (1) l'arrivare in ritardo, ma entro cinque minuti dall'orario di partenza o (2) l'iniziare in anticipo, ma entro cinque minuti dall'orario di partenza (vedi Penalità, Eccezione 1 e 2 della Regola 5.3), il *Comitato* dedurrà **due punti** dal totale dei punti del giocatore per il *giro.*

Eccezione 3 – Ritardo Irragionevole: se un giocatore infrange la Regola 5.6a, il *Comitato* dedurrà **un punto** per la prima infrazione e **due punti** aggiuntivi per la seconda infrazione dal totale dei punti del giocatore per il giro. (Per una terza infrazione della Regola 5.6a, vedi Regola 21.1c(2)).

Per ciascuna eccezione, il giocatore deve riferire i fatti concernenti l'infrazione al *Comitato* prima di consegnare lo score, in modo che il *Comitato* possa applicare la penalità. Se il giocatore manca di farlo, il giocatore sarà **squalificato**.

Vedi Procedure del Comitato, Sezione 8; Regola Locale Tipo K-3 (come adottare la Linea di Condotta sulla Velocità di Gioco in *Stableford* con la deduzione dei punti utilizzata nelle penalità per infrazione).

(2) <u>Penalità di Squalifica.</u> Un giocatore che infrange una di queste quattro Regole non è squalificato, **ma** ottiene **zero punti** per la buca in cui è avvenuta l'infrazione:

- non aver *imbucato* secondo la Regola 3.3c,
- non aver corretto l'errore per aver giocato dal di fuori dell'*area di partenza* nell'iniziare una buca (vedi Regola 6.1b(2)),
- non aver corretto l'errore per aver giocato una *palla sbagliata* (vedi Regola 6.3c), o
- non aver corretto l'errore per aver giocato da un *posto sbagliato* nel caso di una *grave infrazione* (vedi Regola 14.7b).

Se il giocatore infrange qualsiasi altra Regola che prevede una penalità di squalifica, il giocatore è **squalificato**.

21.1d Eccezione alla Regola 11.2 in Stableford

La Regola 11.2 non si applica in questa situazione:

se la palla in movimento di un giocatore necessita di essere *imbucata* per ottenere un punto per la buca e qualsiasi persona devia o ferma intenzionalmente la palla in un momento dove non c'è possibilità ragionevole che questa possa essere *imbucata*, non c'è penalità per quella persona e il giocatore ottiene zero punti per la buca.

21.1e Quando il Giro Termina in Stableford

Il *giro* di un giocatore termina quando il giocatore:

- *imbuca* alla sua ultima buca (inclusa la correzione di un errore, come ad esempio secondo la Regola 6.1 o 14.7b), o
- sceglie di non *imbucare* all'ultima buca oppure non può già ottenere più di zero punti per la buca.

21.2 Risultato Massimo

21.2a Descrizione del Risultato Massimo

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

Si applicano le normali Regole per lo *stroke play* nelle Regole da 1 a 20, come modificate da queste Regole specifiche. La Regola 21.2 è scritta per:

- le gare scratch, ma può essere adattata allo stesso modo alle gare ad handicap, e
- il gioco individuale, ma può essere adattata per gare che coinvolgono i *partner*, come modificata dalla Regola 22 (*Foursome*) e 23 (*Four-Ball*) e le gare a squadre, come modificata dalla Regola 24.

21.2b Registrazione del Punteggio nel Risultato Massimo

(1) <u>Punteggio del Giocatore per la Buca.</u> Il punteggio di un giocatore per una buca si basa sul numero di colpi del giocatore (inclusi i *colpi* eseguiti e i colpi di penalità), **eccetto** che il giocatore otterrà solo il punteggio massimo anche se il punteggio effettivo eccede il massimo.

Un giocatore che non *imbuca* secondo le Regole per qualsiasi ragione otterrà il punteggio massimo per la buca.

Al fine di supportare la velocità di gioco, i giocatori sono incoraggiati ad interrompere il gioco di una buca quando il loro punteggio ha raggiunto il massimo.

La buca è terminata quando il giocatore *imbuca*, sceglie di non farlo oppure quando il suo punteggio ha raggiunto il massimo.

(2) <u>Punteggio Registrato per Ciascuna Buca.</u> Al fine di incontrare i requisiti della Regola 3.3b nel registrare i punteggi della buca sullo *score:*

- <u>Se la Buca è Terminata *Imbucando:*</u>
  - <u>Quando il Punteggio è Inferiore al Massimo.</u> Lo *score* deve riportare il punteggio effettivo.
  - <u>Quando il Punteggio è Uguale o Superiore al Massimo.</u> Lo *score* non deve riportare alcun punteggio oppure deve riportare qualsiasi punteggio massimo o al di sopra del massimo.
- <u>Se la Buca è Terminata Senza *Imbucare.*</u> Se il giocatore non *imbuca* secondo le Regole, lo *score* non deve riportare alcun punteggio oppure deve riportare qualsiasi punteggio massimo o al di sopra del massimo.

Il *Comitato* è responsabile della rettifica del punteggio del giocatore sul massimo per qualsiasi buca in cui lo *score* non riporti alcun punteggio oppure riporti qualsiasi punteggio al di sopra del massimo e, in una gara ad handicap, dell'applicazione dei colpi di handicap al punteggio registrato per ciascuna buca.

21.2c Penalità nel Risultato Massimo

Tutte le penalità che si applicano in *stroke play* si applicano nel *Risultato Massimo*, **eccetto** che un giocatore che infrange una di queste quattro Regole non è squalificato, **ma** ricevera`il **punteggio massimo** per la buca dove è avvenuta l'infrazione:

- non aver *imbucato* secondo la Regola 3.3c,
- non aver corretto l'errore per aver giocato dal di fuori dell'*area di partenza* nell'iniziare una buca (vedi Regola 6.1b(2)),
- non aver corretto l'errore per aver giocato una *palla sbagliata* (vedi Regola 6.3c), o
- non aver corretto l'errore per aver giocato da un *posto sbagliato* nel caso di una *grave infrazione* (vedi Regola 14.7b).

Se il giocatore infrange qualsiasi altra Regola che prevede una penalità di squalifica, il giocatore sarà **squalificato**.

Dopo aver applicato qualsiasi colpo di penalità, il punteggio del giocatore per una buca non può eccedere il punteggio massimo stabilito dal *Comitato*.

21.2d Eccezione alla Regola 11.2 nel Risultato Massimo

La Regola 11.2 non si applica in questa situazione:

se la palla in movimento di un giocatore necessita di essere *imbucata* per registrare un punteggio per la buca inferiore al punteggio massimo e qualsiasi persona devia o ferma intenzionalmente la palla in un momento dove non c'è possibilità ragionevole che questa possa essere *imbucata*, non c'è penalità per quella persona e il giocatore ottiene il punteggio massimo per la buca.

21.2e Quando il Giro Termina nel Risultato Massimo

Il giro di un giocatore termina quando il giocatore:

- *imbuca* alla sua ultima buca (inclusa la correzione di un errore, come ad esempio secondo la Regola 6.1 o 14.7b), o
- sceglie di non *imbucare* all'ultima buca oppure otterrà già il punteggio massimo per la buca.

21.3 Contro Par/Contro Bogey

21.3a Descrizione della Contro Par/Contro Bogey

La *Contro Par/Contro Bogey* è una forma di *stroke play* che utilizza la registrazione del punteggio come in *match play* in cui:

- un giocatore o una *parte* vince o perde una buca terminando la buca in meno colpi o in più colpi rispetto a un punteggio prestabilito per tale buca stabilito dal *Comitato*, e
- la gara è vinta dal giocatore o dalla *parte* che possiede il totale maggiore di buche vinte rispetto alle buche perse (cioè aggiungendo le buche vinte e sottraendo le buche perse).

Si applicano le normali Regole per lo *stroke play* nelle Regole da 1 a 20, come modificate da queste Regole specifiche. La Regola 21.3 è scritta per:

- le gare scratch, ma può essere adattata allo stesso modo alle gare ad handicap, e
- il gioco individuale, ma può essere adattata per gare che coinvolgono i *partner,* come modificata dalla Regola 22 (*Foursome*) e 23 (*Four-Ball*) e le gare a squadre, come modificata dalla Regola 24.

21.3b Registrazione del Punteggio in Contro Par/Contro Bogey

(1) <u>Come le Buche sono Vinte o Perse.</u> La registrazione del punteggio viene fatta come in *match play,* con buche vinte o perse confrontando il numero dei colpi del giocatore (inclusi i *colpi* eseguiti e i colpi di penalità) con un punteggio prestabilito (solitamente par o bogey) stabilito dal *Comitato:*

- se il punteggio del giocatore è più basso del punteggio prestabilito, il giocatore vince la buca;
- se il punteggio del giocatore è uguale al punteggio prestabilito, la buca è pareggiata (nota anche come "pari");

- se il punteggio del giocatore è più alto del punteggio prestabilito oppure non è stato riportato alcun punteggio, il giocatore perde la buca.

Un giocatore che non *imbuca* secondo le Regole per qualsiasi ragione, perde la buca.

Al fine di supportare la velocità di gioco, i giocatori sono incoraggiati ad interrompere il gioco di una buca quando il loro punteggio eccede il punteggio prestabilito (come se essi avessero perso la buca).

La buca è terminata quando il giocatore *imbuca*, sceglie di non farlo oppure quando il suo punteggio eccede il punteggio prestabilito.

(2) Punteggio Registrato per Ciascuna Buca. Al fine di incontrare i requisiti della Regola 3.3b nel registrare i punteggi della buca sullo *score:*

- Se la Buca è Terminata *Imbucando:*
  - Quando il Punteggio Risulta nella Buca Vinta o Pareggiata. Lo *score* deve riportare il punteggio effettivo.
  - Quando il Punteggio Risulta nella Buca Persa. Lo *score* non deve riportare alcun punteggio o riportare qualsiasi punteggio che risulti nella buca persa.
- Se la Buca è Terminata senza *Imbucare.* Se il giocatore non *imbuca* secondo le Regole, lo *score* non deve riportare alcun punteggio oppure deve riportare qualsiasi punteggio che risulti nella buca persa.

Il *Comitato* è responsabile di decidere se il giocatore abbia vinto, perso o pareggiato ciascuna buca e, in una gara ad handicap, per l'applicazione dei colpi di handicap al punteggio registrato per ciascuna buca prima di stabilire il risultato della buca.

Eccezione – Nessuna Penalità Se Non C'è Conseguenza sul Risultato della Buca: se il giocatore consegna uno *score* con un punteggio di una buca più basso del punteggio effettivo, ma questo non influenza se la buca sia stata vinta, persa o pareggiata, non c'è penalità secondo la Regola 3.3b.

Vedi Procedure del Comitato, Sezione 5A(5) (le Condizioni di Gara possono incoraggiare, ma non richiedere ai giocatori di inserire il risultato della buca sullo *score*).

21.3c Penalità in Contro Par/Contro Bogey

(1) Penalità Diverse dalla Squalifica. Tutti i colpi di penalità sono aggiunti al punteggio del giocatore per la buca in cui è avvenuta l'infrazione, **ma** ci sono tre **eccezioni**:

Eccezione 1 – Bastoni in Eccesso, Condivisi, Aggiunti o Sostituiti: se un giocatore infrange la Regola 4.1b (Limite di 14 Bastoni; Condivisione, Aggiunta o Sostituzione dei Bastoni Durante il Giro), il *Comitato* dedurrà **una buca** (se l'infrazione si verifica in una sola buca) o **due buche** (se l'infrazione si verifica in due o più buche) secondo la Regola 4.1b dal totale del giocatore delle buche vinte rispetto alle buche perse.

Eccezione 2 – Orario di Partenza: se un giocatore infrange la Regola 5.3a con (1) l'arrivare in ritardo, ma entro cinque minuti dall'orario di partenza o (2) l'iniziare in anticipo, ma entro cinque minuti dall'orario di partenza (vedi Penalità, Eccezione 1 e 2 della Regola 5.3), il *Comitato* dedurrà **una buca** dal totale del giocatore delle buche vinte rispetto alle buche perse.

Eccezione 3 – Ritardo Irragionevole: se un giocatore infrange la Regola 5.6a:

- penalità per la prima infrazione: il giocatore riceverà **un colpo di penalità** nella buca dove è avvenuta l'infrazione;
- penalità per la seconda infrazione: il *Comitato* dedurrà **una buca** dal totale del giocatore delle buche vinte rispetto alle buche perse;
- per una terza infrazione della Regola 5.6a, vedi Regola 21.3c(2).

Per ciascuna eccezione, il giocatore deve riferire i fatti concernenti l'infrazione al *Comitato* prima di consegnare lo *score*, in modo che il *Comitato* possa applicare la penalità. Se il giocatore manca di farlo, il giocatore sarà **squalificato**.

(2) Penalità di Squalifica. Un giocatore che infrange una di queste quattro Regole non è squalificato, **ma perde la buca** in cui è avvenuta l'infrazione:

- non aver *imbucato* secondo la Regola 3.3c,
- non aver corretto l'errore per aver giocato dal di fuori dell'*area di partenza* nell'iniziare una buca (vedi Regola 6.1b(2)),
- non aver corretto l'errore per aver giocato una *palla sbagliata* (vedi Regola 6.3c), o
- non aver corretto l'errore per aver giocato da un *posto sbagliato* nel caso di una *grave infrazione* (vedi Regola 14.7b).

Se il giocatore infrange qualsiasi altra Regola che prevede una penalità di squalifica, il giocatore sarà **squalificato**.

Vedi Procedure del Comitato, Sezione 8; Regola Locale Tipo K-4 (come adottare la Linea di Condotta sulla Velocità di Gioco nella *Contro Par/Contro Bogey* con la deduzione delle buche utilizzata nelle penalità per infrazione).

21.3d Eccezione alla Regola 11.2 in Contro Par/Contro Bogey

La Regola 11.2 non si applica in questa situazione:

se la palla in movimento di un giocatore necessita di essere *imbucata* per pareggiare la buca e qualsiasi persona devia o ferma intenzionalmente la palla in un momento dove non c'è possibilità ragionevole che questa possa essere *imbucata,* non c'è penalità per quella persona e il giocatore perde la buca.

21.3e Quando il Giro Termina in Contro Par/Contro Bogey

Il giro di un giocatore termina quando il giocatore:

- *imbuca* alla sua ultima buca (inclusa la correzione di un errore, come ad esempio secondo la Regola 6.1 o 14.7b), o
- sceglie di non *imbucare* all'ultima buca oppure ha già perso la buca.

21.4 Three-Ball Match Play

21.4a Descrizione della Three-Ball Match Play La *Three-Ball Match Play* è una forma di *match play* in cui:

- ciascuno dei tre giocatori gioca contemporaneamente un incontro individuale contro gli altri due giocatori, e
- ciascun giocatore gioca una palla che è utilizzata in entrambi i suoi incontri.

Si applicano le normali Regole per il *match play* nelle Regole da 1 a 20 ai tre incontri individuali, **eccetto** che queste Regole specifiche si applicano in due situazioni in cui l'applicazione delle normali Regole in un incontro possa entrare in conflitto con la loro applicazione in un altro incontro.

21.4b Giocare Fuori Turno

Se un giocatore gioca fuori turno in qualsiasi incontro, l'*avversario* che avrebbe dovuto giocare per primo, può annullare il colpo secondo la Regola 6.4a(2):

se il giocatore ha giocato fuori turno in entrambi gli incontri, ciascun *avversario* può scegliere se annullare il *colpo* nel suo incontro con il giocatore.

Se il *colpo* di un giocatore è annullato in un solo incontro:

- il giocatore deve continuare il gioco con la palla originale nell'altro incontro;
- ciò significa che il giocatore deve completare la buca giocando una palla separata per ciascun incontro.

21.4c Palla o Marca-Palla Alzati o Mossi da un Avversario

Se un avversario riceve **un colpo di penalità** per aver alzato la palla o il *marca-palla* di un giocatore o aver causato il *movimento* della palla o del *marca-palla* secondo la Regola 9.5b o 9.7b, tale penalita` si applica solo all'incontro con quel giocatore.

L'*avversario* non riceve penalità nel proprio incontro con l'altro giocatore.

Regola 21.4 Interpretazioni Generali:

21.4/1 – Nella Three- Ball Match Play Ciascun Giocatore Gioca Due Incontri Separati

Nella *Three- Ball match play*, poiché ciascun giocatore gioca due incontri separati, possono sorgere della situazioni che influenzano un incontro, ma non l'altro.

Per esempio, il Giocatore A concede il *colpo* successivo, una buca o l'incontro al Giocatore B. Tale concessione non ha alcun effetto sull'incontro tra il Giocatore A e il Giocatore C o sull'incontro tra il Giocatore B e il Giocatore C.

21.5 Altre Forme di Gioco del Golf

Sebbene solo determinate forme di gioco siano trattate specificatamente dalle Regole 3, 21, 22 e 23, il golf è anche giocato in molte altre forme, come ad esempio le scramble e le greensome. Le Regole possono essere adattate per gestire il gioco in queste e in altre forme di gioco.

Vedi Procedure del Comitato, Sezione 9 (modi raccomandati per adattare le Regole per altre forme di gioco comuni).

Regola 21 Interpretazioni Generali:

21/1 – Il Giocatore Può Gareggiare in Molteplici Forme di Stroke Play Contemporaneamente

Un giocatore può gareggiare contemporaneamente in molteplici forme di gare *stroke play*, come ad esempio lo *stroke play* consueto, la *Stableford*, il *Risultato Massimo* e la *Contro Par/Contro Bogey.*

Regola 22 Foursome (Anche Nota come Colpo Alternato)

Scopo della Regola:

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

22.1 Descrizione della Foursome

La *Foursome* (anche nota come Colpo Alternato) è una forma di gioco che coinvolge i *partner* (in *match play* o in *stroke play)* nella quale due *partner* gareggiano come una *parte* giocando una palla in ordine alternato in ciascuna buca.

Le Regole da 1 a 20 si applicano a questa forma di gioco (con la *parte* che gioca una palla che è trattata allo stesso modo in cui è trattato il giocatore singolo), come modificate da queste Regole specifiche.

Una variazione di ciò è una forma di *match play* nota come *Threesome*, in cui un giocatore singolo gareggia contro una *parte* di due *partner* che gioca colpi alternati secondo queste Regole specifiche.

Regola 22.1 Interpretazioni:

22.1/1 – Gli Handicap Individuali Devono Essere Registrati sullo Score

Secondo la Regola 3.3b(4) (Handicap Indicato sullo Score), è responsabilità del giocatore assicurarsi che il proprio handicap (vedi 3.3b(4)/1) sia indicato correttamente sullo *score*. In una gara *Foursome*, questo si applicherebbe ad entrambi il giocatore e il suo *partner*.

Se la *parte* consegna uno *score* sul quale gli handicap del giocatore e del suo *partner* non sono registrati individualmente, come ad esempio quando questi sono uniti a formare un adeguamento dell'handicap della *parte* oppure sono omessi, la *parte* è squalificata.

22.2 Uno dei Partner Può Agire per la Parte

Poiché entrambi i *partner* gareggiano come una *parte* che gioca solo una palla:

- uno dei *partner* può intraprendere qualsiasi azione permessa per la *parte* prima che sia eseguito il *colpo*, come ad esempio *marcare* il punto della palla e alzare, *ripiazzare*, *droppare* e piazzare la palla, indipendentemente da quale dei *partner* sia il successivo turno di gioco per la *parte;*
- un *partner* e il suo *caddie* possono aiutare l'altro *partner* in qualsiasi modo permesso al *caddie* dell'altro *partner* al fine di aiutare (come ad esempio dare e ricevere richiesta di *consiglio* e intraprendere le altre azioni permesse secondo la Regola 10), **ma** essi non devono dare qualsiasi aiuto che il *caddie* dell'altro *partner* non sia autorizzato a dare secondo le Regole;
- qualsiasi azione intrapresa o qualsiasi infrazione alle Regole da parte di uno dei *partner* o da parte di uno dei *caddie* si applica alla *parte*.

In *stroke play*, solo uno dei *partner* ha bisogno di certificare i punteggi per la buca della *parte* sullo *score* (vedi Regola 3.3b).

22.3 La Parte Deve Alternarsi nell'Eseguire i Colpi

In ciascuna buca, i *partner* devono eseguire ciascun *colpo* per la *parte* in ordine alternato:

- un *partner* deve giocare per primo per la *parte* dall'*area di partenza* di tutte le buche numerate dispari, mentre l'altro *partner* deve giocare per primo per la *parte* dall'*area di partenza* di tutte le buche numerate pari;
- dopo il primo *colpo* della *parte* dall'*area di partenza* di una buca, i *partner* devono alternare i *colpi* per il resto della buca;
- se un *colpo* è annullato o altrimenti non conta secondo qualsiasi Regola (eccetto quando un *colpo* è eseguito nell'ordine errato in infrazione a questa Regola), lo stesso *partner* che ha eseguito tale *colpo* deve effettuare il *colpo* successivo per la *parte;*
- se la *parte* decide di giocare una *palla provvisoria*, questa deve essere giocata dal *partner* del quale è il turno di gioco del *colpo* successivo della *parte.*

Qualsiasi colpo di penalità per la *parte* non influenza l'ordine di gioco alternato dei *partner*.

Penalità per Eseguire un *Colpo* nell'Ordine Errato in Infrazione alla Regola 22.3: *Penalità Generale.*

In *stroke play*, la parte deve correggere l'errore:

- il *partner* giusto deve eseguire un *colpo* da dove la *parte* ha effettuato il primo *colpo* nell'ordine errato;
- il *colpo* eseguito nell'ordine errato e qualsiasi altro colpo prima che l'errore sia stato corretto (inclusi i *colpi* eseguiti e qualsiasi colpo di penalità derivante unicamente dal giocare quella palla) non contano;
- se la *parte* non corregge l'errore prima di eseguire un *colpo* per iniziare un'altra buca, o, per l'ultima buca del *giro*, prima di consegnare lo *score*, la *parte* sarà **squalificata.**

Regola 22.3 Interpretazioni:

22.3/1 – Nel Giocare Nuovamente dall'Area di Partenza nella Foursome Mista la Palla Deve Essere Giocata dalla Stessa Area di Partenza

Nel giocare una *Foursome* mista in cui vengono utilizzate diverse *aree di partenza* da uomini e donne, se per esempio un uomo gioca il colpo dalla partenza dall'*area di partenza* definita da indicatori verdi e manda la palla *fuori limite*, la donna deve giocare il *colpo* successivo dall'*area di partenza* verde.

22.3/2 – Stabilire Quale Palla Sia in Gioco Quando Entrambi i Partner nella Foursome Giocano il Colpo di Partenza dalla Stessa Area di Partenza

Se il giocatore e il proprio *partner* erroneamente giocano il colpo di partenza dalla stessa

area di partenza, deve essere stabilito di chi fosse il turno di gioco.

Per esempio, il Giocatore A e il Giocatore B sono *partner* della *parte* A-B. Il Giocatore A gioca per primo il colpo di partenza; poi il Giocatore B gioca il colpo di partenza dalla stessa *area di partenza:*

- se era il turno di gioco dalla partenza del Giocatore A, la Palla del Giocatore B sarebbe la *palla in gioco* della *parte* con la penalità di *colpo e distanza* (Regola 18.1). La *parte* ha eseguito 3 colpi (incluso un colpo di penalità) e il Giocatore A sarà il prossimo a giocare;
- se era il turno di gioco dalla partenza del Giocatore B, la *parte* perde la buca in *match play* o riceve due colpi di penalità in *stroke play* per aver giocato nell'ordine sbagliato quando il Giocatore A ha giocato per primo. In *stroke play,* la palla del Giocatore B è la palla in gioco della *parte*, la parte ha eseguito 3 colpi (inclusi i due colpi di penalità) e il Giocatore A sarà il prossimo a giocare.

22.3/3 – Il Giocatore Non Può Mancare Intenzionalmente la Palla in Modo che il Suo Partner Possa Giocare

Un giocatore non può cambiare il turno di gioco mancando intenzionalmente la palla. Un "*colpo*" è il movimento in avanti del bastone fatto per colpire la palla. Pertanto, se un giocatore manca intenzionalmente la palla, non ha eseguito un *colpo* ed è ancora il suo turno di gioco.

Per esempio, il Giocatore A e il Giocatore B sono *partner* della *parte* A-B. Se il Giocatore A di proposito manca la palla così che il Giocatore B possa eseguire il *colpo*, il Giocatore A non ha eseguito un *colpo*, poiché non c'era intenzione di colpire la palla. Se il Giocatore B successivamente gioca la palla, la *parte* A-B riceverà la *penalità generale* in quanto il Giocatore B ha giocato nell'ordine sbagliato giacché era ancora il turno di gioco del Giocatore A.

Comunque, se il Giocatore A intende colpire la palla e accidentalmente la manca, egli ha eseguito un *colpo* ed è il turno di gioco del Giocatore B.

22.3/4 – Come Procedere Quando la Palla Provvisoria è Giocata dal Partner Sbagliato

Se una parte decide di giocare una *palla provvisoria,* questa deve essere giocata dal *partner* che per turno deve eseguire il *colpo* successivo della parte.

Per esempio, il Giocatore A e il Giocatore B sono *partner* della *parte* A-B. Il Giocatore A gioca la propria palla e c'è un dubbio sul fatto che questa possa essere *fuori limite* o *persa* al di fuori di un'*area di penalità.* Se la *parte* decide di giocare una *palla provvisoria*, il Giocatore B deve giocare la *palla provvisoria*. Se, per errore, il Giocatore A gioca la *palla provvisoria*, non c'è penalità se la palla originale viene trovata e tale *palla provvisoria* non diventa la palla *in gioco.*

Tuttavia, se la palla originale è *persa* e la *palla provvisoria* diventa la palla *in gioco*, giacché il Giocatore A ha giocato la *palla provvisoria* in questo esempio, la *parte* perde la buca in *match play* o riceve la penalità di due colpi in *stroke play* per aver giocato nell'ordine sbagliato. In *stroke play*, la *palla provvisoria* deve essere abbandonata e il Giocatore B deve ritornare al punto dove il Giocatore A ha eseguito l'ultimo *colpo* con la

palla originale e mettere una *palla in gioco* (Regola 18.2b).

22.4 Iniziare il Giro

22.4a Il Partner che Gioca per Primo

La *parte* può scegliere quale *partner* giocherà dalla prima *area di partenza* nell'iniziare il *giro*, a meno che le Condizioni di Gara indichino quale *partner* debba giocare per primo.

Il *giro* della *parte* inizia quando quel *partner* esegue un *colpo* per iniziare la prima buca della *parte.*

22.4b Orario di Partenza e Punto di Partenza

La Regola 5.3a si applica differentemente a ciascun *partner* basandosi su chi giocherà per primo per la *parte:*

- il *partner* che giocherà per primo deve essere pronto a giocare all'orario di partenza e al punto di partenza e deve iniziare a quell'orario (e non prima);
- il *partner* che giocherà per secondo deve essere presente all'orario di partenza al punto di partenza oppure sulla buca vicino al posto in cui si prevede che la palla giocata dall'*area di partenza* si fermi.

Se uno dei *partner* non è presente in questo modo, la *parte* è in infrazione alla Regola 5.3a.

22.5 I Partner Possono Condividere i Bastoni

La Regola 4.1b(2) è modificata per permettere ai *partner* di condividere i bastoni, purché il numero totale dei bastoni che essi possiedono insieme non sia più di 14.

Regola 23 – Four-Ball

Scopo della Regola:

la Regola 23 tratta la Four-Ball (giocata match play o stroke play), in cui i partner gareggiano come una parte con ciascuno che gioca una palla separata. Il punteggio della parte per una buca è il punteggio più basso dei partner in tale buca.

23.1 Descrizione della Four-Ball

La *Four-Ball* è una forma di gioco (in *match play* o in *stroke play*) che coinvolge i *partner* in cui:

- due *partner* gareggiano insieme come una *parte*, con ciascuno che gioca la propria palla, e
- il punteggio di una *parte* per una buca è il punteggio più basso dei due *partner* in quella buca.

In questa forma di gioco si applicano le Regole da 1 a 20, come modificate da queste Regole specifiche.

Una variazione di questa è una forma di *match play* nota come *Best-Ball*, in cui un giocatore singolo gareggia contro una *parte* di due o tre *partner* e ciascun *partner* gioca la propria palla secondo le Regole, come modificate da queste Regole specifiche. (Per la *Best- Ball* con tre *partner* in una *parte*, ogni riferimento all'altro *partner* implica gli altri due *partner).*

23.2 Registrazione del Punteggio nella Four-Ball

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

- Quando Entrambi i Partner Imbucano o Completano Altrimenti la Buca Secondo le Regole. Il punteggio più basso è il punteggio della *parte* per la buca.
- Quando Soltanto un Partner Imbuca o Completa Altrimenti la Buca Secondo le Regole. Il punteggio di quel *partner* è il punteggio della *parte* per la buca. L'altro *partner* non necessita di *imbucare.*
- Quando Nessuno dei Partner Imbuca o Completa Altrimenti la Buca Secondo le Regole. La *parte* non ha punteggio per quella buca, il che significa:
  - in *match play*, la *parte* **perde la buca,** a meno che la *parte avversaria* abbia già concesso o abbia perso altrimenti la buca;
  - in *stroke play*, la *parte* è **squalificata,** a meno che l'errore non sia corretto in tempo secondo la Regola 3.3c.

Regola 23.2a Interpretazioni:

23.2a/1 – Risultato della Buca Quando Nessuna Palla Viene Imbucata Correttamente

In *Four-Ball match play*, se nessun giocatore termina una buca, la *parte* il cui giocatore è l'ultimo a sollevare la palla o a essere squalificato dalla buca vince la buca.

Per esempio, la *parte* A-B gioca contro la *parte* C-D in un incontro *Four-Ball.* A una certa buca, per errore, il Giocatore A gioca la palla del Giocatore C e quindi il Giocatore C gioca la palla del Giocatore A e ognuno imbuca con tale palla. Il Giocatore B e il Giocatore D mandano entrambi la palla in *aree di penalità* e le sollevano. Durante il gioco della buca successiva, il Giocatore A e il Giocatore C stabiliscono di aver entrambi giocato una *palla sbagliata* alla buca precedente.

Il ruling è che il Giocatore A e il Giocatore C sono squalificati per la buca precedente. Pertanto, se il Giocatore B ha sollevato la palla prima del Giocatore D, la *parte* C-D ha vinto la buca e se il Giocatore D ha sollevato la palla prima del Giocatore B, la *parte* A-B ha vinto la buca. Se non si può determinare quale giocatore abbia sollevato la palla per primo, il *Comitato* dovrebbe decidere che la buca è stata pareggiata.

23.2b Lo Score della Parte in Stroke Play

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

Per ciascuna buca:

- il punteggio lordo di almeno un *partner* deve essere registrato sullo *score;*
- non c'è penalità per registrare il punteggio di più di un *partner* sullo *score;*
- ciascun punteggio sullo score deve essere chiaramente identificato come il punteggio del singolo *partner* che lo ha realizzato; se ciò non viene fatto, la *parte* sarà **squalificata;**
- non è sufficiente identificare un punteggio come il punteggio della *parte* in generale.

Soltanto un *partner* necessita di certificare i punteggi della buca sullo *score* della *parte* secondo la Regola 3.3b(2).

(2) Responsabilità del Comitato. Il *Comitato* è responsabile di stabilire quale punteggio conti per la *parte* in ciascuna buca, inclusa l'applicazione di qualsiasi handicap in una gara ad handicap:

- se soltanto un punteggio è registrato per una buca, quel punteggio conta per la *parte*;
- se i punteggi di entrambi i *partner* sono registrati per una buca:
  - se tali punteggi sono differenti, il punteggio più basso (lordo o netto) per quella buca conta per la *parte;*
  - se entrambi i punteggi sono uguali, il *Comitato* può considerare uno dei due punteggi. Se il punteggio utilizzato risulta sbagliato per qualsiasi ragione, il

Comitato considererà l'altro punteggio.

Se il punteggio che conta per la *parte* non è chiaramente identificato come il punteggio del singolo *partner* che lo ha realizzato, o se quel *partner* è squalificato in relazione al gioco della buca, la parte sarà **squalificata.**

Regola 23.2b Interpretazioni:

23.2b/1 – Il Punteggio per la Buca Deve Essere Identificato Al Partner Giusto

Nella *Four-Ball stroke play,* i *partner* devono consegnare uno *score* con i punteggi delle buche giusti che sono identificati al *partner* giusto. I seguenti sono esempi di registrazione del punteggio nella *Four-Ball* basati su come lo *score* viene completato e consegnato dalla *parte* A-B:

- in una gara ad handicap, il Giocatore A e il Giocatore B *imbucano* entrambi in quattro colpi a una buca dove il Giocatore B riceve un colpo di handicap mentre il Giocatore A non lo riceve. Il *marcatore* registra un punteggio lordo di 4 per il Giocatore A, nessun punteggio lordo per il Giocatore B, e un punteggio netto di 3 per la *parte*. Lo *score* viene consegnato al *Comitato*.

Il ruling è che il punteggio del Giocatore A di 4 è il punteggio della *parte* per la buca. Solo il *Comitato* ha la responsabilità di applicare qualsiasi colpo di handicap. Il punteggio della parte è 4 come è stato identificato al Giocatore A. La registrazione del punteggio del marcatore del 3 netto è irrilevante.

- A una buca, il Giocatore A solleva la palla, mentre il Giocatore B *imbuca* in 5 colpi. Il *marcatore* registra un punteggio di 6 per il Giocatore A e un punteggio di 5 per il Giocatore B. Lo *score* viene consegnato con questi due punteggi registrati.

Non c'è penalità, in quanto il punteggio del *partner* che conta per la *parte* in quella buca è stato correttamente registrato;

- A una buca, il Giocatore A solleva la palla, mentre il Giocatore B *imbuca* in 4 colpi. Per errore, il *marcatore* registra un punteggio di 4 per il Giocatore A e nessun punteggio per il Giocatore B. Lo *score* viene consegnato in questo modo.

Il ruling è che la *parte* è squalificata, in quanto il punteggio per la *parte* a quella buca viene identificato al Giocatore A, mentre il Giocatore A non ha completato il gioco della buca.

23.2b/2 – Applicazione dell'Eccezione alla Regola 3.3b(3) Per Aver Consegnato uno Score Sbagliato

Le situazioni seguenti illustrano come la Regola 3.3b(3) (Punteggio Sbagliato per la Buca) e la Regola 23.2b devono essere applicate. In tutti i casi, la *parte* A-B consegna uno *score* con un punteggio sbagliato a una buca e l'errore viene scoperto dopo la consegna dello *score*, ma prima della chiusura della gara.

- Il Giocatore A riporta un punteggio di 4 mentre il Giocatore B riporta un punteggio di 5. Il Giocatore A tocca la sabbia in un *bunker* con un bastone nell'eseguire il backswing per un *colpo* ed era consapevole della penalità per infrazione alla Regola 12.2b(1) (Limitazioni sul Toccare la Sabbia nel Bunker) prima di consegnare lo *score*, ma non la include nel proprio punteggio per la buca. L'Eccezione alla Regola 3.3b(3) non si applica, in quanto il Giocatore A era consapevole della penalità e pertanto la *parte* è squalificata secondo la Regola 23.2b.
- Il Giocatore A riporta un punteggio di 4 mentre il Giocatore B riporta un punteggio di 5. Il Giocatore A è in infrazione alla Regola 12.2b(1) per aver toccato la sabbia nell'eseguire un movimento di pratica in un *bunker*, ma nessuno dei due *partner* era consapevole della penalità prima di consegnare lo *score*. Si applica l''Eccezione alla Regola 3.3b(3). Poiché il punteggio del Giocatore A era il punteggio che contava per la buca, il *Comitato* deve applicare la *penalità generale* al punteggio del Giocatore A a tale buca per un'infrazione alla Regola 12.2b(1).

Pertanto, il punteggio della *parte* per la buca è 6. Le Regole permettono solo alla *parte* di ripristinare il punteggio del Giocatore B se entrambi i punteggi dei *partner* per la buca fossero gli stessi (Regola 23.2b(2)).

- Il Giocatore A riporta un punteggio di 4 mentre il Giocatore B riporta un punteggio di 6. Il Giocatore A *muove* la propria palla nel rimuovere un *impedimento sciolto* in infrazione alla Regola 15.1b. Il Giocatore A *ripiazza* la palla, ma è ignaro della penalità di un colpo. Il Giocatore B assiste all'intero episodio ed è consapevole della penalità. Lo *score* viene consegnato con un punteggio di 4 per il Giocatore A e di 6 per il Giocatore B. Il punteggio del Giocatore A avrebbe dovuto essere di 5 con la penalità di un colpo inclusa.

L'Eccezione secondo la Regola 3.3b(3) non si applica data la consapevolezza del Giocatore B dell'episodio e della penalità risultante che avrebbe dovuto essere applicata al Giocatore A. La *parte* è squalificata secondo la Regola 23.2b.

- Il Giocatore A e il Giocatore B riportano entrambi un punteggio di 4. Il Giocatore A alza la propria palla per identificarla nell'*area generale* ma l'alzare la palla non era

ragionevolmente necessario al fine di identificarla. Né il Giocatore A, né il Giocatore B sono consapevoli della penalità per infrazione alla Regola 7.3 prima di consegnare lo *score.*

Giacché entrambi i punteggi sullo *score* sono gli stessi, il *Comitato* può far valere uno dei due. Se il *Comitato* fa valere il punteggio del Giocatore A che poi si rivela sbagliato, il *Comitato* farà valere il punteggio del Giocatore B che è giusto e non c'è alcuna penalità per la parte.

23.2c Eccezione alla Regola 11.2 nella Four-Ball

La Regola 11.2 non si applica in questa situazione:

Quando il *partner* di un giocatore ha già completato la buca e la palla in movimento del giocatore necessita di essere *imbucata* per ridurre il punteggio della *parte* nella buca di un colpo, se qualsiasi persona devia o ferma intenzionalmente la palla in un momento dove non c'è possibilità ragionevole che questa possa essere *imbucata*, non c'è penalità per quella persona e la palla del giocatore non conta per la *parte.*

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

23.3a Quando il Giro Inizia

Il *giro* di una *parte* inizia quando uno dei *partner* esegue un *colpo* per iniziare la sua prima buca.

23.3b Quando il Giro Finisce

Il *giro* di una *parte* finisce:

- in *match play*, quando una delle *parti* ha vinto l'incontro (vedi Regole 3.2a(3) e (4));
- in *stroke play*, quando la *parte* termina l'ultima buca dopo che entrambi i *partner* hanno *imbucato* (inclusa la correzione di un errore, come ad esempio secondo la Regola 6.1 o 14.7b) oppure dopo che un *partner* ha *imbucato* all'ultima buca mentre l'altro *partner* sceglie di non farlo.

23.3c Quando la Buca è Terminata

(1) <u>Match Play.</u> Una *parte* ha terminato una buca quando entrambi i *partner* hanno *imbucato* o gli sono stati concessi i *colpi* successivi o una delle *parti* ha concesso la buca.

(2) <u>Stroke Play.</u> Una *parte* ha terminato una buca quando uno dei *partner* ha *imbucato* e l'altro *partner* ha *imbucato* o ha scelto di non farlo.

23.4 Uno o Entrambi i Partner Possono Rappresentare la Parte

La *parte* può essere rappresentata da un *partner* durante tutto o qualsiasi parte di un *giro*. Non è necessario che siano presenti entrambi i *partner* oppure, se presenti, che giochino entrambi in ogni buca.

Se un *partner* è assente e arriva successivamente per giocare, quel *partner* può iniziare il

gioco per la *parte* solo tra il gioco di due buche, il che significa:

- Match Play – Prima che Qualsiasi Giocatore nell'Incontro Inizi la Buca. Se il *partner* arriva solo dopo che qualsiasi giocatore di entrambe le *parti* nell'incontro abbia iniziato il gioco di una buca, al *partner* che è arrivato non è permesso giocare per la *parte* fino alla buca successiva.
- Stroke Play – Prima che l'Altro Partner Inizi la Buca. Se il *partner* arriva solo dopo che l'altro *partner* abbia iniziato il gioco di una buca, al *partner* che è arrivato non è permesso giocare per la *parte* fino alla buca successiva.

Un *partner* che è arrivato e che non è autorizzato a giocare in una buca può sempre dare *consiglio* o aiuto all'altro *partner* e intraprendere altre azioni per l'altro *partner* in quella buca (vedi Regole 23.5a e 23.5b).

Penalità per Infrazione alla Regola 23.4: *Penalità Generale*.

Regola 23.4 Interpretazioni:

23.4/1 – Determinare l'Adeguamento dell'Handicap in Match Play Se un Giocatore Non Può Gareggiare

Se, in un incontro *Four-Ball* giocato ad handicap, il giocatore con l'handicap più basso non può giocare, il giocatore assente non viene ignorato, dato che egli può iniziare il gioco per la *parte* tra il gioco di due buche che in *match play* sta a significare solo prima che qualsiasi giocatore di una delle *parti* abbia iniziato il gioco di una buca.

I colpi di handicap vengono calcolati come se tutti e quattro i giocatori siano presenti. Se viene dichiarato un handicap sbagliato per il giocatore assente, si applica la Regola 3.2c(1) (Dichiarare gli Handicap).

23.5 Azioni del Giocatore che Influenzano il Gioco del Partner

23.5a Al Giocatore è Permesso Intraprendere Qualsiasi Azione che Può Essere Intrapresa dal Partner Concernente la Palla del Partner

Sebbene ciascun giocatore in una *parte* debba giocare la propria palla:

- un giocatore può intraprendere qualsiasi azione che riguardi la palla del *partner* che il *partner* è autorizzato a intraprendere prima di eseguire un *colpo*, come ad esempio *marcare* il punto della palla e alzare, *ripiazzare*, *droppare* e piazzare la palla;
- un giocatore e il *caddie* del giocatore possono aiutare il *partner* in qualsiasi modo permesso al *caddie* del *partner* per aiutare (come ad esempio dare e ricevere richiesta di *consiglio*, e intraprendere le altre azioni permesse secondo la Regola 10), **ma** non devono dare qualsiasi aiuto che il *caddie* del *partner* non sia autorizzato a dare secondo le Regole.

In *stroke play*, i *partner* non devono accordarsi per lasciare una palla in posizione sul *putting green* al fine di aiutare uno di loro o qualsiasi altro giocatore (vedi Regola 15.3a).

Regola 23.5a Interpretazioni:

23.5a/1 – Azioni del Caddie Condiviso che Possono Comportare una Penalità per Entrambi i Giocatori

Quando i *partner* nella *Four-Ball* condividono un *caddie* e l'infrazione di tale *caddie* a una Regola non può essere assegnata a un *partner* in particolare, entrambi i *partner* saranno penalizzati.

Per esempio, la *parte* A-B gioca contro la *parte* C-D in un incontro *Four-Ball.* I *partner* A e B condividono un *caddie* e tale *caddie* muove accidentalmente la palla del Giocatore C o del Giocatore D in un modo diverso che durante la ricerca senza una specifica direttiva da parte del Giocatore A o del Giocatore B. Il *caddie* ha infranto la Regola 9.5b (Alzare o Toccare Intenzionalmente la Palla o Causarne il Movimento), ma non c'è modo di assegnare la penalità a un giocatore della *parte* in particolare. Pertanto, entrambi i Giocatori A e B riceveranno un colpo di penalità.

23.5b Il Partner è Responsabile delle Azioni del Giocatore

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

Se l'azione del giocatore infrangesse una Regola qualora intrapresa dal *partner:*

- il *partner* è in infrazione alla Regola e riceverà la penalità conseguente (vedi Regola 23.8a);
- esempi relativi a ciò comprendono quando il giocatore infrange le Regole con il:
  - *migliorare le condizioni che influenzano il colpo* che deve essere eseguito dal *partner* ,
  - causare accidentalmente il *movimento* della palla del *partner*, o
  - non *marcare* il punto della palla del *partner* prima di alzarla.

Ciò si applica anche alle azioni del *caddie* del giocatore concernenti la palla del *partner* che infrangerebbero una Regola qualora intraprese dal *partner* o dal *caddie* del *partner.*

Se le azioni del giocatore o del *caddie* del giocatore influenzano il gioco sia della palla del giocatore sia della palla del *partner*, vedi Regola 23.8a(2) per scoprire se ci sia una penalità per entrambi i *partner*.

23.6 Ordine di Gioco della Parte

I *partner* possono giocare nell'ordine che la *parte* ritenga migliore.

Ciò significa che quando è il turno di gioco di un giocatore secondo la Regola 6.4a (*match play)* o 6.4b *(stroke play)*, sia il giocatore sia il suo *partner* possono essere i prossimi a giocare.

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

- un giocatore non deve continuare il gioco di una buca dopo che il suo *colpo* successivo è stato concesso se ciò aiuti il suo *partner*;

- se il giocatore fa in questo modo, il suo punteggio per la buca rimane valido senza penalità, **ma** il punteggio del *partner* per la buca non potrà contare per la *parte.*

Regola 23.6 Interpretazioni:

23.6/1 – Abbandonare il Diritto di Giocare in Qualsiasi Ordine la Parte Stabilisca Migliore

In un incontro *Four-Ball*, se una *parte* afferma o sottintende che il giocatore di tale *parte* la cui palla è più lontana dalla buca non completerà la buca, quel giocatore abbandona il proprio diritto a completare la buca e la *parte* non può cambiare tale decisione dopo che l'*avversario* ha giocato.

Per esempio, la *parte* A-B gioca contro la *parte* C-D in un incontro *Four-Ball*. Tutte le quattro palle sono sul *putting green* con il Giocatore A, il Giocatore B e il Giocatore D che si trovano in due colpi, mentre il Giocatore C in quattro. Le palle del Giocatore A e del Giocatore C si trovano a circa tre metri dalla buca, la palla del Giocatore B dista a mezzo metro e la palla del Giocatore D dista a circa un metro. Il Giocatore C solleva la palla. Il Giocatore A propone ai Giocatori B e D di giocare.

Dopo che il Giocatore D gioca, il Giocatore A abbandona il diritto di giocare e il suo punteggio non può contare per la *parte* (per esempio, se il Giocatore B sbaglia il putt). L'esito sarebbe differente se il Giocatore B si fosse trovato più lontano dalla buca del Giocatore D. Se il Giocatore B avesse puttato per primo e avesse sbagliato, il Giocatore A avrebbe avuto ancora il diritto di completare la buca se lo avesse fatto prima che il Giocatore D avesse giocato.

23.6/2 – I Partner Non Devono Ritardare Irragionevolmente il Gioco Quando Giocano in un Ordine Vantaggioso

Esempi di situazioni in cui i *partner* della *parte* A-B giocano in un ordine che essi stabiliscono migliore, ma possono ricevere una penalità secondo la Regola 5.6a per ritardare irragionevolmente il gioco includono quando:

- il colpo dalla partenza del Giocatore A in un par 3 che viene giocato interamente sopra un'*area di penalità* si ferma nell'*area di penalità*, mentre il colpo dalla partenza del Giocatore B si ferma sul *putting green*. La *parte* procede verso il *putting green* senza che il Giocatore A giochi una palla secondo la Regola dell'*area di penalità*. Il Giocatore B impiega quattro putt per completare la buca. Il Giocatore A allora decide di lasciare il *putting green*, di tornare indietro e di mettere un'altra *palla in gioco.*
- Dopo i colpi dalla partenza, la palla del Giocatore A si trova a 200 metri dalla *buca*, mentre la palla del Giocatore B si trova a 220 metri dalla *buca.* Il Giocatore A esegue il suo secondo *colpo* prima che il Giocatore B giochi. La palla del Giocatore A si ferma a 25 metri dalla buca e la parte decide che il Giocatore A vada avanti e giochi il suo terzo colpo.

23.6/3 – Quando alla Parte in Match Play Può Essere Annullato il Colpo da Parte dell'Avversario

Quando entrambi i giocatori di una *parte* giocano dal di fuori dell'*area di partenza* in un incontro *Four-Ball,* solo l'ultimo *colpo* giocato può essere annullato secondo la Regola 6.1b.

Per esempio, in un incontro *Four-Ball* con la *parte* A-B che gioca contro la *parte* C-D, se il Giocatore A e il Giocatore B giocano entrambi dal di fuori dell'*area di partenza* con il Giocatore A che gioca per primo seguito dal Giocatore B, la *parte* C-D può annullare il *colpo* del Giocatore B, ma non quello del Giocatore A.

La Regola 6.1b richiede che l'annullamento del *colpo* debba essere fatto prontamente. Ciò si applica anche se il Giocatore A e il Giocatore B giocano entrambi quando era il turno di gioco del Giocatore C o del Giocatore D durante il gioco della buca.

23.7 I Partner Possono Condividere i Bastoni

La Regola 4.1b(2) è modificata per permettere ai *partner* di condividere i bastoni, purché il numero totale dei bastoni che essi possiedono insieme non sia più di 14.

Regola 23.7 Interpretazioni:

23.7/1 – I Partner Possono Continuare a Darsi Consiglio e a Condividere i Bastoni Dopo che Termina l'Incontro Simultaneo

Quando vengono giocati incontri simultanei *Four-Ball* e singolo, i due giocatori di una *parte* non sono più *partner* dopo che termina l'incontro *Four-Ball*.

Tuttavia, i due giocatori che erano *partner* sono autorizzati a darsi *consiglio* e a condividere i bastoni per il resto di entrambi i singoli incontri.

Per esempio, la *parte* A-B gioca contro la *parte* C-D in un incontro *Four-Ball* con incontri singoli simultanei del Giocatore A che gioca contro il Giocatore C e il Giocatore B che gioca contro il Giocatore D, entrambi incontri di 18 buche. Il Giocatore A e il Giocatore B condividono i bastoni, tutti e 14 che trasporta il Giocatore A. Se l'incontro *Four-Ball* termina alla buca 16, ma entrambi i singoli sono in parità, il Giocatore A e il Giocatore B possono continuare a utilizzare i bastoni che hanno scelto per il gioco (i bastoni condivisi) e darsi *consiglio*, nonostante il Giocatore A e il Giocatore B non siano più *partner*.

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

Quando un giocatore riceve una penalità per infrazione a una Regola, la penalità può essere applicata a quel solo giocatore o ad entrambi i *partner* (cioè alla *parte*). Questo dipende dalla penalità e dalla forma di gioco:

23.8a Penalità Diverse dalla Squalifica

(1) <u>Penalità che Normalmente si Applica Solo al Giocatore, Non al Partner:</u>

quando un giocatore riceve una penalità diversa dalla squalifica, tale penalità si applica normalmente solo al giocatore e non anche al suo *partner*, **eccetto** nelle situazioni

trattate dal punto (2):

- qualsiasi colpo di penalità viene aggiunto solo al punteggio del giocatore, non al punteggio del *partner;*
- in *match play*, un giocatore che riceve la ***penalità generale* (perdita della buca)** non ha alcun punteggio che conti per la *parte* in quella buca; **tuttavia**, questa penalità non ha effetto sul *partner*, che può continuare a giocare per la *parte* in quella buca.

(2) Tre Situazioni In Cui la Penalità del Giocatore si Applica Anche al Partner.

- Quando il Giocatore Infrange la Regola 4.1b (Limite di 14 Bastoni; Condividere, Aggiungere o Sostituire i Bastoni). In *match play*, la *parte* riceverà la penalità (**rettifica del punteggio dell'incontro**); in *stroke play*, anche il *partner* riceverà la **stessa penalità** del giocatore.
- Quando l'Infrazione del Giocatore Aiuta il Gioco del Partner. Sia in *match play* sia in *stroke play*, anche il *partner* riceverà la **stessa penalità** del giocatore.
- In Match Play, Quando l'Infrazione del Giocatore Danneggia il Gioco dell'Avversario. Anche il *partner* riceverà la **stessa penalità** del giocatore.

Eccezione – Il Giocatore che Esegue il Colpo con una Palla Sbagliata Non è Considerato Come Se Abbia Aiutato il Gioco del Partner o Danneggiato il Gioco dell'Avversario:

- soltanto il giocatore (non il *partner*) riceverà la ***penalità generale*** per infrazione alla Regola 6.3c;
- questo è valido qualora la palla giocata come *palla sbagliata* appartenga al *partner*, a un *avversario* o a chiunque altro.

Regola 23.8a(2) Interpretazioni:

23.8a(2)/1 – Esempi di Quando l'Infrazione del Giocatore Aiuta il Gioco del Partner

In entrambe le *Four-Ball match play* e *stroke play*, quando l'infrazione di un giocatore a una Regola aiuta il proprio *partner*, questi riceve la stessa penalità.

Esempi di quando entrambi i *partner* della *parte* A-B ricevono la stessa penalità includono quando:

- con la *parte* A-B che gioca contro la *parte* C-D, la palla del Giocatore B si trova vicino alla *buca* e in una posizione che aiuta il Giocatore A a prendere la mira per il proprio putt. Il Giocatore C richiede che il Giocatore B *marchi* e alzi la propria palla. Il Giocatore B si rifiuta di alzare la palla e il Giocatore A putta con la palla del Giocatore B che lo aiuta nel mirare.

Il Giocatore B riceve la *penalità generale* secondo la Regola 15.3a (Palla sul Putting Green che Aiuta il Gioco) per non aver alzato la palla che aiuta e, giacché ciò ha aiutato il gioco del Giocatore A, anche questi riceve al *penalità generale*.

- Il Giocatore B prende lo *stance* per un putt ed esegue il *colpo* mentre il Giocatore A sta intenzionalmente in una posizione sopra o vicino un'estensione della *linea di*

gioco dietro la palla per qualsiasi ragione. Il Giocatore B è in infrazione alla Regola 10.2b(4) (Stare Dietro alla Palla) per aver preso uno *stance* mentre il Giocatore A si trova in tale posizione e riceverà la *penalità generale.*

Inoltre, quando il putt del Giocatore A si trovava sulla stessa linea del Giocatore B e questi ha eseguito un *colpo* mentre il Giocatore A si trovava sopra un'estensione della *linea di gioco* del Giocatore B, l'infrazione del Giocatore B ha aiutato il Giocatore A, così anche il Giocatore A riceverà la stessa penalità del Giocatore B.

- La palla del Giocatore A si trova *fuori limite* e il Giocatore A decide di non completare la buca. La palla del Giocatore B si trova a una distanza simile dalla *buca.* Il Giocatore A *droppa* una palla vicino alla palla del Giocatore B e gioca verso il *putting green* e, nel far ciò, aiuta il Giocatore B.

Poiché la buca non è completata e il risultato non è stato ancora deciso, l'ulteriore gioco del Giocatore A è considerato pratica in infrazione alla Regola 5.5a (Colpi di Pratica Durante il Gioco della Buca). Poiché la pratica del Giocatore A ha aiutato il Giocatore B, anche il Giocatore B riceverà la *penalità generale.*

23.8a(2)/2 – Esempi di Quando l'Infrazione del Giocatore Danneggia il Gioco dell'Avversario

In una *Four-Ball match play*, se l'infrazione a una Regola danneggia il gioco di un *avversario*, anche il *partner* del giocatore riceverà la stessa penalità.

Per esempio, la *parte* A-B gioca contro la *parte* C-D in un incontro *Four-Ball*. Il giocatore A comunica al Giocatore C o al Giocatore D il numero sbagliato dei *colpi* che egli ha eseguito mentre tutti e quattro i giocatori si contendono una buca. La *parte* C-D basa la sua strategia in virtù di questa informazione e uno di loro esegue un *colpo*.

Il Giocatore A riceve la *penalità generale* secondo la Regola 3.2d(1) (Riferire all'Avversario il Numero dei Colpi Eseguiti) per non aver comunicato il numero esatto dei colpi eseguiti. Il giocatore B riceve la stessa penalità, in quanto l'infrazione ha danneggiato il gioco di un *avversario*. La *parte* A-B pertanto perde la buca.

23.8a(2)/3 – Riferire il Numero Errato dei Colpi Eseguiti o Non Comunicare all'Avversario una Penalità Non E' Mai Considerato Come Danneggiare l'Avversario Quando il Giocatore E' Fuori Contesa

Quando un giocatore in un incontro *Four-Ball* è fuori contesa a una buca ed egli riferisce il numero errato dei colpi eseguiti o non rende noto all'*avversario* di essere incorso in una penalità, questo non è mai considerato come un danneggiare il gioco dell'*avversario*, giacché il punteggio del giocatore per la buca non sarà rilevante nell'incontro.

Per esempio, la *parte* A-B gioca contro la *parte* C-D in un incontro *Four-Ball*. Il Giocatore A ha eseguito 3 *colpi*, il Giocatore B 5 *colpi,* il Giocatore C 4 *colpi*, mentre il Giocatore D aveva già sollevato la palla. Il Giocatore B causa il *movimento* della propria palla e riceve un colpo di penalità secondo la Regola 9.4. Il Giocatore B non comunica ad alcuno di aver ricevuto una penalità, *ripiazza* la palla ed esegue il *colpo*. Il Giocatore A e il Giocatore C quindi *imbucano* entrambi per un punteggio di 5. Giacché B non ha riferito alla *parte* C-D di essere incorso in penalità, è squalificato dalla buca secondo la Regola 3.2d. Tuttavia, dal momento che il punteggio del Giocatore B non ha rilevanza nel risultato di tale buca (sulla

base del fatto che B ha registrato un punteggio superiore a 5, C ha *imbucato* il suo *colpo* successivo per un 5 e D ha sollevato la palla), l'infrazione non ha danneggiato il Giocatore C o il Giocatore D. Pertanto, il Giocatore A non riceverà penalità.

23.8b Penalità di Squalifica

(1) Quando l'Infrazione di Un Partner Implica la Squalifica della Parte. Una *parte* è **squalificata** se uno dei *partner* riceverà una penalità di squalifica secondo una qualsiasi di queste Regole:

- Regola 1.2 Standard di Condotta del Giocatore
- Regola 1.3 Giocare Secondo le Regole
- Regola 4.1a Bastone Consentito nell'Eseguire un Colpo
- Regola 4.1c Procedura per Mettere i Bastoni Fuori Gioco
- Regola 4.2a Palle Consentite nel Gioco del Giro
- Regola 4.3 Uso dell'Equipaggiamento
- Regola 5.6a Ritardo Irragionevole
- Regola 5.7b-c Quando il Comitato Sospende il Gioco e il Gioco Riprende
- Regola 6.2b Regole dell'Area di Partenza

Solo Match Play:

- Regola 3.2c Applicare gli Handicap in un Incontro ad Handicap

Solo Stroke Play:

- Regola 3.3b(2) Responsabilità del Giocatore: Certificare e Consegnare lo Score
- Regola 3.3b(3) Punteggio Errato per la Buca
- Regola 3.3b(4) Registrare il Punteggio in una Gara a Handicap
- Regola 5.2b Praticare sul Campo Prima del Giro o Tra i Giri
- Regola 23.2b Lo Score della Parte in Stroke Play

(2) Quando l'Infrazione di Entrambi i Partner Implica la Squalifica della Parte.

Una *parte* è **squalificata** se entrambi i *partner* ricevono una penalità di squalifica secondo una qualsiasi di queste Regole:

- Regola 5.3 Iniziare e Terminare il Giro
- Regola 5.4 Giocare in Gruppi
- Regola 5.7a Quando i Giocatori Possono o Devono Interrompere il Gioco

Solo Stroke Play:

Una *parte* è **squalificata** se, alla stessa buca, entrambi i *partner* ricevono la penalità di squalifica secondo una qualsiasi combinazione di queste Regole:

- Regola 3.3c Palla Non Imbucata
- Regola 6.1b Giocare dal di Fuori dell'Area di Partenza nell'Iniziare la Buca

- Regola 6.3c Palla Sbagliata
- Regola 14.7 Giocare da un Posto Sbagliato

(3) Quando l'Infrazione di un Giocatore Implica Solo che il Giocatore Non Avrà un Punteggio Valido per la Buca. In tutte le altre situazioni in cui un giocatore infrange una Regola che prevede una penalità di squalifica, il giocatore non è squalificato, **ma** il suo punteggio nella buca dove è avvenuta l'infrazione non può contare per la *parte.*

In *match play,* se entrambi i *partner* infrangono una tale Regola nella stessa buca, la *parte* **perde la buca**.

Regola 24 – Gare a Squadre

Scopo della Regola:

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

24.1 Descrizione delle Gare a Squadre

- Una "squadra" consiste in un gruppo di giocatori che giocano come singoli o come *parti* per gareggiare contro le altre squadre.
- Il loro gioco nell'evento a squadre può fare anche parte di un'altra gara (come ad esempio una *stroke play* individuale) che si svolge contemporaneamente.

In una gara a squadre si applicano le Regole da 1 a 23, come modificate da queste Regole specifiche.

24.2 Condizioni delle Gare a Squadre

Il *Comitato* stabilisce la forma di gioco, come si deve calcolare il punteggio complessivo di una squadra e le altre Condizioni di Gara, come ad esempio:

- in *match play,* il numero di punti assegnati per un incontro vinto o pareggiato;
- in *stroke play,* il numero di punteggi da contare nel punteggio totale di ogni squadra;
- se la gara possa finire in un pareggio e, in caso contrario, come verrà risolto tale pareggio.

Regola 24.2 Interpretazioni:

24.2/1 – La Squalifica Si Può Applicare ad Uno o a Tutti i Giri nel Gioco a Squadre

Se un giocatore viene squalificato da un *giro* in una gara a squadre nella quale non tutti i punteggi contano per il punteggio totale di squadra, la squalifica si applica solo a quel *giro* della gara.

Tuttavia, se un giocatore è squalificato per non aver rispettato gli standard del Codice di Condotta secondo la Regola 1.2b, dipende dal *Comitato* stabilire se tale squalifica sia solo per quel *giro* o per la durata della gara.

24.3 Il Capitano della Squadra

Ogni squadra può nominare un capitano della squadra per guidare la squadra e prendere decisioni per essa, come ad esempio quali giocatori della squadra giocheranno in quali *giri* o incontri, in quale ordine essi giocheranno e chi giocherà insieme come *partner.*

Il capitano della squadra può essere un giocatore della gara.

24.4 Consiglio Permesso nella Gara a Squadre

24.4a Persona Autorizzata a Dare Consiglio alla Squadra (Consigliere)

Il *Comitato* può adottare una Regola Locale che permetta a ciascuna squadra di nominare una persona (un "consigliere") che può dare *consiglio* e altro aiuto come permesso nella Regola 10.2b(2) ai giocatori della squadra durante un *giro* e a chi può essere richiesto il *consiglio* da parte dei giocatori della squadra:

- il consigliere può essere il capitano della squadra, un allenatore della squadra o un'altra persona (incluso un componente della squadra che gioca nella gara);
- il consigliere deve essere identificato dal *Comitato* prima che dia *consiglio;*
- il *Comitato* può permettere che il consigliere di una squadra cambi durante un *giro* o durante la gara.

Vedi Procedure del Comitato, Sezione 8; Regola Locale Tipo H-2 (il *Comitato* può adottare una Regola Locale che permetta a ciascuna squadra di nominare due consiglieri).

24.4b Limitazioni al Consigliere Durante il Gioco

Se il consigliere di una squadra è un giocatore della squadra, egli non è autorizzato ad agire in tal ruolo mentre gioca un *giro* nella gara.

Mentre gioca un *giro*, il consigliere è trattato come qualsiasi altro componente di gioco della squadra ai fini delle limitazioni sul *consiglio* nella Regola 10.2a.

24.4c Nessun Consiglio Tra i Componenti della Squadra Diversi dai Partner

Eccetto nel giocare insieme come *partner* in una *parte:*

- un giocatore non deve chiedere *consiglio* o dare *consiglio* a un componente della propria squadra che giochi sul *campo;*
- questo si applica qualora il componente della squadra stia giocando nello stesso gruppo del giocatore o in un altro gruppo sul *campo.*

Vedi Procedure del Comitato, Sezione 8; Regola Locale Tipo H-5 (In una gara a squadre *stroke play* in cui il punteggio di un giocatore per il *giro* conta solo come parte del punteggio della squadra, il *Comitato* può adottare una Regola Locale che permetta ai componenti della squadra di giocare nello stesso gruppo per darsi l'un l'altro *consiglio* anche se essi non sono *partner*).

Penalità per Infrazione alla Regola 24.4: *Penalità Generale.*

Regola 24.4 Interpretazioni:

24.4/1 – Il Comitato Può Stabilire Limiti per i Capitani delle Squadre e i Consiglieri

Il *Comitato* può adottare una Regola Locale che limiti chi può fungere da capitano della squadra o consigliere e limitare anche la condotta di un capitano della squadra o di un consigliere.

Esempi di limitazioni includono:

- permettere solo a un golfista dilettante di fungere da capitano della squadra e/o da consigliere;
- stabilire che i capitani delle squadre e/o i consiglieri non possano stare sui *putting green;*
- che il *consiglio* debba essere dato di persona e non via radio, telefono o tramite altri mezzi elettronici.

Definizioni

Acqua Temporanea

Qualsiasi accumulo temporaneo di acqua sulla superficie del terreno (come ad esempio pozzanghere d'acqua derivanti da pioggia o da irrigazione oppure uno straripamento di una massa d'acqua) che:

- non sia in un'*area di penalità*, e
- possa essere visto prima o dopo che il giocatore abbia preso lo *stance* (senza schiacciare eccessivamente con i propri piedi).

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

Casi speciali:

- **la Rugiada e la Brina** non sono *acqua temporanea;*
- **la Neve e il Ghiaccio Naturale** (diversamente dalla brina), sono *impedimenti sciolti* o, quando sono sul terreno, *acqua temporanea*, a scelta del giocatore;
- **il Ghiaccio Prodotto Artificialmente** è un'*ostruzione.*

Animale

Qualsiasi componente vivente del regno animale (diverso dagli esseri umani), inclusi i mammiferi, gli uccelli, i rettili, gli anfibi e gli invertebrati (come ad esempio i vermi, gli insetti, i ragni e i crostacei).

Arbitro

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

Vedi Procedure del Comitato, Sezione 6C (che spiega le responsabilità e l'autorità di un *arbitro*).

Area di Partenza

L'area dalla quale il giocatore deve giocare nell'iniziare la buca che sta giocando.
L'*area di partenza* è un rettangolo profondo *due bastoni di lunghezza* dove:

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

L'*area di partenza* è una della cinque *aree* definite *del campo.*

Tutte le altre posizioni di partenza sul *campo* (sia sulla stessa buca, sia su qualsiasi altra buca) sono parte dell'*area generale*.

Area di Penalità

Un'area dalla quale è permesso ovviare con un colpo di penalità se la palla del giocatore si ferma al suo interno.

Un'*area di penalità* è:

- qualsiasi massa d'acqua sul *campo* (marcata o meno dal *Comitato*) che include un mare, un lago, uno stagno, un fiume, un fosso, un canale di scolo o altro corso d'acqua aperto (anche se non contenente acqua), e
- qualsiasi altra parte del *campo* che il *Comitato* definisce come un'*area di penalità.*

Un'*area di penalità* è una delle cinque *aree* definite del *campo*.

Ci sono due tipi diversi di *aree di penalità*, distinte dal colore utilizzato per marcarle:

- le *aree di penalità* gialle (marcate con linee gialle o con paletti gialli) che concedono al giocatore due opzioni per ovviare (Regole 17.1d(1) e (2));
- le *aree di penalità* rosse (marcate con linee rosse o paletti rossi) che concedono al giocatore un'opzione extra per ovviare lateralmente (Regola 17.1d(3)), in aggiunta alle due opzioni per ovviare disponibili per le *aree di penalità* gialle.

Se il colore di un'*area di penalità* non è stato marcato o indicato dal *Comitato*, essa è considerata come un'*area di penalità* rossa.

Il bordo di un'*area di penalità* si estende sia verticalmente al di sopra del terreno sia al di sotto del terreno.

- Ciò significa che tutto il terreno e qualunque altra cosa (come ad esempio qualsiasi oggetto naturale o artificiale) all'interno del bordo è parte dell'*area di penalità*, sia sopra, sia al di sopra, sia al di sotto della superficie del terreno;
- Se un oggetto si trova sia all'interno sia all'esterno del bordo (come ad esempio un ponte sopra l'*area di penalità* o un albero radicato all'interno del bordo con i rami che si estendono al di fuori del bordo o viceversa), solo la parte dell'oggetto che è all'interno del bordo è parte dell'*area di penalità*.

Il bordo di un'*area di penalità* dovrebbe essere definito da paletti, da linee o da caratteristiche fisiche:

- <u>Paletti:</u> quando definito da paletti, il bordo dell'*area di penalità* è definito dalla linea tra i punti esterni dei paletti a livello del terreno, e i paletti si trovano all'interno dell'*area di penalità.*
- <u>Linee:</u> quando definito da una linea marcata sul terreno, il bordo dell'*area di penalità* è il bordo esterno della linea, e la linea stessa si trova all'interno dell'*area di penalità.*
- <u>Caratteristiche Fisiche:</u> quando definito da caratteristiche fisiche (come ad esempio una spiaggia o un'area desertica oppure un muro di contenimento), il *Comitato* dovrebbe indicare come è definito il bordo dell'*area di penalità.*

Quando il bordo di un'*area di penalità* è definito da linee o da caratteristiche fisiche, i paletti possono essere utilizzati per indicare dove si trova l'*area di penalità*, **ma** essi non hanno altro significato.

Quando il bordo di una massa d'acqua non è definito dal *Comitato*, il bordo di tale *area di penalità* è definito dai suoi margini naturali (cioè, dove il terreno degrada verso il basso per formare la depressione che può contenere l'acqua).

Se un corso d'acqua aperto solitamente non contiene acqua (come ad esempio un canale di scolo o un'area di deflusso che è asciutta ad eccezione della stagione piovosa), il *Comitato* può definire tale area come parte dell'*area generale* (il che significa che non è un'*area di penalità*).

Area Dove Ovviare

L'area in cui un giocatore deve *droppare* una palla quando ovvia secondo una Regola. Ogni Regola che prevede l'ovviare richiede che il giocatore utilizzi una specifica *area dove ovviare* la cui dimensione e posizione si basano su questi tre fattori:

- Punto di Riferimento: il punto dal quale viene misurata la dimensione dell'*area dove ovviare.*
- Dimensione dell'Area Dove Ovviare Misurata dal Punto di Riferimento: l'*area dove ovviare* è a uno o due *bastoni di lunghezza* dal punto di riferimento, **ma** con certi limiti:
- Limiti sulla Posizione dell'Area Dove Ovviare: la posizione dell'*area dove ovviare* può essere limitata in uno o più modi, così che, per esempio:
  - si trovi solo in determinate *aree del campo* definite, come ad esempio solo nell'*area generale* oppure non in un *bunker* o in un'*area di penalità,*
  - non sia più vicino alla *buca* del punto di riferimento o debba essere al di fuori di un'*area di penalità* o di un *bunker* dai quali si sta ovviando, o
  - si trovi in un posto dove non c'è interferenza (come definito nella particolare Regola) dalla condizione da cui si sta ovviando.

Nell'adoperare le *lunghezze del bastone* per determinare la dimensione di un'*area dove ovviare,* il giocatore può misurare direttamente attraverso un fosso, una buca o una cosa simile, e direttamente da una parte all'altra o attraverso un oggetto (come ad esempio un albero, una siepe, un muro, un tunnel, un canale o un irrigatore), **ma** non gli è permesso misurare attraverso il terreno che si inclina naturalmente verso l'alto e il basso.

Vedi Procedure del Comitato, Sezione 2I (il *Comitato* può scegliere di permettere o richiedere al giocatore di utilizzare un'area di droppaggio come *area dove ovviare* in determinate situazioni in cui ovviare).

Area Generale

L'*area del campo* che copre tutto il *campo*, **a eccezione** delle altre quattro aree definite: (1) l'*area di partenza* dalla quale il giocatore deve giocare nell'iniziare la buca che sta giocando, (2) tutte le *aree di penalità*, (3) tutti i *bunker*, e (4) il *putting green* della buca che il giocatore sta giocando.

L'*area generale* include:

- tutte le posizioni di partenza sul *campo* diverse dall'*area di partenza*, e
- tutti i *green sbagliati*.

Aree del Campo

Le cinque aree definite che compongono il *campo:*

- l'*area generale,*
- l'*area di partenza* da dove il giocatore deve giocare nell'iniziare la buca che sta giocando,
- tutte le *aree di penalità,*
- tutti i *bunker* , e
- il *putting green* della buca che il giocatore sta giocando.

Asta della Bandiera

Un'asta movibile fornita dal *Comitato* che è posizionata nella *buca* per indicare ai giocatori dove si trovi la *buca.* L'*asta della bandiera* include la bandiera e qualunque altro materiale o oggetto attaccato all'asta.

I requisiti per un'*asta della bandiera* sono indicati nelle Regole dell'*Equipaggiamento.*

Asta della Bandiera/1 - Gli Oggetti Sono Considerati come Asta della Bandiera Quando Sono Utilizzati Come Asta della Bandiera

Se un oggetto artificiale o naturale viene utilizzato per marcare la posizione della *buca*, quell'oggetto è considerato allo stesso modo in cui lo sarebbe l'*asta della bandiera*.

Per esempio, se l'*asta della bandiera* è stata rimossa e un giocatore vuole che gli sia indicata la posizione della *buca*, ma non vuole perdere tempo nel recuperare l'*asta della bandiera*, qualcun altro può indicare la posizione della *buca* con un bastone. Tuttavia, ai fini dell'applicazione delle Regole, il bastone è considerato come se fosse l'*asta della bandiera.*

Avversario

La persona contro la quale un giocatore gareggia in un incontro. Il termine *avversario* si applica solo in *match play.*

Buca

Il punto finale sul *putting green* per la buca che si sta giocando:

- la *buca* deve avere un diametro di 108 mm (4 pollici e 1/4) e una profondità di

almeno 101,6 mm (4 pollici),

- se si fa uso di un rivestimento, il suo diametro esterno non deve superare 108 mm (4 pollici e 1/4). Il rivestimento deve essere affondato almeno 25,4 mm (1 pollice) al di sotto della superficie del *putting green*, a meno che la natura del terreno richieda che esso sia più vicino alla superficie.

La parola "buca" (quando non utilizzata come Definizione in corsivo) è usata in tutte le Regole per significare la parte del *campo* associata a una particolare *area di partenza*, *putting green* e *buca*. Il gioco di una buca inizia dall'*area di partenza* e termina quando la palla è *imbucata* sul *putting green* (o quando le Regole indicano altrimenti che la buca è terminata).

Buca di Animale

Qualsiasi buca scavata nel terreno da un *animale*, **a eccezione** delle buche scavate da *animali* che sono anche definiti come *impedimenti sciolti* (come ad esempio vermi o insetti). Il termine *buca di animale* include:

- il materiale sciolto che l'*animale* ha estratto dalla buca,
- qualsiasi traccia erosa o scia che conduce alla buca, e
- qualsiasi area sul terreno sollevata o alterata a causa del fatto che l'*animale* abbia scavato la buca sotto terra.

Buca di Animale/1 - L'Impronta Isolata di Animale o un Segno di Zoccolo Non E' una Buca di Animale

Un'impronta isolata di *animale* che non conduce a una *buca di animale* non è una buca realizzata da un *animale*, ma piuttosto una irregolarità della superficie dalla quale non è permesso ovviare senza penalità. Tuttavia, quando tale danno si trova sul *putting green,* esso può essere riparato (Regola 13.1c(2) – Miglioramenti Permessi sul Putting Green).

Bunker

Un'area di sabbia appositamente preparata che è spesso una depressione dalla quale la superficie erbosa o la terra sono state rimosse.
I seguenti non sono parte di un *bunker:*

- un orlo, una parete o una sponda sul bordo di un'area preparata che è costituito da terra, erba, zolle impilate o materiali artificiali,
- la terra o qualsiasi oggetto naturale vegetante o attaccato all'interno del bordo di un'area preparata (come ad esempio erba, cespugli o alberi),
- la sabbia che si è riversata al di fuori o è all'esterno del bordo di un'area preparata, e
- tutte le altre aree di sabbia sul *campo* che non si trovano all'interno del bordo di un'area preparata (come ad esempio aree desertiche o aree di altra sabbia naturale oppure aree a volte indicate come waste areas).

I *bunker* sono una delle cinque *aree* definite *del campo.*

Un *Comitato* può definire un'area preparata di sabbia come parte dell'*area generale* (il che significa che non è un *bunker*) oppure può definire un'area di sabbia non preparata come *bunker.*
Quando un *bunker* è in riparazione e il *Comitato* definisce l'intero *bunker* come *terreno in riparazione*, esso viene considerato come parte dell'*area generale* (il che significa che non è un *bunker*).
La parola "sabbia" come utilizzata in questa Definizione e nella Regola 12 include qualsiasi materiale simile alla sabbia che è adoperato come materiale del *bunker* (come ad esempio le conchiglie frantumate) e qualsiasi terreno mescolato con la sabbia.

Caddie

Qualcuno che aiuta un giocatore durante un *giro*, incluso in questi modi:

- Portare, Trasportare o Occuparsi dei Bastoni: una persona che porta, trasporta (come ad esempio con un golf cart o con un carrello) o che si occupa dei bastoni di un giocatore durante il gioco, è il *caddie* del giocatore anche se non nominato come *caddie* dal giocatore, **eccetto** quando lo fa per spostare i bastoni, la sacca o il golf cart o come atto di cortesia (come ad esempio recuperare un bastone lasciato indietro dal giocatore).
- Dare Consiglio: il *caddie* di un giocatore è la sola persona (diversa dal *partner* o dal *caddie* del *partner*) alla quale un giocatore può chiedere *consiglio.*

Un *caddie* può anche aiutare il giocatore in altri modi permessi dalle Regole (vedi Regola 10.3b).

Campo

L'intera area di gioco all'interno del margine di qualsiasi limite disposto dal *Comitato:*

- tutte le aree all'interno del margine del limite si trovano entro il limite e sono parte del *campo*;
- tutte le aree al di fuori del margine del limite sono *fuori limite* e non sono parte del *campo*;
- il margine del limite si estende sia verticalmente al di sopra del terreno sia al di sotto del terreno.

Il campo è composto dalle cinque *aree* definite *del campo*.

Vedi la Regola 2.2c per quando una palla tocca due *aree del campo*.

Colpo

Il movimento in avanti del bastone fatto per colpire la palla.

Tuttavia, un *colpo* non è stato eseguito se il giocatore:

- decide durante il downswing di non colpire la palla ed evita di farlo fermando deliberatamente la testa del bastone prima che questa raggiunga la palla o, se non riesce a fermarsi, mancando intenzionalmente la palla;
- colpisce accidentalmente la palla nell'effettuare un movimento di pratica o nel

prepararsi a eseguire un *colpo.*

Quando le Regole si riferiscono al "giocare una palla", ciò significa la stessa cosa dell'eseguire un *colpo.*

Il punteggio del giocatore per una buca o per un *giro* è definito da un numero di "colpi" o di "colpi eseguiti" che sta a significare tutti i *colpi* eseguiti e qualsiasi colpo di penalità (vedi Regola 3.1c).

Colpo/1 – Stabilire Se E' Stato Eseguito un Colpo

Se un giocatore inizia il downswing con un bastone con l'intenzione di colpire la palla, la sua azione conta come *colpo* quando:

- la testa del bastone è deviata o fermata da un'*influenza esterna* (come ad esempio il ramo di un albero), sia che la palla venga colpita o meno.
- La testa del bastone si separa dalla canna durante il downswing e il giocatore continua il downswing con la sola canna, sia che la palla venga colpita o meno con tale canna.
- La testa del bastone si separa dalla canna durante il downswing e il giocatore continua il downswing con la sola canna e con la testa del bastone che cade e colpisce la palla.

L'azione del giocatore non conta come colpo in ognuna delle seguenti situazioni:

- durante il downswing, la testa del bastone di un giocatore si separa dalla canna. Il giocatore ferma il downswing appena prima della palla, ma la testa del bastone cade e colpisce e *muove* la palla.
- Durante il backswing, la testa del bastone di un giocatore si separa dalla canna. Il giocatore completa il downswing con la canna, ma non colpisce la palla.
- Una palla è posizionata su un ramo di un albero al di là della portata di un bastone. Se il giocatore *muove* la palla colpendo la parte inferiore del ramo invece della palla, si applica la Regola 9.4 (Palla Alzata o Mossa dal Giocatore).

Colpo e Distanza

La procedura e la penalità quando un giocatore ovvia secondo le Regole 17,18 o 19 giocando una palla dal posto in cui è stato eseguito il *colpo* precedente (vedi Regola 14.6).

Il termine *colpo e distanza* sta a significare che il giocatore:

- riceve un colpo di penalità, e
- perde il beneficio di qualsiasi guadagno di distanza verso la *buca* dal punto nel quale è stato eseguito il *colpo* precedente.

Comitato

La persona o il gruppo responsabile della gara o del *campo.*

Vedi Procedure del Comitato, Sezione 1 (che spiega il ruolo del *Comitato*).

Condizione Anormale del Campo

Una qualsiasi di queste quattro condizioni definite:

- *Buca di Animale,*
- *Terreno in Riparazione,*
- *Ostruzione Inamovibile* o
- *Acqua Temporanea.*

Condizioni che Influenzano il Colpo

Il *lie* della palla ferma del giocatore, l'area dello *stance* che si intende prendere, l'area del movimento che si intende effettuare, la *linea di gioco* e l'*area dove ovviare* nella quale il giocatore *dropperà* o piazzerà una palla.

- L'"area dello *stance* che si intende prendere" include il posto in cui il giocatore posizionerà i suoi piedi e l'intera area che potrebbe ragionevolmente influenzare il modo e il luogo in cui il corpo del giocatore sarà posizionato nel preparare e nell'eseguire il *colpo* che egli intende eseguire.
- L'"area del movimento che si intende effettuare" include l'intera area che potrebbe ragionevolmente influenzare qualsiasi parte del backswing, del downswing o il completamento del movimento per il *colpo* che si intende eseguire.
- Ciascun termine "*lie*", "*linea di gioco*" e "*area dove ovviare*" ha la propria Definizione.

Consiglio

Qualsiasi commento verbale o azione (come ad esempio mostrare quale bastone sia stato appena utilizzato per eseguire un *colpo*) che sono intesi a influenzare un giocatore nel:

- scegliere un bastone,
- eseguire un *colpo*, o
- decidere come giocare durante una buca o un *giro.*

Tuttavia, il *consiglio* non include informazioni pubbliche, come ad esempio:

- la posizione di cose sul *campo* come ad esempio la *buca,* il *putting green*, il fairway, le *aree di penalità,* i *bunker* o la palla di un altro giocatore,
- la distanza da un punto a un altro, o
- le Regole.

Consiglio/1 – Commenti Verbali o Azioni che Costituiscono Consiglio

Esempi di quando i commenti o le azioni sono considerati *consiglio* e non sono permessi includono:

- un giocatore fa una dichiarazione riguardo alla scelta del bastone intesa a far sì che sia ascoltata da un altro giocatore che ha un *colpo* simile.

- In *stroke play* individuale, il Giocatore A che ha appena imbucato alla buca 7, dimostra al Giocatore B, la cui palla è appena fuori dal *putting green*, come eseguire il *colpo* successivo. Poiché il Giocatore B non ha completato la buca, il Giocatore A riceve la penalità alla buca 7. Tuttavia, se entrambi i giocatori hanno completato la buca 7, il Giocatore A riceverà la penalità alla buca 8.
- La palla di un giocatore si trova in un brutto lie e il giocatore sta riflettendo sull'azione da intraprendere. Un altro giocatore commenta:" Non hai per niente colpo, se fossi in te opterei per ovviare per palla ingiocabile". Questo commento costituisce *consiglio*, in quanto potrebbe aver influenzato il giocatore nel decidere come giocare una buca.
- Mentre un giocatore si sta preparando per eseguire il colpo al di sopra di una grande *area di penalità* ricoperta d'acqua, un altro giocatore nel gruppo commenta:" Sai che hai il vento contro e ci vogliono 250 metri per oltrepassare l'acqua?".

Consiglio/2 – Commenti Verbali o Azioni che Non Costituiscono Consiglio

Esempi di commenti o azioni che non sono considerati *consiglio* includono:

- durante il gioco della buca 6, un giocatore chiede a un altro giocatore quale bastone questi abbia utilizzato alla buca 4 che è un par 3 di simile lunghezza.
- Un giocatore esegue il secondo *colpo* che atterra sul *putting green*. Un altro giocatore fa lo stesso. Il primo giocatore chiede quindi al secondo giocatore quale bastone sia stato utilizzato per il secondo *colpo*.
- Dopo aver eseguito un *colpo*, un giocatore dice:" Avrei dovuto utilizzare un ferro 5" a un altro giocatore nel gruppo che deve ancora giocare al *green*, ma senza intenzione di influenzare il suo gioco.
- Un giocatore guarda nella sacca di un altro giocatore per apprendere quale bastone questi abbia utilizzato per l'ultimo *colpo* senza toccare o muovere alcuna cosa.
- Mentre si allinea per il putt, un giocatore per errore chiede *consiglio* al *caddie* di un altro giocatore, credendo che quel *caddie* fosse il proprio *caddie*. Il giocatore realizza immediatamente l'errore e dice all'altro *caddie* di non rispondere.

Contro Par/Contro Bogey

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

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

Droppare

Tenere la palla e lasciarla andare in modo che essa cada attraverso l'aria, con l'intenzione di metterla *in gioco*. Se il giocatore lascia andare la palla senza avere l'intenzione di metterla *in gioco*, la palla non è stata *droppata* e non è *in gioco* (vedi Regola 14.4).

Ogni Regola che preveda l'ovviare identifica un'*area dove ovviare* specifica in cui la palla deve essere *droppata* e fermarsi.

Nell'ovviare, il giocatore deve lasciare andare la palla da una posizione all'altezza del ginocchio in modo che la palla:

- cada direttamente sotto, senza che il giocatore la lanci, la ruoti o la faccia rotolare o utilizzi qualsiasi altro movimento che possa influenzare dove la palla andrà a fermarsi, e
- non tocchi qualsiasi parte del corpo o dell'*equipaggiamento* del giocatore prima che colpisca il terreno (vedi Regola 14.3b).

Equipaggiamento

Qualsiasi cosa usata, indossata, tenuta o trasportata dal giocatore o dal *caddie* del giocatore. Gli oggetti usati per la cura del *campo*, come ad esempio i rastrelli, sono *equipaggiamento* solo quando sono tenuti o trasportati dal giocatore o dal *caddie.*

Equipaggiamento/1 -Status di Oggetti Trasportati per il Giocatore da Qualcun Altro

Gli oggetti, diversamente dai bastoni, che sono trasportati da qualcuno eccetto da un giocatore o dal suo *caddie*, sono *influenza esterna*, anche se essi appartengono al giocatore. Tuttavia, essi sono *equipaggiamento* del giocatore quando in possesso del giocatore o del suo *caddie.*

Per esempio, se un giocatore chiede a uno spettatore di portare il proprio ombrello, tale ombrello è *influenza esterna* quando è in possesso dello spettatore.

Tuttavia, se lo spettatore consegna l'ombrello al giocatore, l'ombrello fa parte ora dell'*equipaggiamento* di questi.

Forze Naturali

Gli effetti della natura come il vento, l'acqua o quando qualcosa accade per nessun motivo apparente a causa degli effetti della gravità.

Four-Ball

Una forma di gioco in cui *parti* composte da due *partner* gareggiano, con ciascun giocatore che gioca la propria palla. Il punteggio di una *parte* per una buca è il punteggio più basso dei due *partner* in tale buca.

La *Four-Ball* può essere giocata come una gara *match play* tra una *parte* di due *partner* e un'altra *parte* di due *partner*, oppure come una gara *stroke play* che coinvolge più *parti* di due *partner.*

Foursome (anche nota come "Colpo Alternato")

Una forma di gioco nella quale due *partner* gareggiano come una *parte* giocando una palla in ordine alternato in ciascuna buca.

La *Foursome* può essere giocata come una gara *match play* tra una *parte* di due *partner* e un'altra *parte* di due *partner* oppure come una gara *stroke play* tra più *parti* di due *partner.*

Fuori Limite

Tutte le aree al di fuori del margine del limite del *campo* come definite dal *Comitato*. Tutte le aree all'interno di tale margine sono dentro il limite. Il margine del limite del *campo* si estende sia verticalmente al di sopra del terreno sia al di sotto del terreno:

- ciò significa che tutto il terreno e qualunque altra cosa (come ad esempio qualsiasi oggetto naturale o artificiale) all'interno del margine del limite si trova entro il limite, sia sopra, sia al di sopra, sia sotto la superficie del terreno;
- se un oggetto è sia dentro sia fuori il margine del limite (come ad esempio i gradini attaccati a una recinzione che definisce il limite oppure un albero radicato all'esterno del margine con i rami che si estendono all'interno del margine o viceversa), solo la parte dell'oggetto che è al di fuori del margine è *fuori limite.*

Il margine del limite dovrebbe essere definito da *oggetti che definiscono il limite* o da linee:

- Oggetti che Definiscono il Limite: quando è definito da paletti o da una recinzione, il margine del limite è determinato dalla linea tra i punti del lato del *campo* dei paletti o dei pali della recinzione a livello del terreno (esclusi i supporti angolati), e tali paletti o tale recinzione sono *fuori limite.*

Quando è definito da altri oggetti, come ad esempio un muro oppure quando il *Comitato* vuole trattare una recinzione che definisce il limite in modo diverso, il *Comitato* dovrebbe definire il margine del limite.

- Linee: quando è definito da una linea marcata sul terreno, il margine del limite è il bordo del lato del *campo* della linea e la linea stessa è *fuori limite.*

Quando una linea sul terreno definisce il margine del limite, i paletti possono essere utilizzati per indicare dove si trova il margine del limite, **ma** essi non hanno altro significato.

I paletti o le linee che definiscono il limite dovrebbero essere bianchi.

Giro

18 buche o meno giocate nell'ordine stabilito dal *Comitato.*

Grave Infrazione

In *stroke play*, quando il giocare da un *posto sbagliato* potrebbe dare al giocatore un

vantaggio significativo rispetto al *colpo* da eseguire dal posto giusto.

Nel fare questo confronto per stabilire se ci sia stata una *grave infrazione*, i fattori da prendere in considerazione includono:

- la difficoltà del *colpo*,
- la distanza della palla dalla buca,
- gli effetti degli ostacoli sulla *linea di gioco*, e
- le *condizioni che influenzano il colpo.*

Il concetto di *grave infrazione* non si applica in *match play,* in quanto un giocatore perde la buca se gioca da un *posto sbagliato.*

Green Sbagliato

Qualsiasi green sul *campo* diverso dal *putting green* della buca che il giocatore sta giocando. I *green sbagliati* includono:

- i putting green di tutte le altre buche che il giocatore non sta giocando in quel momento,
- il putting green regolare di una buca nella quale si sta utilizzando un green temporaneo, e
- tutti i green di pratica per il gioco del putt, del chipper o dell'approccio, a meno che il *Comitato* li escluda con una Regola Locale.

I *green sbagliati* sono parte dell'*area generale*.

Impedimento Sciolto

Qualsiasi oggetto naturale non attaccato come ad esempio:

- pietre, erba smossa, foglie, rami e legnetti,
- *animali* morti e rifiuti di *animale,*
- vermi, insetti e *animali* simili che possono essere rimossi facilmente e i cumuli di terra o le ragnatele che essi creano (come ad esempio il terreno espulso dai vermi e i formicai), e
- grumi di terra compattata (inclusi i tappi di aerazione).

Tali oggetti naturali non sono sciolti se sono:

- attaccati o vegetanti,
- solidamente infossati nel terreno (cioè non possono essere rimossi facilmente), o
- aderenti alla palla.

Casi speciali:

- **la Sabbia e il Terreno Sparso** non sono *impedimenti sciolti.*
- **la Rugiada, la Brina e l'Acqua** non sono *impedimenti sciolti.*

- **la Neve e il Ghiaccio Naturale** (tranne la brina) sono *impedimenti sciolti* o, quando sul terreno, *acqua temporanea*, a scelta del giocatore.
- **le Ragnatele** sono *impedimenti sciolti* nonostante siano attaccate a un altro oggetto.

Impedimento Sciolto/1 – Status di un Frutto

Il frutto staccato dal suo albero o cespuglio è un *impedimento sciolto*, anche se proviene da un cespuglio o da un albero non presente sul *campo.*

Per esempio, un frutto che è stato parzialmente mangiato o tagliato in pezzi e la buccia che è stata pelata da un pezzo di un frutto sono *impedimenti sciolti*. Tuttavia, quando è trasportato da un giocatore fa parte del suo *equipaggiamento.*

Impedimento Sciolto/2 – Quando l'Impedimento Sciolto Diventa Ostruzione

Gli *impedimenti sciolti* possono essere trasformati in *ostruzioni* attraverso il processo di costruzione o produzione.

Per esempio, un tronco (*impedimento sciolto*) che è stato diviso e che aveva delle estremità attaccate è stato modificato dal processo di costruzione in una panchina (*ostruzione*).

Impedimento Sciolto/3 – Status della Saliva

La saliva può essere trattata come *acqua temporanea* o *impedimento sciolto*, a scelta del giocatore.

Impedimento Sciolto/4 – Impedimenti Sciolti Utilizzati per Pavimentare una Strada

La ghiaia è un *impedimento sciolto* e un giocatore può rimuovere *impedimenti sciolti* secondo la Regola 15.1a. Questo diritto non viene influenzato dal fatto che, quando una strada è ricoperta da ghiaia essa diventa una strada pavimentata artificialmente rendendola un'*ostruzione inamovibile*. Lo stesso principio si applica a strade o sentieri costruiti con pietra, conchiglie frantumate, trucioli di legno e simili.

In tale situazione il giocatore può:

- giocare la palla come si trova sull'*ostruzione* e rimuovere la ghiaia (*impedimento sciolto*) dalla strada (Regola 15.1a).
- Ovviare senza penalità dalla *condizione anormale del campo* (*ostruzione inamovibile*) (Regola 16.1b).

Il giocatore può anche rimuovere un po' di ghiaia dalla strada per verificare la possibilità di giocare la palla come si trova prima di scegliere di ovviare.

Impedimento Sciolto/5 – Un Insetto Vivo Non E' Mai Aderente a una Palla

Sebbene gli insetti morti possano essere considerati aderenti alla palla, gli insetti vivi non sono mai considerati aderenti a una palla, sia che essi siano fermi o in movimento. Pertanto, gli insetti vivi su una palla sono *impedimenti sciolti.*

Influenza Esterna

Una qualsiasi di queste persone o cose che possono influenzare ciò che accade alla palla o all'*equipaggiamento* di un giocatore o al *campo:*

- qualsiasi persona (incluso un altro giocatore), **eccetto** il giocatore o il suo *caddie* oppure il *partner* del giocatore o l'*avversario* o uno qualsiasi dei loro *caddie,*
- qualsiasi *animale*, e
- qualsiasi oggetto naturale o artificiale o qualunque altra cosa (inclusa un'altra palla in movimento), **a eccezione** delle *forze naturali*.

Influenza Esterna/1 – Status dell'Aria e dell'Acqua Quando Azionate Artificialmente

Sebbene vento e acqua siano *forze naturali* e non *influenze esterne*, l'aria e l'acqua azionate artificialmente sono *influenze esterne.*

Esempi includono:

- se una palla ferma sul *putting green* non è stata alzata e *ripiazzata* e viene *mossa* dall'aria azionata da un ventilatore a lato del green, la palla deve essere *ripiazzata* (Regola 9.6 e Regola 14.2).
- Se una palla ferma è *mossa* dall'acqua che proviene da un sistema di irrigazione, la palla deve essere *ripiazzata* (Regola 9.6 e Regola 14.2).

Lie

Il punto sul quale una palla è ferma e comprende qualsiasi oggetto naturale vegetante o attaccato, qualsiasi *ostruzione inamovibile*, qualsiasi *oggetto integrante* o qualsiasi *oggetto che definisce il limite* che tocca la palla o è proprio vicino ad essa.

Gli *impedimenti sciolti* e le *ostruzioni movibili* non sono parte del *lie* di una palla.

Linea di Gioco

La linea dove il giocatore intende far andare la propria palla dopo un *colpo*, inclusa l'area su tale linea che si trova a una distanza ragionevole al di sopra del terreno ed è su entrambi i lati di detta linea. La *linea di gioco* non è necessariamente una linea diritta tra due punti (per esempio, essa può essere una linea curva basata sul posto dove il giocatore intende che vada la sua palla).

Lunghezza del Bastone

La lunghezza del bastone più lungo dei 14 bastoni (o meno) che il giocatore possiede durante il *giro* (come permesso dalla Regola 4.1b(1)), diverso da un putter.

Per esempio, se il bastone più lungo (diverso da un putter) che un giocatore possiede durante un *giro* è un driver di 109,22 cm (43 pollici), una *lunghezza del bastone* per quel giocatore sarà di 109,22 cm (43 pollici) per tale *giro.*

Le *lunghezze del bastone* sono utilizzate nel definire l'*area di partenza* del giocatore in ciascuna buca e nel determinare la dimensione dell'*area dove ovviare* del giocatore nell'ovviare secondo una Regola.

Lunghezza del Bastone/1 – Significato di "Lunghezza del Bastone" Nel Misurare

Ai fini del misurare quando si determina un'*area dove ovviare*, viene utilizzata la lunghezza dell'intero bastone, partendo dalla punta del bastone fino alla fine dell'impugnatura. Tuttavia, se il bastone ha un copri-testa o un accessorio alla fine dell'impugnatura, nessuno dei due è permesso utilizzare come parte del bastone quando lo si adopera per misurare.

Lunghezza del Bastone/2 – Come Misurare Quando il Bastone Più Lungo Si Rompe

Se il bastone più lungo che un giocatore possiede durante un *giro* si rompe, quel bastone rotto continuerà ad essere utilizzato per determinare la dimensione delle proprie *aree dove ovviare.* Tuttavia, se il bastone più lungo si rompe e il giocatore è autorizzato a sostituirlo con un altro bastone (Eccezione alla Regola 4.1b(3)) ed egli lo fa, quel bastone rotto non è più considerato il suo bastone più lungo.

Se un giocatore inizia un *giro* con meno di 14 bastoni e decide di aggiungerne un altro che è più lungo dei bastoni con i quali egli ha iniziato, quel bastone aggiunto sarà utilizzato per misurare, purché non sia un putter.

Marca-Palla

Un oggetto artificiale quando adoperato per *marcare* il punto di una palla da alzare, come ad esempio un *tee*, una moneta, un oggetto realizzato per essere un *marca-palla* o un altro piccolo articolo di *equipaggiamento.*

Quando una Regola si riferisce a un *marca-palla* che viene *mosso*, ciò sta a significare un *marca-palla* in posizione sul *campo* per marcare il punto di una palla che è stata alzata e non ancora *ripiazzata.*

Marcare

Indicare il punto dove una palla è ferma con il:

- piazzare un *marca-palla* proprio dietro o proprio vicino alla palla, o
- tenere un bastone sul terreno proprio dietro o proprio vicino alla palla.

Questo viene fatto per indicare il punto dove la palla deve essere *ripiazzata* dopo che è stata alzata.

Marcatore

In *stroke play,* la persona responsabile di registrare il punteggio di un giocatore sullo *score* del giocatore e di certificare tale *score.* Il *marcatore* può essere un altro giocatore, **ma** non un *partner.*

Il *Comitato* può identificare chi sarà il *marcatore* del giocatore o dire ai giocatori come essi possono scegliere un *marcatore.*

Match Play

Una forma di gioco in cui un giocatore o una *parte* gioca direttamente contro un *avversario* o una *parte* avversaria in un incontro testa a testa di uno o più *giri:*

- un giocatore o una *parte* vince una buca nell'incontro completando la buca in meno colpi (inclusi i *colpi* eseguiti e i colpi di penalità), e
- l'incontro è vinto quando un giocatore o una *parte* è in vantaggio sull'*avversario* o sulla *parte* avversaria per un numero maggiore di buche di quante ne rimangono da giocare.

Il *match play* può essere giocato come un incontro singolo (nel quale un giocatore gioca direttamente contro un *avversario*), un incontro *Three-Ball* o un incontro *Foursome* o *Four-Ball* tra *parti* di due *partner.*

Migliorare

Modificare una o più *condizioni che influenzano il colpo* o altre condizioni fisiche che influenzano il gioco in modo che un giocatore ottenga un potenziale vantaggio per un *colpo.*

Noto o Pressoché Certo

Lo standard per decidere cosa è accaduto alla palla di un giocatore: per esempio, se la palla si sia fermata in un*'area di penalità*, se si sia *mossa* o cosa ne abbia causato il *movimento.*

Noto o pressoché certo significa più di quanto sia solo possibile o probabile. Sta a significare che:

- c'è una prova decisiva che l'avvenimento in questione sia accaduto alla palla del giocatore, come ad esempio quando il giocatore o altri testimoni lo hanno visto accadere, o
- sebbene ci sia un minimo grado di dubbio, tutte le informazioni ragionevolmente disponibili indicano che è probabile almeno al 95% che l'avvenimento in questione sia accaduto.

"Tutte le informazioni ragionevolmente disponibili" includono tutte le informazioni che il giocatore conosce e tutte le altre informazioni che egli possa ottenere con sforzo ragionevole e senza ritardo irragionevole.

Noto o Pressoché Certo/1 – Applicare lo Standard del "Noto o Pressoché Certo" Quando la Palla Si Muove

Quando non è "noto" ciò che ha causato il *movimento* della palla, devono essere prese in considerazione tutte le informazioni ragionevolmente disponibili e deve essere valutata l'evidenza per determinare se è "*noto o pressoché certo*" che il giocatore, l'*avversario* o un'*influenza esterna* abbiano causato il *movimento* della palla.

A seconda delle circostanze, le informazioni ragionevolmente disponibili possono includere, tra l'altro:

- l'effetto di qualsiasi azione intrapresa vicino alla palla (come ad esempio il movimento di *impedimenti sciolti*, movimenti di pratica, l'appoggiare il bastone sul terreno e prendere uno *stance*),
- il tempo trascorso tra tali azioni e il movimento della palla,
- il *lie* della palla prima che si *muovesse* (come ad esempio su un fairway, appoggiato sull'erba alta, su un'imperfezione della superficie o sul *putting green*),
- le condizioni del terreno vicino alla palla (come ad esempio il grado di pendenza o la presenza di irregolarità della superficie, ecc.), e
- la velocità e la direzione del vento, la pioggia e altre condizioni atmosferiche.

Noto o Pressoché Certo/2 – La Pressoché Certezza è Irrilevante Se Viene alla Luce Dopo che il Periodo dei Tre Minuti Previsti per la Ricerca E' Terminato

Il determinare se ci sia *notorietà o pressoché certezza* deve essere basato sull'evidenza nota al giocatore al momento che il periodo dei tre minuti previsti per la ricerca è terminato.

Esempi di quando le scoperte successive del giocatore sono irrilevanti includono quando:

- il colpo di partenza del giocatore si ferma in un'area contenente un rough fitto e una grande *buca di animale.* Dopo una ricerca di tre minuti, si stabilisce che non è *noto o pressoché certo* che la palla si trovi nella *buca di animale.* Mentre il giocatore ritorna all'*area di partenza*, la palla viene trovata nella *buca di animale.*

Anche se il giocatore non ha ancora messo *in gioco* un'altra palla, il giocatore deve ovviare per c*olpo e distanza* per palla *persa* (Regola 18.2b – Cosa Fare Quando la Palla E' Persa o E' Fuori Limite) giacché non era *noto o pressoché certo* che la palla si trovasse nella *buca di animale* quando il periodo previsto per la ricerca era terminato.

- Un giocatore non riesce a trovare la propria palla e crede che possa essere stata presa da uno spettatore (*influenza esterna*), ma non c'è evidenza sufficiente per essere *pressoché certo* di ciò. Poco tempo dopo che il periodo dei tre minuti previsti per la ricerca fosse terminato, si scopre che uno spettatore ha la palla del giocatore.

Il giocatore deve ovviare per *colpo e distanza* per palla *persa* (Regola 18.2b), giacché il movimento da parte dell'*influenza esterna* è divenuto noto dopo che il periodo previsto per la ricerca era terminato.

Noto o Pressoché Certo/3 – Giocatore Ignaro che la Palla Sia Stata Giocata da un Altro Giocatore

Deve essere *noto o pressoché certo* che la palla di un giocatore sia stata giocata da un altro giocatore come *palla sbagliata* per considerarla *mossa.*

Per esempio, in *stroke play*, il Giocatore A e il Giocatore B mandano i loro colpi dalla partenza nello stesso luogo generale. Il Giocatore A trova una palla e la gioca. Il Giocatore B va avanti per cercare la propria palla e non riesce a trovarla. Dopo tre minuti, il Giocatore B ritorna all'*area di partenza* per giocare un'altra palla. Nel tragitto, il Giocatore B trova la palla del Giocatore A e apprende che questi ha giocato per sbaglio la sua palla.

Il Giocatore A riceve la *penalità generale* per aver giocato una *palla sbagliata* e deve giocare la propria palla (Regola 6.3c). La palla del Giocatore A non è *persa,* anche se entrambi i giocatori l'hanno cercata per più di tre minuti, in quanto il Giocatore A non ha iniziato la ricerca per la propria palla; la ricerca riguardava la palla del Giocatore B. Riguardo alla palla del Giocatore B, la palla originale del Giocatore B è *persa* ed egli deve rimettere un'altra *palla in gioco* con la penalità di *colpo e distanza* (Regola 18.2b), in quanto non era *noto o pressoché certo,* quando il periodo dei tre minuti previsti per la ricerca era terminato, che la palla era stata giocata da un altro giocatore.

Oggetto che Definisce il Limite

Oggetti artificiali che definiscono o indicano il *fuori limite*, come ad esempio muri, recinzioni, paletti e cancellate, dai quali non è permesso ovviare senza penalità. Questo include qualsiasi base e qualsiasi palo di una recinzione che definisce il limite, **ma** non include:

- i supporti angolati o i cavi di fissaggio che sono attaccati a un muro o a una recinzione, o
- qualsiasi gradino, ponte o costruzione simile utilizzata per superare il muro o la recinzione.

Gli *oggetti che definiscono il limite* sono considerati inamovibili, anche se essi sono movibili o qualsiasi loro parte sia movibile (vedi Regola 8.1a).

Gli *oggetti che definiscono il limite* non sono *ostruzioni* o *oggetti integranti.*

Oggetto che Definisce il Limite/1 - Status di Oggetti Attaccati a un Oggetto che Definisce il Limite

Gli oggetti che sono attaccati a un *oggetto che definisce il limite*, ma non sono parte di tale *oggetto che definisce il limite*, sono *ostruzioni* e a un giocatore può essere permesso ovviare senza penalità da loro.

Se il *Comitato* non vuole far ovviare senza penalità da un'*ostruzione* attaccata a un *oggetto che definisce il limite,* può introdurre una Regola Locale che prevede che l'*ostruzione* sia un *oggetto integrante,* nel qual caso essa perde il suo status di *ostruzione* e l'ovviare senza penalità non sarà permesso.

Per esempio, se i supporti angolati sono così vicini a una recinzione che definisce il limite che lasciare tali supporti come *ostruzioni* permetterebbe essenzialmente ai giocatori l'ovviare senza penalità dall'*oggetto che definisce il limite*, il *Comitato* può scegliere di

definire tali supporti *oggetti integranti.*

Oggetto che Definisce il Limite/2 – Status di un Cancello Attaccato a un Oggetto che Definisce il Limite

Un cancello per accedere attraverso un muro o una recinzione che definisce il limite non fa parte dell'*oggetto che definisce il limite*. Tale cancello è un'*ostruzione*, a meno che il *Comitato* scelga di definirlo come *oggetto integrante.*

Oggetto che Definisce il Limite/3 – L'Oggetto Movibile che Definisce il Limite o La Parte Movibile di un Oggetto che Definisce il Limite Non Devono Essere Mossi

Gli *oggetti che definiscono il limite* sono considerati inamovibili, anche se parte dell'oggetto è progettata per essere movibile. Per garantire un approccio coerente, ciò si applica a tutti gli *oggetti che definiscono il limite*.

Un esempio di come un *oggetto* movibile *che definisce il limite* possa entrare in gioco durante un *giro* include quando un paletto che definisce il limite interferisce con lo *stance* di un giocatore cosicché questi lo rimuove dal terreno (un'infrazione alla Regola 8.1a), ma parte di esso si rompe durante la rimozione. Se il giocatore realizza l'errore prima di eseguire il *colpo* successivo, egli può ripristinare le *condizioni migliorate* ripiazzando una parte sufficiente del paletto rotto che definisce il limite per ripristinare l'interferenza a ciò che era prima che il paletto fosse rimosso.

Tuttavia, se il miglioramento non può essere eliminato (come ad esempio quando un *oggetto che definisce il limite* è stato piegato o rotto in un modo che il miglioramento non può essere eliminato), il giocatore non può evitare la penalità.

Oggetto Integrante

Un oggetto artificiale definito dal *Comitato* come parte della sfida del giocare il *campo* dal quale non è permesso ovviare senza penalità.

Gli *oggetti integranti* sono considerati inamovibili (vedi Regola 8.1a). **Tuttavia,** se parte di un *oggetto integrante* (come ad esempio un cancello o una porta o parte di un cavo attaccato) incontra la definizione di *ostruzione movibile*, tale parte è considerata come un'*ostruzione movibile.*

Gli oggetti artificiali definiti dal *Comitato* come *oggetti integranti* non sono *ostruzioni* o *oggetti che definiscono il limite*.

Onore

Il diritto di un giocatore di giocare per primo dall'*area di partenza* (vedi Regola 6.4).

Ostruzione

Qualsiasi oggetto artificiale, a **eccezione** degli *oggetti integranti* e degli o*ggetti che*

definiscono il limite. Esempi di *ostruzioni:*

- strade e sentieri pavimentati artificialmente, inclusi i loro bordi artificiali;
- edifici e strutture per la protezione dalla pioggia;
- irrigatori, drenaggi e colonnine per l'irrigazione o di comando;
- paletti, muri, cancellate e recinzioni (**ma** non quando sono *oggetti che definiscono il limite* che definiscono o indicano il margine del limite del *campo*);
- golf cart, mezzi tosaerba, automobili e altri veicoli;
- contenitori dei rifiuti, cartelli per la segnaletica e panchine;
- *equipaggiamento* del giocatore, *aste della bandiera* e rastrelli.

Un'*ostruzione* è un'*ostruzione movibile* o un'*ostruzione inamovibile.* Se parte di un'*ostruzione inamovibile* (come ad esempio un cancello o una porta o una parte di un cavo attaccato) incontra la definizione di *ostruzione movibile*, tale parte è considerata come un'*ostruzione movibile.*

Vedi Procedure del Comitato, Sezione 8; Regola Locale Tipo F-23 (Il *Comitato* può adottare una Regola Locale che definisca determinate *ostruzioni* come ostruzioni temporanee inamovibili per le quali si applicano speciali procedure per ovviare).

Ostruzione/1 – Status dei Punti e delle Linee Marcati sul Terreno

Sebbene gli oggetti artificiali siano *ostruzioni*, a meno che essi non siano *oggetti che definiscono il limite* o *oggetti integranti*, i punti e le linee marcate sul terreno non sono *ostruzioni.*

Qualche volta i punti e le linee marcati sul terreno vengono utilizzati per scopi diversi dal marcare il *campo* (come ad esempio indicare la parte anteriore e posteriore dei *putting green*). Tali punti e linee non sono *condizioni anormali del campo*, a meno che il *Comitato* li dichiari *terreno in riparazione* (vedi Procedure del Comitato: Regola Locale Tipo F-21).

Ostruzione Inamovibile

Qualsiasi *ostruzione* che:

- non può essere mossa senza sforzo irragionevole o senza danneggiare l'*ostruzione* stessa o il *campo*, e
- non incontra altrimenti la definizione di *ostruzione movibile*.

Il *Comitato* può definire qualsiasi *ostruzione* come *ostruzione inamovibile*, anche se essa incontra la definizione di *ostruzione movibile.*

Ostruzione Inamovibile/1 – La Zolla Erbosa Attorno all'Ostruzione Non E' Parte dell'Ostruzione

Qualsiasi zolla erbosa che conduce a un'*ostruzione inamovibile* o che ricopre un'*ostruzione inamovibile* non è parte di tale *ostruzione.*

Per esempio, un tubo si trova parzialmente al di sotto e parzialmente al di sopra del terreno. Se il tubo che si trova al di sotto del terreno causa il sollevamento della zolla erbosa, tale zolla erbosa sollevata non fa parte dell'*ostruzione inamovibile.*

Ostruzione Movibile

Un'*ostruzione* che può essere mossa con sforzo ragionevole e senza danneggiare l'*ostruzione* stessa o il *campo*.

Se parte di un'*ostruzione inamovibile* o di un *oggetto integrante* (come ad esempio un cancello o una porta o una parte di un cavo attaccato) incontra questi due standard, tale parte è considerata come un'*ostruzione movibile.*

Tuttavia, questo non si applica se la parte movibile di un'*ostruzione inamovibile* o di un *oggetto integrante* non è pensata per essere mossa (come ad esempio una pietra smossa che è parte di un muro di pietra).
Anche quando un'*ostruzione è movibile*, il *Comitato* può definirla come *ostruzione inamovibile.*

Ostruzione Movibile/1 – Una Palla Abbandonata E' un'Ostruzione Movibile

Una palla abbandonata è un'*ostruzione movibile.*

Palla Imbucata

Quando una palla è ferma all'interno della *buca* dopo un *colpo* e l'intera palla è al di sotto della superficie del *putting green*.

Quando le Regole si riferiscono ad "*andare in buca*" o "*mandare in buca*", ciò significa quando la palla del giocatore è *imbucata*.

Per il caso speciale di una palla che è ferma contro l'*asta della bandiera* nella buca, vedi la Regola 13.2c (la palla è considerata come *imbucata* se qualsiasi parte della palla si trova al di sotto della superficie del *putting green*).

Palla Imbucata/1- L'Intera Palla Deve Essere al di Sotto della Superficie Per Considerarsi Imbucata Quando Essa E' Infossata in un Lato della Buca

Quando una palla è *infossata* in un lato della *buca* e l'intera palla non è al di sotto della superficie del *putting green,* la palla non è *imbucata.* E' così anche se la palla tocca l'*asta della bandiera.*

Palla Imbucata/2- La Palla Si Considera Imbucata Anche Se Non E' "Ferma"

La parola "ferma" nella definizione di *palla imbucata* è adoperata per chiarire che se una palla cade nella *buca* e rimbalza andando fuori, essa non è *imbucata.*

Tuttavia, se un giocatore rimuove dalla *buca* una palla che si sta ancora muovendo (come ad esempio mentre sta ruotando o rimbalzando in fondo alla *buca*), essa si considera *imbucata* nonostante non si sia fermata nella *buca.*

Palla In Gioco

Lo status della palla di un giocatore quando giace sul *campo* ed è utilizzata nel gioco di una buca:

- una palla diviene per la prima volta *in gioco* in una buca:
  - quando il giocatore esegue un *colpo* con essa dall'interno dell'*area di partenza*, o
  - in *match play*, quando il giocatore esegue un *colpo* con essa dal di fuori dell'*area di partenza* e l'*avversario* non annulla il *colpo* secondo la Regola 6.1b.
- tale palla rimane *in gioco* fino a quando non è *imbucata*, **eccetto** che essa non è più *in gioco:*
  - quando è alzata dal *campo*,
  - quando è *persa* (anche se è ferma sul *campo*) o si ferma *fuori limite*, o
  - quando è stata *sostituita* da un'altra palla anche se non permesso da una Regola.

Una palla che non è *in gioco* è una *palla sbagliata*.

Il giocatore non può avere più di una *palla in gioco* alla volta (vedi Regola 6.3d per casi limitati quando un giocatore può giocare più di una palla nello stesso tempo in una buca).

Quando le Regole si riferiscono a una palla ferma o in movimento, ciò sta a significare una palla che è *in gioco.* Quando un *marca-palla* è in posizione per *marcare* il punto di una *palla in gioco:*

- se la palla non è stata alzata, essa è ancora *in gioco*, e
- se la palla è stata alzata e *ripiazzata*, essa è *in gioco* anche se il *marca-palla* non è stato rimosso.

Palla Infossata

Quando la palla di un giocatore si trova nel proprio pitch-mark realizzato in conseguenza del *colpo* precedente del giocatore e dove parte della palla si trova al di sotto del livello del terreno.

Una palla non deve necessariamente toccare il suolo per essere *infossata* (per esempio, erba e *impedimenti sciolti* possono trovarsi tra la palla e il suolo).

Palla Mossa

Quando una palla ferma ha lasciato il suo punto originale e si è andata a fermare in qualsiasi altro punto, e questo può essere visto a occhio nudo (indipendentemente dal fatto che qualcuno effettivamente lo veda).

Questo si applica se la palla sia andata sopra, sotto o orizzontalmente in qualsiasi direzione rispetto al suo punto originale.

Se la palla ondeggia soltanto (a volte indicato come oscilla), ma rimane sopra o ritorna sul suo punto originale, la palla non si è *mossa.*

Palla Mossa/1 - Quando una Palla Ferma Su un Oggetto Si Muove

Ai fini di decidere se una palla debba essere *ripiazzata* o se un giocatore riceve una penalità, una palla è considerata *mossa* solo se si è *mossa* in relazione a una parte specifica di una condizione o di un oggetto più grande sulla quale essa era ferma, a meno che l'intero oggetto sul quale la palla era ferma si è mosso in relazione al terreno.

Un esempio di quando una palla non si è *mossa* include quando:

- una palla è ferma nella biforcazione di un ramo d'albero e il ramo dell'albero si muove, ma il punto della palla nel ramo non cambia.

Esempi di quando una palla si è *mossa* includono quando:

- la palla è ferma in una tazza di plastica ferma e la tazza stessa si muove in relazione al terreno perché portata via dal vento.
- Una palla è ferma su un cart motorizzato fermo che inizia a muoversi.

Palla Mossa/2 – Prova Televisiva Mostra Che la Palla Ferma ha Cambiato Posizione Ma di Una Porzione Non Ragionevolmente Percepibile a Occhio Nudo

Nello stabilire se una palla ferma si sia *mossa* o meno, un giocatore deve formulare tale giudizio basandosi su tutte le informazioni che gli erano ragionevolmente disponibili in quel momento, in modo che egli possa stabilire se la palla debba essere *ripiazzata* secondo le Regole. Quando la palla del giocatore ha lasciato la sua posizione originaria e si è fermata in un altro posto di una porzione che in quel momento non era ragionevolmente percepibile a occhio nudo, la stima di un giocatore sul fatto che la palla non si sia *mossa* è definitiva, anche se tale stima risulta successivamente errata per mezzo di una tecnologia sofisticata.

D'altra parte, se il *Comitato* stabilisce, basandosi su tutta l'evidenza disponibile che la palla abbia cambiato posizione di una porzione che in quel momento era ragionevolmente percepibile a occhio nudo, sarà considerato che tale palla si sia *mossa* anche se nessuno effettivamente l'abbia vista *muoversi*.

Palla Persa

Lo status di una palla che non è trovata entro tre minuti dopo che il giocatore o il suo *caddie* (o il *partner* del giocatore o il *caddie* del *partner*) ne abbiano iniziato la ricerca.

Se la ricerca inizia e poi è temporaneamente interrotta per una buona ragione (come ad esempio quando il giocatore interrompe la ricerca quando il gioco è sospeso o deve farsi da parte per aspettare che un altro giocatore giochi) o quando il giocatore ha erroneamente identificato una *palla sbagliata:*

- il tempo tra l'interruzione e quando la ricerca riprende non conta, e

- il tempo permesso per la ricerca è tre minuti in totale, contando il tempo di ricerca prima dell'interruzione e il tempo dopo la ripresa della ricerca.

Palla Persa/1 – La Palla Non Può Essere Dichiarata Persa

Un giocatore non può rendere una palla *persa* con una dichiarazione. Una palla è *persa* soltanto quando non è stata trovata entro il periodo dei tre minuti dopo che il giocatore o il suo *caddie* o il *partner* ne abbiano iniziato la ricerca.

Per esempio, un giocatore cerca la propria palla per due minuti, la dichiara *persa* e torna indietro a giocare un'altra palla. Prima che il giocatore metta un'altra palla *in gioco,* la palla originale viene trovata entro il periodo dei tre minuti previsti per la ricerca. Giacché il giocatore non può dichiarare *persa* la propria palla, la palla originale rimane *in gioco.*

Palla Persa/2 – Il Giocatore Non Può Ritardare l'Inizio della Ricerca Per Trarne Vantaggio

Il periodo dei tre minuti previsti per la ricerca di una palla inizia quando il giocatore o il suo *caddie* (o il *partner* del giocatore o il *caddie* del *partner*) inizia a cercarla. Il giocatore non può ritardare l'inizio della ricerca al fine di ottenere un vantaggio permettendo ad altre persone di cercare la propria palla al suo posto.

Per esempio, se un giocatore si sta dirigendo verso la propria palla e gli spettatori stanno già cercandola, il giocatore non può ritardare intenzionalmente il proprio arrivo in tale area per impedire l'inizio del periodo dei tre minuti previsti per la ricerca. In tali circostanze, il periodo per la ricerca inizia quando il giocatore avrebbe dovuto essere in posizione per cercare se non avesse ritardato intenzionalmente il proprio arrivo in tale area.

Palla Persa/3 – Il Periodo per la Ricerca Continua Mentre il Giocatore Torna Indietro a Giocare una Palla Provvisoria

Se un giocatore ha iniziato la ricerca della propria palla e ritorna al punto dove ha giocato il *colpo* precedente per giocare una *palla provvisoria*, il periodo dei tre minuti previsti per la ricerca continua sia che qualcuno continui a cercare la palla del giocatore o meno.

Palla Persa/4 – Il Periodo Previsto per la Ricerca Quando si Cercano Due Palle

Quando un giocatore ha giocato due palle (come ad esempio la palla *in gioco* e una *palla provvisoria*) e le cerca entrambe, se al giocatore sia permesso un periodo di tre minuti previsto per la ricerca separato per ciascuna palla dipende da quanto vicine siano tra loro le due palle.

Se le due palle si trovano nella stessa area in cui esse possono essere cercate contemporaneamente, al giocatore sono permessi solo tre minuti per cercare entrambe le palle. Tuttavia, se le palle si trovano in aree diverse (come ad esempio in parti opposte del fairway), al giocatore è permesso un periodo di ricerca di tre minuti per ciascuna palla.

Palla Provvisoria

Un'altra palla giocata nel caso in cui la palla appena giocata dal giocatore possa essere:

- *fuori limite*, o
- *persa* al di fuori di un'*area di penalità*.

Una *palla provvisoria* non è la *palla in gioco* del giocatore, a meno che diventi la palla *in gioco* secondo la Regola 18.3c.

Palla Sbagliata

Qualsiasi palla eccetto le seguenti appartenenti al giocatore:

- la *palla in gioco* (sia la palla originale sia una palla *sostituita*),
- la *palla provvisoria* (prima che sia abbandonata secondo la Regola 18.3c), o
- la seconda palla in *stroke play* giocata secondo le Regole 14.7b o 20.1c.

Esempi di una *palla sbagliata* sono:

- la *palla in gioco* di un altro giocatore;
- una palla abbandonata;
- la palla propria del giocatore che è *fuori limite*, è divenuta *persa* o è stata alzata e non ancora rimessa *in gioco.*

Palla Sbagliata/1 – Una Parte di una Palla Sbagliata E' Sempre una Palla Sbagliata

Se un giocatore esegue un *colpo* con una parte di una palla smarrita che egli pensa sia la propria *palla in gioco*, egli ha eseguito un *colpo* con una *palla sbagliata* e si applica la Regola 6.3c.

Parte

Due o più *partner* che gareggiano come una singola unità in un *giro* in *match play* o in *stroke play.*

Ogni gruppo di *partner* compone una *parte*, sia che ciascun *partner* giochi la propria palla (*Four-Ball*) sia che i *partner* giochino una sola palla (*Foursome*).

Una *parte* non e` la stessa cosa di una squadra. In una gara a squadre, ogni squadra è composta da giocatori che gareggiano come singoli o come *parti.*

Partner

Un giocatore che gareggia insieme ad un altro giocatore come una *parte*, sia in *match play* sia in *stroke play.*

Penalità Generale

Perdita della buca in *match play* o due colpi di penalità in *stroke play.*

Posto Sbagliato

Qualsiasi posto sul *campo* diverso dal posto dove al giocatore è richiesto o è permesso giocare la propria palla secondo le Regole.

Esempi del giocare da un *posto sbagliato* sono:

- giocare una palla dopo averla *ripiazzata* sul punto sbagliato o senza averla *ripiazzata* quando richiesto dalle Regole;
- giocare una palla *droppata* dal di fuori dell'*area dove ovviare* richiesta;
- ovviare secondo una Regola sbagliata, in modo che la palla sia *droppata* e giocata da un posto non permesso dalle Regole;
- giocare una palla da una *zona proibita al gioco* o quando una *zona proibita al gioco* interferisce con l'area dello *stance* che il giocatore intende prendere o con l'area del movimento che egli intende effettuare.

Giocare una palla al di fuori dell'*area di partenza* nell'iniziare il gioco di una buca o nel tentativo di correggere tale errore non è considerato giocare da un *posto sbagliato* (vedi Regola 6.1b).

Punto Dove Ovviare al Meglio

Il punto di riferimento per ovviare senza penalita` da una *condizione anormale del campo* in un *bunker* (Regola 16.1c) o sul *putting green* (Regola 16.1d) quando non vi è alcun *punto più vicino dove ovviare completamente.*

È il punto stimato nel quale la palla si troverebbe che è:

- più vicino al punto originale della palla, **ma** non più vicino alla *buca* di tale punto;
- nell'*area del campo* richiesta, e
- dove tale *condizione anormale del campo* interferisce meno con il *colpo* che il giocatore avrebbe eseguito dal punto originale se la condizione non si fosse trovata in quel posto.

Stimare questo punto di riferimento richiede al giocatore di identificare la scelta del bastone, dello *stance,* del movimento e della *linea di gioco* che egli avrebbe utilizzato per tale *colpo.*

Il giocatore non ha bisogno di simulare tale *colpo* prendendo uno *stance* reale ed effettuando il movimento con il bastone scelto (**tuttavia** si raccomanda che il giocatore di norma lo faccia per aiutarsi nell'eseguire una stima accurata).

Il *punto dove ovviare al meglio* si trova confrontando la relativa quantità di interferenza con il *lie* della palla, l'area dello *stance* che il giocatore intende prendere, l'area del movimento che intende effettuare e, solo sul *putting green*, con la *linea di gioco*. Per esempio, nell'ovviare dall'*acqua temporanea:*

- il *punto dove ovviare al meglio* può essere nel posto in cui la palla si troverà

nell'acqua meno profonda rispetto al posto in cui starà il giocatore (influenzando lo *stance* più del *lie* e del movimento), oppure può essere nel posto in cui la palla si troverà nell'acqua più profonda rispetto al posto in cui starà il giocatore (influenzando il *lie* e il movimento più dello *stance*);

- sul *putting green*, il *punto dove ovviare al meglio* si può basare sulla *linea di gioco* dove la palla necessiterà di attraversare il tratto più superficiale o più breve di *acqua temporanea.*

Punto Più Vicino Dove Ovviare Completamente

Il punto di riferimento per ovviare senza penalità da una *condizione anormale del campo* (Regola 16.1), da una condizione di *animale* pericoloso (Regola 16.2), da un *green sbagliato* (Regola 13.1f) o da una *zona proibita al gioco* (Regole 16.1f e 17.1e), oppure nell'ovviare secondo determinate Regole Locali.

E' il punto stimato nel quale la palla si troverebbe che è:

- più vicino al punto originale della palla, **ma** non più vicino alla *buca* di tale punto;
- nell'*area del campo* richiesta, e
- dove la condizione non interferisce con il *colpo* che il giocatore avrebbe eseguito dal punto originale se la condizione non si fosse trovata in quel posto.

Stimare questo punto di riferimento richiede al giocatore di identificare la scelta del bastone, dello *stance*, del movimento e della *linea di gioco* che il giocatore avrebbe utilizzato per tale *colpo.*

Il giocatore non ha bisogno di simulare tale *colpo* prendendo uno *stance* reale ed effettuando il movimento con il bastone scelto (**tuttavia** si raccomanda che il giocatore di norma lo faccia per aiutarsi nell'eseguire una stima accurata).

Il *punto più vicino dove ovviare completamente* si riferisce unicamente alla particolare condizione dalla quale si sta ovviando e può essere in un luogo dove ci sia interferenza con qualcos'altro:

- se il giocatore ovvia e successivamente ha interferenza con un'altra condizione dalla quale è permesso ovviare, il giocatore può ovviare nuovamente determinando un nuovo *punto più vicino dove ovviare completamente* dalla nuova condizione;
- si deve ovviare separatamente da ciascuna condizione, **a eccezione** che il giocatore può ovviare da entrambe le condizioni nello stesso momento (basandosi sul determinare il *punto più vicino dove ovviare completamente* da entrambe), quando, avendo già ovviato separatamente da ciascuna condizione, diventa ragionevole concludere che il continuare a farlo risulterà in una continua interferenza dall'una o dall'altra.

Punto Più Vicino Dove Ovviare Completamente/1 – Diagrammi che Illustrano il Punto Più Vicino Dove Ovviare Completamente

Nei diagrammi, il termine "*punto più vicino dove ovviare completamente* " nella Regola 16.1 (Condizioni Anormali del Campo) per ovviare dall'interferenza con il *terreno in riparazione* è illustrato nel caso di un giocatore destro o mancino.

Il *punto più vicino dove ovviare completamente* deve essere rigorosamente interpretato. A un giocatore non è permesso scegliere su quale lato del *terreno in riparazione* sarà *droppata* la palla, a meno che non ci siano due *punti più vicini dove ovviare completamente* equidistanti. Anche se un lato del *terreno in riparazione* è in fairway e l'altro è nei cespugli, se il *punto più vicino dove ovviare completamente* si trova nei cespugli allora quello sarà il *punto più vicino dove ovviare completamente* del giocatore.

B1= posizione della palla nella condizione anormale del campo

P1= punto più vicino dove ovviare completamente da B1

Area dove ovviare P1-A-A= area nella quale la palla è droppata, raggio di un bastone da P1

B2= posizione della palla nella condizione anormale del campo

Stance ipotetico richiesto per giocare la palla in P2 con il bastone con il quale il giocatore ci si aspetti che giochi il colpo

P2= punto più vicino dove ovviare completamente da B2

Area dove ovviare P2-C-C= area nella quale la palla è droppata, raggio di un bastone da P2

\

Punto Più Vicino Dove Ovviare Completamente/2 – Il Giocatore Non Segue la Procedura Raccomandata nel Determinare il Punto Più Vicino Dove Ovviare Completamente

Sebbene ci sia una procedura raccomandata per determinare il *punto più vicino dove ovviare completamente,* le Regole non richiedono a un giocatore di determinare questo punto nell'ovviare secondo una Regola pertinente (come ad esempio nell'ovviare da una *condizione anormale del campo* secondo la Regola 16.1b (Ovviare per la Palla Nell'Area Generale). Se un giocatore non determina accuratamente il *punto più vicino dove ovviare completamente* o identifica un *punto più vicino dove ovviare completamente* errato, il giocatore riceve una penalità solo se ciò fa sì che egli *droppi* una palla in un'*area dove ovviare* che non soddisfa i requisiti della Regola e la palla viene poi giocata.

Punto Più Vicino Dove Ovviare Completamente/3 – Se il Giocatore ha Ovviato Incorrettamente Qualora la Condizione Interferisca Ancora Per il Colpo con il Bastone Non Utilizzato per Determinare il Punto Più Vicino Dove Ovviare Completamente

Quando un giocatore ovvia da una *condizione anormale del campo,* egli sta solo ovviando dall'interferenza che ha con il bastone, lo *stance*, il movimento e la *linea di gioco* che avrebbe utilizzato per giocare la palla da quel punto. Dopo che il giocatore ha ovviato e non c'è più interferenza con il *colpo* che egli avrebbe eseguito, un'ulteriore interferenza costituisce una nuova situazione.

Per esempio, la palla del giocatore giace in un rough fitto nell'*area generale* ad

approssimativamente 200 metri dal *green*. Il giocatore sceglie un wedge per eseguire il *colpo* successivo e scopre che il proprio *stance* tocca una linea che definisce un'area di *terreno in riparazione*. Il giocatore determina il *punto più vicino dove ovviare completamente* e *droppa* una palla nell'*area dove ovviare* prescritta secondo la Regola 14.3b(3) (la Palla Deve Essere Droppata nell'Area Dove Ovviare) e la Regola 16.1 (Ovviare dalle Condizioni Anormali del Campo).

La palla rotola in buon *lie* nell'*area dove ovviare* dalla quale il giocatore pensa di poter giocare il *colpo* successivo con un legno 3. Se il giocatore utilizzasse un wedge per il *colpo* successivo, non ci sarebbe alcuna interferenza con il *terreno in riparazione.* Tuttavia, utilizzando il legno 3, il giocatore tocca nuovamente la linea che definisce il *terreno in riparazione* con il proprio piede. Questa è una nuova situazione e il giocatore può giocare la palla come si trova oppure ovviare dalla nuova situazione.

Punto Più Vicino Dove Ovviare Completamente/4 – Il Giocatore Determina il Punto Più Vicino Dove Ovviare Completamente Ma Non E' Fisicamente in Grado di Eseguire il Colpo Che Intende Effettuare

Lo scopo di determinare il *punto più vicino dove ovviare completamente* è quello di trovare un punto di riferimento in un posto che si trova il più vicino possibile al luogo dove la condizione che interferiva non interferisca più. Nel determinare il *punto più vicino dove ovviare completamente,* al giocatore non è garantito un *lie* buono o giocabile.

Per esempio, se un giocatore non è in grado di eseguire un *colpo* da quella che appare essere l'*area dove ovviare richiesta* come misurata dal *punto più vicino dove ovviare completamente,* in quanto la direzione di gioco è bloccata da un albero, oppure il giocatore non è in grado di eseguire il backswing per il *colpo* che intende effettuare a causa di un cespuglio, ciò non cambia il fatto che il punto identificato è il *punto più vicino dove ovviare completamente.*

Dopo che la palla è *in gioco*, il giocatore deve quindi decidere che tipo di *colpo* egli intenda eseguire. Questo *colpo*, che include la scelta del bastone, può essere differente da quello che avrebbe eseguito dal punto della palla originale se la condizione non si fosse trovata in quel luogo.

Se non è fisicamente possibile *droppare* la palla in qualsiasi parte dell'*area dove ovviare* identificata, al giocatore non è permesso ovviare dalla condizione.

Punto Più Vicino Dove Ovviare Completamente/5 – Il Giocatore Non E' Fisicamente in Grado di Determinare il Punto Più Vicino Dove Ovviare Completamente

Se un giocatore non è fisicamente in grado di determinare il *punto più vicino dove ovviare completamente,* esso deve essere stimato e l'*area dove ovviare* si baserà poi su tale punto stimato.

Per esempio, nell'ovviare secondo la Regola 16.1a, un giocatore non è fisicamente in grado di determinare il *punto più vicino dove ovviare completamente* in quanto tale punto è all'interno del tronco di un albero oppure una recinzione che definisce il limite impedisce al giocatore di adottare lo *stance* richiesto.

Il giocatore deve stimare il *punto più vicino dove ovviare completamente* e *droppare* una

palla nell'*area dove ovviare* identificata.

Se non è fisicamente possibile *droppare* la palla nell'*area dove ovviare* identificata, al giocatore non è permesso di ovviare secondo la Regola 16.1.

Putting Green

L'area nella buca che il giocatore sta giocando che:

- è appositamente preparata per il gioco con il putter, o
- il *Comitato* ha definito come *putting green* (come ad esempio quando viene utilizzato un green temporaneo).

Il *putting green* di una buca contiene la *buca* nella quale il giocatore tenta di far andare una palla.

Il *putting green* è una delle cinque *aree* definite *del campo*. I putting green di tutte le altre buche (che al momento il giocatore non sta giocando) sono *green sbagliati* e parte dell'*area generale.*

Il bordo di un *putting green* è definito dal punto in cui si può vedere che inizia l'area appositamente preparata (come ad esempio dove l'erba è stata tagliata distintamente per indicare il bordo), a meno che il *Comitato* definisca il bordo in modo diverso (come ad

esempio utilizzando una linea o dei punti). Se viene utilizzato un green doppio per due buche differenti:

- l'intera area preparata contenente entrambe le *buche* è considerata come *putting green* quando si gioca ciascuna buca.
- **Tuttavia**, il *Comitato* può definire un bordo che divida il green doppio in due differenti *putting green*, in modo che quando un giocatore sta giocando una delle buche, la parte del green doppio dell'altra buca è un *green sbagliato.*

Regole dell'Equipaggiamento

Le specifiche e altri regolamenti per i bastoni, le palle e altro *equipaggiamento* che i giocatori sono autorizzati ad usare durante un *giro.* Le *Regole dell'Equipaggiamento* si trovano su RandA.org/EquipmentStandards.

Ripiazzare

Piazzare una palla posandola e lasciandola andare, con l'intento che sia *in gioco.*

Se il giocatore posa una palla senza l'intenzione che questa sia *in gioco*, la palla non è stata *ripiazzata* e non è *in gioco* (vedi Regola 14.4).

Ogni qualvolta una Regola richieda che una palla sia *ripiazzata*, tale Regola identifica un punto specifico in cui la palla debba essere *ripiazzata.*

Ripiazzare/1 – La Palla Non Può Essere Ripiazzata Con il Bastone

Per *ripiazzare* una palla nel modo giusto, questa deve essere posata e lasciata andare. Ciò significa che il giocatore deve adoperare la propria mano per rimettere la *palla in gioco* sul punto dal quale essa è stata alzata o *mossa.*

Per esempio, se un giocatore alza la propria palla dal *putting green* e la mette da parte, il giocatore non deve *ripiazzare* la palla facendola rotolare nel punto richiesto con un bastone. Se egli lo fa, la palla non è *ripiazzata* nel modo giusto e il giocatore riceverà un colpo di penalità secondo la Regola 14.2b(2) (Come la Palla Deve Essere Ripiazzata) se l'errore non è corretto prima che il *colpo* venga eseguito.

Risultato Massimo

Una forma di *stroke play* nella quale il punteggio di un giocatore o di una *parte* per una buca è limitato a un numero massimo di colpi (inclusi i *colpi* eseguiti e qualsiasi colpo di penalità) stabiliti dal *Comitato*, come ad esempio due volte il par, un numero prestabilito o un doppio bogey netto.

Score

Il documento nel quale è registrato il punteggio di un giocatore per ciascuna buca in *stroke play.*

Lo *score* può essere in qualsiasi formato cartaceo o elettronico approvato dal *Comitato* che permette:

- che sia registrato il punteggio del giocatore per ciascuna buca,
- che sia registrato l'handicap del giocatore, qualora si tratti di una gara ad handicap, e
- al *marcatore* e al giocatore di certificare i punteggi, e inoltre al giocatore di certificare il proprio handicap in una gara ad handicap per mezzo di una firma fisica o di un metodo di certificazione elettronica approvato dal *Comitato.*

Non è richiesto uno *score* in *match play*, ma esso può essere utilizzato dai giocatori per aiutarsi a tenere il punteggio dell'incontro.

Sostituire

Cambiare la palla che il giocatore sta utilizzando nel giocare una buca con l'avere un'altra palla che diventi la *palla in gioco.*

Il giocatore ha *sostituito* un'altra palla quando egli mette tale *palla in gioco* in qualsiasi modo (vedi Regola 14.4) al posto della palla originale del giocatore, qualora la palla originale fosse:

- *in gioco*, o
- non più *in gioco* in quanto alzata dal campo o *persa* o *fuori limite.*

Una palla *sostituita* è la *palla in gioco* del giocatore anche se:

- è stata *ripiazzata*, *droppata* o piazzata in un modo sbagliato o in un *posto sbagliato,*

oppure

- il giocatore doveva, secondo le Regole, rimettere *in gioco* la palla originale invece di *sostituire* un'altra palla.

Stableford

Una forma di *stroke play* in cui:

- il punteggio di un giocatore o di una *parte* per una buca si basa su punti assegnati confrontando il numero dei colpi del giocatore o della *parte* (inclusi i *colpi* eseguiti e i colpi di penalità) nella buca con un punteggio prestabilito per la buca stabilito dal *Comitato*, e
- la gara è vinta dal giocatore o dalla *parte* che completa tutti i *giri* con il maggior numero di punti.

Stance

La posizione dei piedi e del corpo di un giocatore nel preparare e nell'eseguire un *colpo*.

Stroke Play

Una forma di gioco nella quale un giocatore o una *parte* gareggia contro tutti gli altri giocatori o *parti* nella gara.

Nella forma regolare di *stroke play* (vedi Regola 3.3):

- il punteggio di un giocatore o di una *parte* per un *giro* consiste nel numero totale dei colpi (inclusi i *colpi* eseguiti e qualsiasi colpo di penalità) per *imbucare* in ciascuna buca, e
- il vincitore è il giocatore o la *parte* che termina tutti i *giri* nel minor numero totale dei *colpi.*

Altre forme di *stroke play* che prevedono metodi differenti di registrazione dei punteggi sono la *Stableford, il Risultato Massimo e la Contro Par/Contro Bogey* (vedi Regola 21).

Tutte le forme di *stroke play* possono essere giocate come gare individuali (ciascun giocatore gareggia per proprio conto) o come gare che coinvolgono *parti* di *partner* (*Foursome o Four Ball*).

Tee

Un oggetto utilizzato per sollevare una palla dal terreno per giocarla dall'*area di partenza.* Esso non deve essere più lungo di 101.6 mm (4 pollici) e deve essere conforme alle *Regole dell'Equipaggiamento.*

Terreno in Riparazione

Qualsiasi parte del *campo* che il *Comitato* definisce come *terreno in riparazione* (sia marcandolo, sia altrimenti). Qualsiasi *terreno in riparazione* definito include:

- tutto il terreno all'interno del bordo dell'area definita, e
- qualsiasi erba, cespuglio, albero o altro oggetto naturale vegetante o attaccato radicato nell'area definita, inclusa qualsiasi parte di tali oggetti che si estende al di sopra del terreno al di fuori del bordo dell'area definita, **ma** non qualsiasi parte (come ad esempio una radice di un albero) che è attaccata o al di sotto del terreno fuori dal bordo dell'area definita.

Il *terreno in riparazione* include anche le seguenti cose, anche se il *Comitato* non le definisce come tale:

- qualsiasi buca realizzata dal *Comitato* o dal personale della manutenzione nel:
  - preparare il *campo* (come ad esempio una buca dalla quale è stato rimosso un paletto o la *buca* di un green doppio utilizzata per il gioco di un'altra buca), o
  - eseguire la manutenzione del *campo* (come ad esempio una buca realizzata nel rimuovere una zolla d'erba o un tronco d'albero o nel posare condotte, **ma** non include i buchi di aerazione).
- erba tagliata, foglie e qualsiasi altro materiale accatastato per una postuma rimozione. **Tuttavia**:
  - qualsiasi materiale naturale che è stato accatastato per la rimozione è anche *impedimento sciolto*, e
  - qualsiasi materiale lasciato sul *campo* del quale non è prevista la rimozione non è *terreno in riparazione*, a meno che il *Comitato* non lo abbia definito come tale.
- qualsiasi habitat di *animale* (come ad esempio un nido di uccello) che si trovi così vicino alla palla di un giocatore che il *colpo* del giocatore o lo *stance* potrebbero danneggiarlo, **eccetto** quando l'habitat è stato realizzato da *animali* definiti come *impedimenti sciolti* (come ad esempio vermi e insetti).

Il bordo di un *terreno in riparazione* dovrebbe essere definito da paletti, linee o da caratteristiche fisiche:

- <u>Paletti:</u> quando definito da paletti, il bordo del *terreno in riparazione* è definito dalla linea tra i punti esterni dei paletti a livello del terreno, e i paletti si trovano all'interno del *terreno in riparazione.*
- <u>Linee:</u> quando definito da una linea marcata sul terreno, il bordo del *terreno in riparazione* è il bordo esterno della linea, e la linea stessa si trova all'interno del *terreno in riparazione.*
- <u>Caratteristiche Fisiche:</u> quando definito da caratteristiche fisiche (come ad esempio un'aiuola o un vivaio di tappeto erboso), il *Comitato* dovrebbe indicare come è definito il bordo del *terreno in riparazione.*

Quando il bordo di un *terreno in riparazione* è definito da linee o da caratteristiche fisiche, i paletti possono essere utilizzati per indicare dove si trovi il *terreno in riparazione,* **ma** essi non hanno altro significato.

Terreno in Riparazione/1 – Il Danno Causato dal Comitato o dal Personale della Manutenzione Non E' Sempre Terreno in Riparazione

Una buca realizzata dal personale della manutenzione è *terreno in riparazione* anche quando non è marcata come *terreno in riparazione*. Tuttavia, non tutti i danni causati dal personale della manutenzione sono *terreno in riparazione* per default.

Esempi di danno che non è da considerarsi *terreno in riparazione* per default includono:

- una traccia realizzata da un trattore (tuttavia il *Comitato* è giustificato nel dichiarare una traccia profonda come *terreno in riparazione*).
- Un tampone di una vecchia *buca* che è affondato al di sotto della superficie del *putting green,* ma vedi la Regola 13.1c (Miglioramenti Permessi sul Putting Green).

Terreno in Riparazione/2 – La Palla Che Si Trova su un Albero Radicato Nel Terreno in Riparazione E' Nel Terreno in Riparazione

Se un albero è radicato nel *terreno in riparazione* e la palla di un giocatore si trova su un ramo di tale albero, la palla è nel *terreno in riparazione* anche se il ramo si estende al di fuori dell'area definita.

Se il giocatore decide di ovviare senza penalità secondo la Regola 16.1 e il punto sul terreno direttamente sotto al posto dove la palla giace sull'albero è al di fuori del *terreno in riparazione*, il punto di riferimento per determinare l'*area dove ovviare* e ovviare è tale punto sul terreno.

Terreno in Riparazione/3 – Un Albero Caduto o un Tronco d'Albero Non E' Considerato Sempre Terreno in Riparazione

Un albero caduto o un ceppo d'albero che il *Comitato* intende rimuovere, ma non è in corso di rimozione, non è automaticamente *terreno in riparazione.* Tuttavia, se è in programma che l'albero e il ceppo vengano dissotterrati o tagliati per una successiva rimozione, essi sono "materiale impilato per la rimozione" e pertanto *terreno in riparazione.*

Per esempio, un albero caduto nell'*area generale* che è ancora attaccato al ceppo, non è *terreno in riparazione.* Tuttavia, un giocatore potrebbe richiedere al *Comitato* di ovviare e il *Comitato* sarebbe giustificato nel dichiarare l'area ricoperta dall'albero caduto *terreno in riparazione.*

Three-Ball

Una forma di *match play* in cui:

- ciascuno dei tre giocatori gioca contemporaneamente un incontro individuale contro gli altri due giocatori, e
- ciascun giocatore gioca una palla che è utilizzata in entrambi i suoi incontri.

Zona Proibita al Gioco

Una parte del *campo* dove il *Comitato* ha proibito il gioco. Una *zona proibita al gioco* deve essere definita come parte di una *condizione anormale del campo* o di un'*area di penalità.*

Il *Comitato* può utilizzare le *zone proibite al gioco* per qualsiasi ragione, come ad esempio:

- protezione della natura, degli habitat degli *animali* e delle aree ambientalmente protette,
- prevenzione dei danni alle giovani piante, alle aiuole, ai vivai di tappeto erboso, alle aree rizollate o altre aree piantumate,
- protezione dei giocatori dal pericolo, e
- tutela di siti di interesse storico o culturale.

Il *Comitato* dovrebbe definire il bordo di una *zona proibita al gioco* con una linea o dei paletti, e la linea o i paletti (o la parte superiore di tali paletti) dovrebbe identificare la *zona proibita al gioco* come differente dalla regolare *condizione anorm*ale del campo o dall'*area di penalità* che non contiene una *zona proibita al gioco.*

Zona Proibita al Gioco/1 Status di Cose Vegetanti che Sporgono su una Zona Proibita al Gioco

Lo status di cose vegetanti che sporgono su una *zona proibita al gioco* dipende dal tipo di *zona proibita al gioco*. Questo conterà dal momento che le cose vegetanti possono far parte della *zona proibita al gioco*, nel qual caso il giocatore deve ovviare.

Per esempio, se una *zona proibita al gioco* è stata definita *area di penalità* (laddove i bordi si estendono al di sopra e al di sotto del terreno), qualsiasi parte di un oggetto vegetante che si estende al di là del bordo della *zona proibita al gioco* non è parte della *zona proibita al gioco.* Tuttavia, se una *zona proibita al gioco* è stata definita *terreno in riparazione* (il che include tutto il terreno all'interno dell'area definita e qualsiasi cosa vegetante che si estende al di sopra del terreno e all'esterno dei bordi), qualsiasi cosa che sporga sul bordo fa parte della *zona proibita al gioco.*

Procedure del Comitato

Contenuti

I Il Comitato (Sezione 1)

Sezione I **Il Ruolo del Comitato** 337

1A Il Gioco Generale 337

1B Le Gare 337

II Il Gioco Generale (Sezioni 2-4)

Sezione 2 **Marcare il Campo per il Gioco Generale** 340

2A Il Fuori Limite 340

(1) Guida Generale per Stabilire e Marcare i Confini 340

(2) Marcare il Limite del Confine Interno 342

2B Le Aree di Partenza 342

2C Le Aree di Penalità 343

(1) Decidere Quando Marcare un'Area che Non Contiene Acqua come Area di Penalità 343

(2) Come Marcare o Definire il Bordo di un'Area di Penalità 344

(3) Stabilire Dove Marcare il Bordo di un'Area di Penalità 344

(4) Se Marcare un'Area di Penalità in Rosso o in Giallo 345

(5) Modifica dello Status di un'Area di Penalità tra il Rosso e Giallo 345

(6) Definire un'Area di Penalità come Zona Proibita al Gioco 346

(7) Massa d'Acqua Adiacente al Campo 346

2D I Bunker 347

2E I Putting Green 348

2F Condizioni Anormali del Campo 348

(1) Stabilire Quali Aree Marcare Come Terreno in Riparazione 348

(2) Come Marcare o Definire il Bordo del Terreno in Riparazione 348

2G Zone Proibite al Gioco 349

(1) Che Cosa Può Essere Marcato Come Zona Proibita al Gioco 349

(2) Come Marcare una Zona Proibita al Gioco 350

2H Oggetti Integranti 350

2I Zone di Droppaggio 351

(1) Quando Utilizzare le Zone di Droppaggio 351

(2) Dove Posizionare le Zone di Droppaggio 352

Sezione 3 **Regole Locali per il Gioco Generale** 352

Sezione 4 **Ulteriori Considerazioni per il Gioco Generale** 353

4A Velocità di Gioco e Codice di Condotta 353

(1) Linea Guida sulla Velocità di Gioco 353

(2) Linea Guida sul Codice di Condotta 353

4B Sospensione del Gioco 354

4C Fornire un Supporto sulle Regole 354

III Le Gare (Sezioni 5-7)

Sezione 5 **Prima della Gara** 356

5A Stabilire le Condizioni di Gara 356

(1) Idoneità 356

(2) Requisiti e Date di Iscrizione 357

(3) Tipologia, Incluso l'Adeguamento dell'Handicap 357

(4) Le Condizioni per le Altre Forme di Gioco 358

(5) Quando lo Score E' Stato Consegnato 360

(6) Come Dirimere i Casi di Parità 361

(7) Quando il Risultato della Gara è Definitivo 363

(8) Cambiare le Condizioni di Gara Dopo che la Gara E' Iniziata 364

(9) Anti-Doping 364

5B Marcare il Campo 364

(1) Fuori Limite 365

(2) Aree di Penalità 365

(3) I Bunker 366

(4) Condizioni Anormali del Campo e Oggetti Integranti 366

(5) Zone Proibite al Gioco 366

(6) Ostruzioni Temporanee 367

5C Regole Locali (Incluse le Regole del Golf Modificate per i Giocatori con Disabilità) 367

5D Definire le Aree di Pratica 368

5E Aree di Partenza e Posizioni della Buca 369

(1) Scegliere le Aree di Partenza 369

(2) Scegliere le Posizioni della Buca 369

5F Il Tabellone, i Gruppi e gli Orari di Partenza 370

(1) Il Tabellone 370

(2) Orari di Partenza e Gruppi di Gioco 371

(3) I Marcatori 372

(4) Aree di Partenza 372
5G Linee Guida sulla Velocità di Gioco 373
5H Linee Guida sul Codice di Condotta 374
(1) Stabilire un Codice di Condotta 374
(2) Stabilire le Penalità per Infrazione al Codice 375
(3) Esempio di Struttura della Penalità per un Codice di Condotta 375
(4) Spirito del Gioco e Grave Scorrettezza 376
5I Informazioni per i Giocatori e per gli Arbitri 376
(1) Regole Locali 376
(2) Fogli dei Gruppi o del Tabellone 376
(3) Fogli della Posizione della Buca 376
(4) Gli Score Incluso L'Indice di Ripartizione dei Colpi 377
(5) Linee Guida sulla Velocità di Gioco e sul Codice di Condotta 377
(6) Piano di Evacuazione 377
Sezione 6 Durante la Gara 378
6A Inizio 378
6B Il Campo 379
(1) La Manutenzione del Campo Durante il Giro 379
(2) Predisporre le Posizioni della Buca e le Aree di Partenza 379
6C Fornire Assistenza sulle Regole ai Giocatori 380
(1) Gli Arbitri nel Match Play 381
(2) Gli Arbitri in Stroke Play 381
(3) Limitare il Ruolo dei Componenti del Comitato e degli Arbitri 381
(4) L'Arbitro Autorizza il Giocatore a Infrangere una Regola 382
(5) L'Arbitro Avverte il Giocatore che Sta per Infrangere una Regola 382
(6) Disaccordo sulla Decisione dell'Arbitro 383
(7) Come Risolvere le Questioni di Fatto 383
(8) Stato Reale dell'Incontro Non Determinabile 384
(9) Gestione del Ruling Quando il Giocatore Procede Secondo unaRegola Inapplicabile 384
(10) Gestione dei Ruling Sbagliati in Match Play 385
(11) Gestione dei Ruling Sbagliati in Stroke Play 386
(12) Combinazione di Match Play e Stroke Play 390
6D Far Rispettare la Velocità di Gioco 391

6E Sospensioni e Riprese 391
(1) Sospensioni di Gioco Immediate e Normali 391
(2) Decidere Quando Sospendere e Riprendere il Gioco 391
(3) Ripresa del Gioco 392
(4) Se Annullare il Giro 393
(5) Il Giocatore Si Rifiuta di Iniziare o Solleva la Palla a Causa delle Condizioni Meteorologiche 393
(6) Rimozione di Acqua Temporanea o di Impedimenti Sciolti dal Putting Green 394
(7) Incontro Iniziato nell'Inconsapevolezza che il Campo Fosse Chiuso 394
6F Registrazione del Punteggio 394
(1) Match Play 394
(2) Stroke Play 394
6G Effettuare i Tagli; Definire i Tabelloni; Realizzare i Nuovi Gruppi 395
(1) Effettuare i Tagli e Realizzare i Nuovi Gruppi 395
(2) Gestire i Ritiri e le Squalifiche in Match Play 395
(3) Gestire i Ritiri e le Squalifiche in Stroke Play 396
(4) Qualificazione per il Match Play 396
(5) L'Errata Applicazione dell'Handicap Influisce sul Tabellone del Match-Play 396
Sezione 7 **Dopo la Gara** 397
7A Risoluzione dei Casi di Parità in Stroke Play 397
(1) Squalifica o Concessione di Sconfitta nello Spareggio Stroke Play 397
(2) Alcuni Giocatori Non Terminano lo Spareggio Stroke Play 397
7B Finalizzare i Risultati 397
7C Assegnare i Premi 397
7D Questioni sulle Regole o sulla Registrazione dei Punteggi Che Sorgono Dopo la Gara 398

IV Regole Locali Tipo e Altre Forme di Gioco (Sezioni 8-9)
Sezione 8 **Regole Locali Tipo** 404
8A Fuori Limite e Limiti del Campo 406
8B Aree di Penalità 408
8C I Bunker 414
8D I Putting Green 415
8E Procedure Speciali o Richieste per Ovviare 418
8F Condizioni Anormali del Campo e Oggetti Integranti 430
8G Limitazioni sull'Utilizzo di Equipaggiamento Specifico 447

8H Definire Chi Può Aiutare o Dare Consiglio ai Giocatori 451
8I Definire Quando e Dove i Giocatori Possono Praticare 454
8J Procedure per il Maltempo e per le Sospensioni del Gioco 455
8K Linee di Condotta sulla Velocità di Gioco 456
8L Regole Locali Non Autorizzate 460
Sezione 9 **Altre Forme di Gioco** 461
9A Stableford Modificata 461
9B Greensome 461
9C Scramble 461
9D Contano I Migliori Due Punteggi su Quattro 462

I

Il Comitato

1 Il Ruolo del Comitato

Le Regole del Golf definiscono il Comitato come la persona o il gruppo in carica per una gara o per il campo. Il Comitato è essenziale per la corretta pratica del gioco. I Comitati hanno la responsabilità di gestire il campo su base giornaliera o per una gara specifica e quindi essi dovrebbero sempre agire in modo da supportare le Regole del Golf. Questa parte della Guida Ufficiale alle Regole del Golf fornisce una linea guida per i Comitati per adempiere a questo ruolo.

Sebbene molte delle funzioni di un Comitato siano specifiche alla gestione di gare organizzate, una parte importante delle funzioni del Comitato riguarda la propria responsabilità per il campo durante il gioco generale o quotidiano.

1A Il Gioco Generale

Anche quando non viene disputata una gara, è comunque importante per il Comitato assicurarsi che le Regole del Golf possano essere messe in pratica dai golfisti che giocano giri informali o che giocano gare per proprio conto. Questo tipo di gioco è indicato come gioco generale in tutte le Procedure per il Comitato.

Durante il gioco generale, la struttura del Comitato è spesso più informale che nelle gare e in molti casi le responsabilità del Comitato saranno delegate o assunte da uno o più rappresentanti del campo, come ad esempio il professionista del circolo, il direttore del campo o altri impiegati del campo. I compiti di tale Comitato includono:

- assicurarsi che il campo sia correttamente marcato (Sezione 2),
- stabilire eventuali Regole Locali per il gioco generale (Sezione 3),
- stabilire e far rispettare le linee guida sulla Velocità di Gioco e sul Codice di Condotta (Sezione 4A),
- considerare quando sospendere il gioco a causa del tempo o di altre condizioni (Sezione 4B), e
- fornire un supporto sulle Regole ai giocatori quando hanno domande che riguardano il gioco generale (Sezione 4C).

1B Le Gare

Quando è in carica per una gara, il Comitato ha la responsabilità prima, durante e dopo il gioco di garantire il regolare svolgimento della gara secondo le Regole.

Le risorse a disposizione per un Comitato varieranno a seconda del campo o del livello della gara che si gestisce, e quindi un Comitato potrebbe non essere in grado di attuare ogni pratica raccomandata. In questo caso, il Comitato dovrà decidere le sue priorità per ogni gara.
Il periodo che precede l'inizio della gara è probabilmente il più importante per garantire il regolare svolgimento della gara stessa. I compiti del Comitato durante questo periodo possono includere:

- impostare le Condizioni di Gara (Sezione 5A),
- rivedere e sistemare la marcatura del campo (Sezione 5B),

- rivedere le Regole Locali e stabilire eventuali Regole Locali aggiuntive (Sezione 5C),
- definire se e dove i giocatori possono praticare sul campo (Sezione 5D),
- definire le aree di partenza e la posizione delle buche da utilizzare (Sezione 5E),
- stabilire e pubblicare il tabellone per il match play o i gruppi per lo stroke play e gli orari di partenza (Sezione 5F),
- definire le linee guida per la Velocità di Gioco e il Codice di Condotta (Sezioni 5G e 5H), e
- preparare il materiale per i giocatori e per gli arbitri (Sezione 5I).

Una volta che la gara è iniziata, il Comitato è responsabile di garantire che tutti i giocatori abbiano le informazioni necessarie per giocare secondo le Regole e di assisterli nell'applicazione delle Regole:

- fornendo informazioni ai giocatori in modo che essi siano al corrente di eventuali Regole Locali, di linee guida sulla Velocità di Gioco o del Codice di Condotta che sono in vigore, così come altre informazioni importanti, come ad esempio le aree di partenza da utilizzare e dove sono posizionate le buche (Sezione 6A),
- facendo partire gli incontri e i gruppi in orario (Sezione 6A),
- garantendo che il campo sia preparato, marcato e mantenuto correttamente (Sezione 6B),
- fornendo assistenza sulle Regole ai giocatori (Sezione 6C),
- facendo rispettare le linee guida sulla Velocità di Gioco (Sezione 6D),
- interrompendo il gioco a causa del tempo o di altre condizioni e poi stabilendo quando il gioco debba essere ripreso (Sezione 6E),
- stabilendo un'area per i giocatori in cui essi riportino i risultati di un incontro o consegnino gli score in stroke play (Sezione 6F),
- convalidando tutti i punteggi del giro in stroke play (Sezione 6F), e
- stabilendo e pubblicando eventuali gruppi e orari di partenza per i giocatori qualora ci siano giri aggiuntivi che non sono stati precedentemente pubblicati (Sezione 6G).

Una volta che il gioco è completato, i compiti del Comitato includono:

- dirimere eventuali casi di parità in stroke play (Sezione 7A),
- confermare i risultati finali e chiudere la gara (Sezione 7B),
- assegnare eventuali premi (Sezione 7C),
- occuparsi di eventuali problemi che si presentano dopo che la gara è chiusa (Sezione 7D).

II
Il Gioco Generale

2 Marcare il Campo per il Gioco Generale

Marcare il campo e rinfrescare tali segni secondo necessità è un compito continuo per il quale il Comitato è responsabile.

Un campo ben marcato permette a un giocatore di giocare secondo le Regole e aiuta a eliminare la confusione tra i giocatori, per esempio, un giocatore può non sapere come procedere se uno stagno (area di penalità) non è marcato o se non è in grado di stabilire se la propria palla sia entro i limiti o fuori limite.

2A Il Fuori Limite

E' importante per il Comitato marcare correttamente il limite dei confini e curare la manutenzione dei segni di marcatura in modo che un giocatore che manda una palla vicino al limite del confine possa stabilire se la propria palla sia entro i limiti o fuori limite.

(1) Guida Generale per Stabilire e Marcare i Confini

Il Comitato può marcare il limite del confine del campo in molti modi. Il Comitato può posizionare paletti o linee bianche. Le recinzioni o i muri esistenti possono essere utilizzati per definire il limite dei confini, come può esserlo il bordo di altre strutture permanenti come ad esempio le strade o gli edifici.

Nel determinare il limite dei confini del campo e marcarli, ci sono diversi elementi da considerare per il Comitato:

Le Proprietà Confinanti con il Campo

- laddove proprietà private e strade pubbliche confinino con il campo, è fortemente raccomandato che il Comitato marchi tali aree come fuori limite. Spesso queste proprietà hanno muri o recinzioni che possono essere utilizzati come limite dei confini del campo stesso. Laddove questo esista, in linea generale non c'è bisogno di spostare il limite del confine al loro interno posizionando dei paletti.
  Tuttavia, il Comitato può voler spostare il limite del confine verso l'interno (per esempio utilizzando dei paletti) per fornire un'ulteriore protezione alle proprietà adiacenti;
- non è necessario che un campo abbia un limite dei confini, ma è consigliabile per impedire il gioco dalle proprietà che non appartengono al campo stesso. Tuttavia, ci possono essere luoghi in cui ci sono grandi aree aperte confinanti con le linee di proprietà reali dove non ci sarebbe alcuna obiezione ai giocatori di giocare. In questo caso non c'è bisogno di posizionare paletti o definire altrimenti il limite del confine;
- laddove venga utilizzata una struttura esistente come ad esempio un muro o una recinzione per definire il limite del confine, l'intero oggetto sarà un oggetto che definisce il limite dal quale non è possibile ovviare senza penalità.

Utilizzo di Paletti

- I paletti che definiscono il limite dovrebbero essere bianchi, sebbene possa essere utilizzato un altro colore.

- Ci possono essere paletti esistenti già posizionati di colore differente, oppure il Comitato può avere un motivo per utilizzare un colore diverso per distinguerli da qualche oggetto sul campo. In tal caso, il Comitato dovrebbe renderlo noto ai giocatori sullo score, in un avviso in club house, in un foglio delle Regole Locali o in altro modo. Il Comitato dovrebbe evitare l'utilizzo di paletti rossi o gialli per marcare un limite del confine per non creare confusione con le aree di penalità.
- La distanza tra i paletti può variare, ma idealmente dovrebbe essere possibile vedere la base di un paletto dal successivo per determinare se una palla si trovi fuori limite. E' importante verificare che cespugli, alberi o simili non impediscano la visuale dei paletti o rendano difficile vedere un paletto dal successivo. In generale, i paletti dovrebbero essere separati da una distanza non superiore a 30 passi per permettere ai giocatori di vedere facilmente tra loro.

Utilizzo di Linee in Vernice

- Le linee in vernice utilizzate per definire il limite del confine dovrebbero essere bianche, sebbene possa essere utilizzato un altro colore. Il Comitato dovrebbe evitare l'utilizzo di linee rosse o gialle per marcare un limite del confine per non creare confusione con le aree di penalità.
- Quando il limite del confine è definito da una linea marcata sul terreno, il Comitato può anche posizionare dei paletti per rendere il limite del confine visibile dalla distanza. Dovrebbe essere precisato che la linea marcata definisce il limite del confine, mentre i paletti sono collocati per indicare ai giocatori che il limite del confine si trova lì. Tali paletti non definiscono il limite del confine, tuttavia essi sono oggetti che definiscono il limite dai quali non è possibile ovviare senza penalità, a meno che specificato altrimenti nelle Regole Locali (vedi Regola Locale Tipo A-5).
- Potrebbero esserci volte in cui il Comitato potrebbe non voler marcare una linea bianca su una strada o su un marciapiede. In questo caso, il modo più discreto di marcare il limite del confine può essere quello di marcare una serie di punti bianchi sul terreno. Quando ciò viene fatto, dovrebbero essere utilizzate le Regole Locali per avvisare i giocatori sul modo in cui il limite del confine sia stato marcato (vedi Regola Locale Tipo A-1).

Altri Modi di Marcare il Fuori Limite

- Laddove il limite del confine sia definito da un muro, dal bordo di una strada o da qualsiasi altra cosa diversa dai paletti, dalle recinzioni o dalle linee, il Comitato deve chiarire dove si trovi il margine del limite del confine. Per esempio, quando viene utilizzato un muro per definire il limite del confine, il Comitato dovrebbe specificare se il bordo interno del muro definisca il limite del confine oppure se una palla è solo fuori limite quando si trova al di là del muro stesso (vedi Regola Locale Tipo A-2).
- Il limite del confine può essere definito da un fosso, con la palla che si trova fuori limite quando è all'interno o al di là di tale fosso. Possono essere utilizzati dei paletti per segnalare il fosso che definisce il limite. Questi paletti sono oggetti che definiscono il limite dai quali non è possibile ovviare senza penalità, a meno che specificato altrimenti nelle Regole Locali (vedi Regola Locale Tipo A-5).

Altre Considerazioni

- Determinate caratteristiche come ad esempio le aree di manutenzione, le club house e i campi pratica possono essere marcati o definiti dalle Regole Locali come fuori limite anche se essi sono sulla proprietà del campo (vedi regola Locale Tipo A-1).
- Le Regole non contemplano che un'area abbia più di uno status durante il gioco di una buca, e quindi un'area non deve essere marcata come fuori limite per determinati colpi o per i colpi eseguiti da certe aree come ad esempio l'area di partenza.
- Le Regole si applicano al posto in cui la palla va a fermarsi dopo un colpo e non all'area che la palla ha attraversato quando era in movimento; i Comitati non sono autorizzati ad avere una Regola Locale che affermi che una palla giocata al di sopra di una certa area sia fuori limite anche se essa non si è fermata in tale area.

(2) Marcare il Limite del Confine Interno

Per mantenere la caratteristica di una buca o per proteggere i giocatori nelle buche adiacenti, il Comitato può stabilire un limite del confine tra due buche.

Se il limite del confine interno non è collegato ad altri limiti del confine sul campo, è importante marcare il posto in cui il limite del confine inizia e termina. Si raccomanda che siano posizionati due paletti uno accanto all'altro e in un angolo che indichi che il limite del confine si estende all'infinito nella direzione desiderata.

Il limite del confine interno si può applicare per il gioco di una buca o per più buche. La buca o le buche per le quali si applica il fuori limite interno e lo status dei paletti durante il gioco delle buche per le quali il limite del confine interno non si applica, dovrebbero essere chiariti tramite una Regola Locale (vedi Regola Locale Tipo A-4).

2B Le Aree di Partenza

Il Comitato dovrebbe sempre tentare di posizionare gli indicatori di partenza abbastanza lontano in avanti in modo che i giocatori possano usare le due lunghezze di bastone consentite.

Non ci sono limiti sulla larghezza dell'area di partenza, ma è buona norma posizionare i due indicatori di partenza da 5 a 7 passi di distanza tra loro. Posizionandoli più distanti rispetto a questa, diventa più difficile per un giocatore determinare se la palla sia stata supportata all'interno dell'area di partenza e può far sì che i buchi di zolla ricoprano un'area molto più grande nelle buche par 3.

Per una guida su dove possono essere posizionati gli indicatori di partenza allo scopo di convalidare i punteggi ai fini dell'handicap, consultate le regole o le raccomandazioni contenute all'interno del Sistema Handicap operante nella giurisdizione locale.

2C Le Aree di Penalità

Le aree di penalità sono aree del campo dalle quali a un giocatore è permesso ovviare con un colpo di penalità in un punto al di fuori dell'area di penalità stessa che si trova potenzialmente a una distanza significativa dal posto in cui la sua palla si è fermata. Come indicato nella definizione di "area di penalità", le aree che contengono acqua, come ad esempio i laghi, i ruscelli, i fiumi o gli stagni sono aree di penalità e dovrebbero essere marcati come tali.

Il Comitato può marcare altre parti del campo come aree di penalità.
Tra le ragioni per le quali il Comitato può scegliere di marcare altre parti o caratteristiche del campo ci sono:

- prevedere un'alternativa alla procedura del colpo e distanza secondo la Regola 18.1 quando la probabilità è che una palla che si trovi nell'area sarà quasi sempre persa, per esempio, un'area di vegetazione fitta;
- prevedere un'alternativa alla procedura del colpo e distanza secondo la Regola 19.2 (Palla Ingiocabile) quando la probabilità è che l'ovviare in relazione alla posizione in cui la palla giace secondo le opzioni disponibili nelle Regole 19.2b 2 19.2c non fornirà un ovviare efficace, per esempio un'area di rocce o deserto.

(1) Decidere Quando Marcare un'Area che Non Contiene Acqua come Area di Penalità

Il Comitato dovrebbe prendere in considerazione i seguenti punti prima di decidere di marcare un'area che non contiene acqua come un'area di penalità:

- il fatto che marcare un'area difficile come area di penalità possa migliorare la velocità di gioco non significa che il Comitato debba sentirsi costretto a farlo. Ci sono molte altre considerazioni che concorrono, come ad esempio mantenere la sfida della buca, l'integrità dell'intento del progetto architettonico originale e prevedere risultati ragionevolmente coerenti per le palle mandate in tipi simili di aree in tutto il campo. Ad esempio, se una giungla confina con il fairway in una buca ed è stata marcata come area di penalità, il Comitato dovrebbe considerare di trattare allo stesso modo aree simili nelle altre buche;
- il Comitato dovrebbe considerare che un giocatore che perde la propria palla al di fuori di un'area di penalità avrà una penalità maggiore di qualcuno la cui palla è persa in un'area di penalità. Se ci sono aree di rough fitto vicino al bordo dell'area di penalità in cui le palle possono perdersi, il Comitato potrebbe voler prendere in considerazione di includere tali aree all'interno dell'area di penalità;
- il Comitato dovrebbe ricordare che un giocatore la cui palla giace in un'area di penalità non potrà utilizzare le opzioni per la palla ingiocabile secondo la Regola 19. Far sì che il giocatore ritorni al punto dove la palla ha attraversato il bordo dell'area di penalità per ovviare, piuttosto che avere l'opzione di droppare entro la lunghezza di due bastoni dal punto in cui la palla viene trovata può essere uno svantaggio significativo per il giocatore e potrebbe avere un impatto negativo sulla velocità di gioco;
- il Comitato non dovrebbe definire come aree di penalità le aree di sabbia che sarebbero normalmente dei bunker. Ci possono essere casi in cui le aree di sabbia

confluiscano naturalmente in un 'area di penalità, come ad esempio una spiaggia. In questo caso, il bordo dell'area di penalità e il bunker possono essere immediatamente adiacenti l'uno all'altro con una parte della sabbia che si trova nell'area di penalità;

- il Comitato non dovrebbe definire le proprietà che confinano con il campo come area di penalità, laddove le proprietà sarebbero marcate normalmente come fuori limite;
- se un Comitato considera di marcare un'area che si trova fuori limite come area di penalità per aiutare la velocità di gioco, in alternativa, il Comitato può decidere di utilizzare la Regola Locale che dà un'alternativa all'ovviare per colpo e distanza che si trova nella Regola Locale Tipo E-5. Sebbene questo comporti che il giocatore riceva due colpi di penalità, dà anche al giocatore l'opportunità di spostarsi in fairway, il che potrebbe non essere un'opzione qualora l'area fosse marcata come area di penalità;
- quando le aree di penalità vengono aggiunte o rimosse, il Comitato dovrebbe consultare le regole o le raccomandazioni contenute all'interno del Sistema Handicap operante nella giurisdizione locale al fine di determinare se il cambiamento possa avere un impatto sul Course Rating rilasciato.

(2) Come Marcare o Definire il Bordo di un'Area di Penalità

Nell'ovviare da un'area di penalità, un giocatore di solito avrà necessità di conoscere il punto dove la palla ha per l'ultima volta attraversato il bordo dell'area di penalità e se l'area di penalità in quel punto è marcata come rossa o gialla.

- Si raccomanda che il Comitato marchi i bordi delle aree di penalità utilizzando la vernice e/o i paletti in modo che non vi siano dubbi per i giocatori.
- Laddove vengano utilizzate le linee per definire il bordo di un'area di penalità, mentre i paletti sono utilizzati per identificare l'area di penalità, è a discrezione del Comitato se i paletti debbano essere posizionati sulla linea o appena fuori dal bordo dell'area di penalità. Posizionare i paletti appena fuori dalla linea marcata assicura che ai giocatori sia permesso ovviare senza penalità dal buco creato dal paletto, qualora tale paletto cada o sia rimosso e la palla si fermi nel buco.
- Un Comitato può definire il bordo di un'area di penalità descrivendolo chiaramente per iscritto, ma dovrebbe farlo solo se ci sarà un minimo o nessun dubbio su dove si trovi il bordo stesso. Per esempio, laddove ci siano ampie aree di lava o di deserto che sono da trattare come aree di penalità e il limite tra queste aree e le aree di gioco preferibili è ben definito, il Comitato dovrebbe definire il bordo dell'area di penalità come bordo del letto di lava o del deserto.

(3) Stabilire Dove Marcare il Bordo di un'Area di Penalità

Marcare chiaramente il bordo di un'area di penalità è importante per permettere ai giocatori di ovviare. Il Comitato dovrebbe considerare i seguenti punti nel determinare dove marcare il bordo di un'area di penalità:

- le linee e i paletti che definiscono il bordo di un'area di penalità dovrebbero essere posizionati il più vicino possibile lungo i limiti naturali dell'area di penalità, per

esempio, dove il terreno digrada bruscamente per formare la depressione contenente l'acqua. Questo assicurerà che i giocatori non saranno costretti a stare con la palla significativamente al di sopra o al di sotto dei propri piedi oppure nell'acqua dopo aver ovviato. Si dovrebbe considerare sia i giocatori destrimani sia i giocatori mancini.

- Quando un'area di penalità è confinante con parti dell'area generale in cui una palla può essere persa, ciò può influenzare l'abilità del giocatore di stabilire se sia noto o pressoché certo che la palla si trovi nell'area di penalità e, pertanto, il giocatore non avrebbe la possibilità di ovviare per la palla nell'area di penalità utilizzando la Regola 17. Per questa ragione, il Comitato può decidere di ampliare il bordo dell'area di penalità al di fuori dei consueti limiti naturali e includere le altre aree in cui può essere difficile trovare una palla.
- Il Comitato dovrebbe considerare che a un giocatore non è permesso ovviare senza penalità da una condizione anormale del campo quando la propria palla giace in un'area di penalità. Per esempio, se c'è un'ostruzione inamovibile come ad esempio un sentiero per cart o un irrigatore vicino a un'area che il Comitato considera di marcare come area di penalità, il Comitato potrebbe voler mantenere l'ostruzione al di fuori dell'area di penalità al fine di permettere a un giocatore di ovviare senza penalità da essa.

(4) Se Marcare un'Area di Penalità in Rosso o in Giallo

La maggior parte delle aree di penalità dovrebbe essere marcata in rosso per dare ai giocatori l'opzione aggiuntiva di ovviare lateralmente (vedi Regola 17.1d(3)).Tuttavia, laddove una parte della sfida della buca è sorvolare un'area di penalità come ad esempio un torrente che attraversa la parte anteriore del putting green e c'è una buona possibilità che una palla che sorvoli il torrente possa ricadere in esso, il Comitato può considerare di marcare l'area di penalità in giallo. Questo assicura che una palla che atterra sul lato opposto dell'area di penalità prima di rotolare indietro nell'area di penalità stessa non possa essere droppata su tale lato opposto secondo l'opzione dell'ovviare lateralmente.

Quando un'area di penalità viene marcata in giallo, il Comitato dovrebbe assicurare che un giocatore potrà sempre droppare indietro sulla linea secondo la Regola 17.1d(2) o dovrebbe considerare di aggiungere una zona di droppaggio per l'area di penalità in modo che il giocatore abbia un'alternativa al colpo e distanza.

Un Comitato non è obbligato a marcare qualsiasi area di penalità in giallo. Per semplicità, un Comitato può decidere di marcare tutte le aree di penalità in rosso, così da non esserci confusione tra i giocatori su quali opzioni per ovviare siano disponibili.

(5) Modifica dello Status di un'Area di Penalità tra il Rosso e Giallo

Il Comitato può considerare di marcare parte di un'area di penalità in rosso e un'altra parte della stessa area di penalità in giallo. Il Comitato dovrebbe stabilire il punto migliore per tale conversione per assicurare che in qualunque posto una palla entri in un'area di penalità gialla, un giocatore potrà sempre droppare indietro sulla linea secondo la Regola 17.1d(2).

Dovrebbe essere ricordato che le opzioni per ovviare del giocatore si basano su dove la palla ha per l'ultima volta attraversato il bordo dell'area di penalità e non dove la palla si è

fermata al suo interno.

Al punto dove il bordo dell'area di penalità cambia, si raccomanda di posizionare i paletti giallo e rosso uno accanto all'altro per chiarire esattamente dove cambia lo status dell'area di penalità.

Lo Status dell'Area di Penalità Può Differire a Seconda dell'Area di Partenza Utilizzata

Laddove il sorvolare con la palla un'area di penalità, come ad esempio un laghetto a un par 3, sia parte della sfida di una buca dall'area di partenza arretrata, ma non dall'area di partenza avanzata, il Comitato può decidere di definire tale area con paletti gialli o con una linea gialla e utilizzare una Regola Locale per fare in modo che l'area sia un'area di penalità rossa quando si gioca dall'area di partenza avanzata.

Lo Status dell'Area di Penalità Può Differire Tra una Buca e l'Altra

Quando un'area di penalità è potenzialmente in gioco in più di una buca, il Comitato può scegliere di definirla come area di penalità gialla durante il gioco di una buca, e area di penalità rossa durante il gioco di un'altra buca. In tal caso, l'area di penalità dovrebbe essere marcata in giallo e utilizzata una Regola Locale per chiarire che essa è da considerare rossa nel gioco della buca pertinente (vedi Regola Locale Tipo B-1).

Lo Status del Bordo dell'Area di Penalità Non Deve Cambiare Durante il Gioco della Buca

Sebbene un'area di penalità possa essere giocata come gialla per i giocatori che giocano da un'area di partenza e come rossa da un'altra, un'area di penalità non deve essere definita in modo che una parte specifica del bordo dell'area di penalità sia rossa per un colpo eseguito da un luogo, ma è gialla per un colpo eseguito da un altro luogo da parte dello stesso giocatore. Per esempio, sarebbe inappropriato e fonte di confusione dire che il bordo dell'area di penalità sul lato del putting green di un lago sia giallo per un colpo eseguito dal lato del fairway dell'area di penalità, ma rosso per un colpo eseguito dal lato del putting green.

(6) Definire un'Area di Penalità come Zona Proibita al Gioco

Il Comitato può decidere di definire l'intera o una parte di un'area di penalità come zona proibita al gioco. Vedi la Sezione 2G per ulteriori informazioni su quando marcare un'area di penalità come zona proibita al gioco.

(7) Massa d'Acqua Adiacente al Campo

Laddove una massa d'acqua come ad esempio un torrente, un lago, un mare o un oceano sia confinante con il campo, è permesso marcare tale area come area di penalità piuttosto che marcarla come fuori limite. La frase "sul campo" nella definizione di "area di penalità" non sta a significare sulla proprietà che appartiene al campo; piuttosto si riferisce a qualsiasi area non definita come fuori limite dal Comitato.

- Quando è possibile che una palla finisca sul terreno sul lato opposto di una massa d'acqua, ma è inattuabile per il Comitato definire il bordo opposto, il Comitato può adottare una Regola Locale che dichiari che, quando marcata solo su un lato, un'area di penalità è considerata come se si estenda all'infinito. Di conseguenza, tutto il terreno e l'acqua al di là del bordo definito dell'area di penalità si trova nell'area di penalità (vedi Regola Locale Tipo B-1).
- Quando un'area di penalità confina con il fuori limite su un lato in modo che il bordo dell'area di penalità e la linea che definisce il limite coincidano, il Comitato può utilizzare una Regola Locale per permettere al giocatore di ovviare sul lato opposto dell'area di penalità al punto in cui la palla ha attraversato per l'ultima volta il bordo (vedi Regola Locale Tipo B-2) e una Regola Locale aggiuntiva in modo che non vi sia necessità di marcare tale bordo dell'area di penalità (vedi Regola Locale Tipo B-1).

2D I Bunker

Di solito non c'è bisogno di marcare il bordo dei bunker, ma ci possono essere volte in cui i bordi dei bunker sono difficili da determinare. Il Comitato dovrebbe marcare i bordi con paletti o linee in vernice oppure definire il bordo per mezzo di un'enunciazione nelle Regole Locali (vedi Regola Locale Tipo C-1).

Posizione dei Rastrelli

Non c'è una risposta ottimale per la posizione dei rastrelli ed è compito di ciascun Comitato decidere se i rastrelli siano posizionati dentro o fuori dai bunker.

Si potrebbe obiettare che ci sia più probabilità che una palla venga deviata all'interno o tenuta fuori da un bunker se il rastrello sia piazzato fuori dal bunker stesso. Si potrebbe anche sostenere che se il rastrello si trovi nel bunker è molto improbabile che la palla venga deviata fuori dal bunker.

Tuttavia, in pratica, i giocatori che lasciano i rastrelli in bunker spesso li lasciano al lato del bunker, il che tende a fermare una palla che rotola verso la parte piana del bunker con la conseguenza di un colpo molto più difficile di quanto sarebbe stato altrimenti. Quando la palla si ferma sopra o contro un rastrello nel bunker e il giocatore deve procedere secondo la Regola 15.2, può non essere possibile ripiazzare la palla sullo stesso punto o trovare un punto nel bunker che non sia più vicino alla buca.

Se i rastrelli vengono lasciati al centro del bunker, l'unico modo di posizionarli è lanciarli nel bunker e questo causa dei solchi nella sabbia.
Inoltre, se un rastrello si trova al centro di un grande bunker, questo non viene utilizzato oppure il giocatore è obbligato a rastrellare un'ampia area del bunker quando recupera il rastrello, con conseguente ritardo non necessario.

Pertanto, dopo aver considerato tutti questi aspetti e pur riconoscendo che il posizionamento dei rastrelli sia a discrezione del Comitato, si raccomanda di lasciare i rastrelli fuori dai bunker nelle aree in cui sono meno propensi a influenzare il movimento della palla.
Tuttavia, un Comitato può decidere di posizionare i rastrelli all'interno dei bunker per rendere più facile per il personale della manutenzione tagliare i fairway e i dintorni del bunker.

2E I Putting Green

Di solito non c'è bisogno di marcare il bordo dei putting green, ma ci possono essere volte in cui può essere difficile determinare il bordo del putting green a causa delle aree circostanti tagliate a un'altezza simile. In tal caso, il Comitato può voler marcare dei piccoli punti per definire il bordo del putting green. Lo status di questi punti dovrebbe essere chiarito da una Regola Locale (vedi Regola Locale Tipo D-1).

2F Condizioni Anormali del Campo

Sebbene le ostruzioni inamovibili necessitino raramente di essere marcate in qualsiasi modo, si raccomanda che le aree di terreno in riparazione siano marcate chiaramente da parte del Comitato.

(1) Stabilire Quali Aree Marcare Come Terreno in Riparazione

In linea generale, quando le condizioni del terreno sono anormali per il campo oppure è irragionevole richiedere a un giocatore di giocare da una specifica area, questa dovrebbe essere marcata come terreno in riparazione.

Prima di marcare qualsiasi area come terreno in riparazione, il Comitato dovrebbe rivedere l'intero campo per stabilire quali tipi di aree siano anormali per il campo nella sua condizione attuale. Dovrebbe essere data considerazione alla posizione di qualsiasi area che necessita di essere marcata:

- le aree che si trovano all'interno o vicino a un fairway dovrebbero di norma essere marcate se il Comitato considera che il danno all'area sia anormale.
  - Se i fairway del campo sono generalmente in buona condizione, potrebbe essere opportuno marcare una singola area di terreno spoglio nel fairway come terreno in riparazione.
  - Quando le condizioni sono tali che ci sono ampie aree di terreno spoglio, avrebbe senso non marcarle o dichiararle tutte terreno in riparazione, ma segnare solo le aree in cui un giocatore potrebbe avere difficoltà a eseguire un colpo alla palla , come ad esempio un'area fortemente danneggiata o solcata.
- Più l'area è lontana dal fairway, meno opportuno è che essa dovrebbe essere contrassegnata come terreno in riparazione. Le aree che sono lontane dal fairway o molto corte rispetto alle landing area devono essere contrassegnate solo quando il danno è molto grave.
- Se due o più aree di terreno in riparazione sono ravvicinate in modo tale che un giocatore che ovvia da un'area potrebbe droppare in una posizione in cui vi sarebbe un'interferenza da un'altra, sarebbe consigliabile marcare una singola area di terreno in riparazione.

(2) Come Marcare o Definire il Bordo del Terreno in Riparazione

Si raccomanda che il Comitato identifichi il terreno in riparazione utilizzando vernice, paletti o qualche altro chiaro modo per definirlo in modo tale che non vi siano dubbi su dove si trovi il bordo dell'area.

- Non esiste un colore specifico dei paletti o delle linee da utilizzare per marcare le aree di terreno in riparazione, sebbene i paletti o le linee bianche o blu siano comunemente utilizzati. I paletti o le linee gialli e rossi non dovrebbero essere utilizzati per evitare confusione con le aree di penalità. Il modo in cui il terreno in riparazione viene marcato dovrebbe essere indicato nelle Regole Locali.
- Quando un'area di terreno in riparazione si trova vicino a un'ostruzione inamovibile, è buona norma unire le due aree per consentire l'ovviare da entrambe le condizioni in un unico passaggio. Ciò può essere fatto utilizzando linee in vernice che collegano il terreno in riparazione all'ostruzione inamovibile. Dovrebbe anche essere chiarito dalla Regola Locale che qualsiasi area marcata con linee collegata a un'ostruzione inamovibile è un'unica condizione anormale del campo (vedi Regola Locale Tipo F-3).
- Un Comitato può definire il bordo del terreno in riparazione descrivendolo, ma solo se ci sarà un minimo o nessun dubbio su ciò che costituisca l'area o i suoi bordi.
    - Un esempio in cui la descrizione del danno è possibile e il Comitato è giustificato nel dichiarare qualsiasi area come terreno in riparazione senza marcarla, è dove ci siano stati danni significativi da segni di zoccoli di animali (vedere la Regola Locale Tipo F-10).
    - Altre volte non è opportuno fare una dichiarazione generale.
      Per esempio, per tutti i solchi creati dai veicoli della manutenzione da definire come terreno in riparazione tramite una Regola Locale questa non è appropriata, in quanto gran parte dell'interferenza è probabilmente minore e l'ovviare senza penalità non è giustificato.
      Piuttosto, eventuali solchi profondi dovrebbero essere marcati con linee in vernice o con paletti per evitare qualsiasi dubbio su quando un giocatore abbia diritto ad ovviare.

2G Zone Proibite al Gioco

La definizione di "zona proibita al gioco" afferma che essa è una parte del campo in cui il Comitato desidera proibire il gioco. Le zone proibite al gioco possono essere all'interno di una condizione anormale del campo o in un'area di penalità e possono comprendere l'intera area o solo una parte di essa.

(1) Che Cosa Può Essere Marcato Come Zona Proibita al Gioco

Il Comitato può definire l'intera o una parte di una condizione anormale del campo o di un'area di penalità come zona proibita al gioco per qualsiasi ragione. Alcune delle ragioni più comuni sono:

- per proteggere la fauna selvatica, gli habitat degli animali e le aree ambientalmente protette;
- prevenire danni a giovani alberi, aiuole, vivai di erba, aree rizollate o altre aree piantumate;
- proteggere i giocatori dal pericolo;
- preservare siti di interesse storico o culturale.

Nel decidere se marcare una zona proibita al gioco come condizione anormale del campo o area di penalità, il Comitato dovrebbe considerare il tipo di area da marcare e se sia opportuno per il giocatore poter ovviare senza penalità o ovviare con penalità da tale area. Per esempio:

- se l'area contiene un'area di acqua, come ad esempio un ruscello, un lago o una zona umida, questa dovrebbe essere marcata come area di penalità;
- per una piccola area di piante rare vicino a un putting green potrebbe essere appropriato marcare tale area come condizione anormale del campo;
- se una vasta area di dune di sabbia lungo il lato di una buca è ambientalmente protetta, è troppo generoso marcare l'intera area come condizione anormale del campo, e quindi essa dovrebbe essere marcata come area di penalità.

Quando un campo si trova accanto a una proprietà privata (come ad esempio abitazioni residenziali o terreni agricoli), il Comitato dovrebbe di norma marcare quelle aree che non fanno parte del campo come fuori limite. Il Comitato non dovrebbe marcare la proprietà privata adiacente al campo come area di penalità e come zona proibita al gioco, perché essa riduce la penalità per una palla che si è fermata in quell'area. Se si desidera che a un giocatore debba essere proibito stare in un'area del campo per giocare una palla che si trova sul campo, tale area può essere marcata come zona proibita al gioco (vedi Regola Locale Tipo E-9).

(2) Come Marcare una Zona Proibita al Gioco

Il Comitato dovrebbe definire il bordo di una zona proibita al gioco con una linea o con paletti per chiarire se l'area si trovi all'interno di una condizione anormale del campo o di un'area di penalità. Inoltre, la linea o i paletti (o la parte superiore di tali paletti) dovrebbe identificare anche che l'area è una zona proibita al gioco.

Non c'è un colore specifico dei paletti o delle linee da utilizzare per marcare le zone proibite al gioco, ma si raccomandano i seguenti:

- zona proibita al gioco in un'area di penalità – paletti rossi o gialli con la parte superiore in verde;
- zona proibita al gioco in una condizione anormale del campo – paletti bianchi o blu con la parte superiore in verde.

Le aree ambientalmente protette possono essere fisicamente protette per impedire ai giocatori di entrare nell'area (per esempio, da una recinzione, da segnali di pericolo e simili). Il Comitato potrebbe specificare in un Codice di Condotta una penalità per un giocatore che entra in tale area per recuperare una palla o per altri motivi.

2H Oggetti Integranti

Gli oggetti integranti sono oggetti artificiali dai quali non è possibile ovviare senza penalità. Esempi di oggetti che il Comitato può scegliere di designare come oggetti integranti sono:

- Oggetti progettati per far parte della sfida del giocare il campo, come strade o sentieri dai quali tradizionalmente ci si aspetta che i giocatori giochino.

- Cancelli per attraversare un muro che definisce il limite o una recinzione (vedi Interpretazione "Oggetto che Definisce il Limite/2").
- Oggetti che sono così vicini a un limite del confine o ad altre caratteristiche sul campo che se l'ovviare senza penalità dall'ostruzione è possibile, ciò ha anche come conseguenza che il giocatore possa droppare dal limite del confine o da un'altra caratteristica quando questo non è desiderabile. Per esempio, i cavi di designazione attaccati agli alberi come oggetti integranti assicurano che un giocatore non ottenga incidentalmente di ovviare dall'albero solo perché ha interferenza con tale cavo.
- Oggetti come muri artificiali o le palificazioni che si trovano all'interno di aree di penalità o i muri artificiali o i rivestimenti dei bunker. Ad esempio, quando questi sono vicini al bordo dell'area di penalità, un giocatore la cui palla si trova appena fuori dall'area di penalità potrebbe stare sul muro e ottenere l'ovviare senza penalità mentre il giocatore la cui palla è appena dentro l'area di penalità non l'ottiene.

Il Comitato dovrebbe definire questi oggetti come oggetti integranti nelle Regole Locali (vedi Regola Locale Tipo F-1).

Quando solo una parte dell'ostruzione deve essere considerata un oggetto integrante, quella parte deve essere marcata distintamente e tale informazione comunicata ai giocatori. Ciò può essere fatto marcando con paletti colorati distintamente alle due estremità della parte in cui non è disponibile l'ovviare senza penalità o usando la vernice per marcare l'area stessa.

2I Zone di Droppaggio

(1) Quando Utilizzare le Zone di Droppaggio

Una zona di droppaggio è una forma speciale di area dove ovviare che può essere prevista dal Comitato. Nell'ovviare in una zona di droppaggio, il giocatore deve droppare la palla all'interno ed essa si deve fermare nella zona di droppaggio. Il Comitato dovrebbe aggiungere una Regola Locale che indichi secondo quali circostanze la zona di droppaggio possa essere utilizzata (vedi Regola Locale Tipo E-1).

Le zone di droppaggio dovrebbero essere prese in considerazione quando ci possono essere problemi pratici nel richiedere ai giocatori di utilizzare le consuete opzioni per ovviare secondo una Regola, come ad esempio:

- Regola 13.1f – Green Sbagliato.
- Regola 16.1 – Condizioni Anormali del Campo (Incluse le Ostruzioni Inamovibili).
- Regola 16.2 – Condizione di Animale Pericoloso.
- Regola 17 – Area di Penalità.
- Regola 19 – Palla Ingiocabile.
- Regole Locali Tipo come ad esempio E-5 – Alternativa per il Colpo e Distanza per la Palla Persa o per la Palla Fuori Limite o F-23 – Ostruzioni Temporanee Inamovibili.

Le zone di droppaggio dovrebbero di norma essere utilizzate per dare al giocatore un'opzione extra per ovviare. Tuttavia, il Comitato può anche richiedere l'utilizzo di una zona di droppaggio come unica opzione del giocatore per ovviare secondo una Regola, oltre al colpo e distanza. Quando il Comitato rende obbligatorio l'utilizzo di una zona di droppaggio, questo sostituisce qualsiasi altra opzione per ovviare prevista dalla Regola pertinente e questo dovrebbe essere chiarito ai giocatori.

(2) Dove Posizionare le Zone di Droppaggio

Il Comitato dovrebbe tentare di posizionare una zona di droppaggio in modo che la sfida architettonica della buca venga mantenuta, e quindi solitamente essa non è più vicino alla buca del posto in cui il giocatore dropperebbe la palla nell'utilizzare una delle opzioni sotto la Regola pertinente. Per esempio, nel collocare la zona di droppaggio per un'area di penalità, essa dovrebbe essere posta in una posizione in cui il giocatore avrebbe ancora bisogno di superare l'area di penalità piuttosto che trovarsi sul lato del putting green dell'area di penalità stessa.

Le zone di droppaggio possono essere marcate in molti modi (come ad esempio con linee in vernice sul terreno, con indicatori come ad esempio gli indicatori di partenza oppure con un paletto o un cartello) e possono essere di qualsiasi forma, come ad esempio un cerchio o un quadrato. La dimensione della zona di droppaggio può dipendere da quanto spesso sia probabile che essa venga utilizzata e da dove sia ubicata, ma normalmente ci si aspetta che la dimensione abbia circa il raggio di un bastone o inferiore. Quando viene marcata con la vernice, dovrebbero essere utilizzati un cartello o una marcatura in vernice sul terreno per fare in modo che i giocatori conoscano il suo status.

Se è probabile che una zona di droppaggio venga utilizzata di frequente, il Comitato potrebbe voler considerare di marcare la zona di droppaggio definendo l'area nelle Regole Locali. Per esempio, la zona di droppaggio può essere definita entro la lunghezza di un bastone da un oggetto fisico come ad esempio un cartello o un paletto. Ciò consente di spostare l'oggetto secondo necessità per garantire che la zona di droppaggio rimanga in buone condizioni.

3 Regole Locali per il Gioco Generale

La Regola Locale è una modifica a una Regola o è una Regola aggiuntiva che il Comitato adotta per il gioco generale o per una particolare gara. Il Comitato ha la responsabilità di decidere se adottare qualsiasi Regola Locale e di assicurarsi che esse siano coerenti con i principi contenuti nella Sezione 8. Il Comitato deve assicurarsi che qualsiasi Regola Locale sia disponibile ai giocatori per la consultazione, sia sullo score, o in una dispensa separata, su una bacheca o sul sito web del campo.

Le Regole Locali che possono essere adottate per il gioco generale rientrano nelle seguenti categorie generali:

- definire i Limiti del Confine del Campo e le altre Aree del Campo (Sezioni 8A -8D);
- definire le procedure per ovviare speciali o richieste (Sezione 8E), e
- definire le Condizioni Anormali del Campo e gli Oggetti Integranti (Sezione 8F).

Il Comitato dovrebbe anche tener conto della Sezione 8L - Regole Locali Non Autorizzate.

Un elenco completo delle Regole Locali Tipo si può trovare all'inizio della Sezione 8.

Vedi la Sezione 5C per altri tipi di Regole Locali che sono più comunemente adottate per le gare piuttosto che per il gioco generale.

4 Ulteriori Considerazioni per il Gioco Generale

4A Velocità di Gioco e Codice di Condotta

Per incrementare il divertimento dei giocatori durante il gioco generale, ci sono molte azioni che un Comitato può intraprendere al fine di migliorare la velocità di gioco e di incoraggiare un buon livello di condotta del giocatore, come ad esempio:

- ridurre le dimensioni dei gruppi, aumentare gli intervalli di partenza, introdurre gli starter's gap;
- considerare dei cambiamenti sostanziali alla preparazione del campo, come ad esempio allargare i fairways, ridurre lo spessore o la lunghezza del rough o ridurre la velocità dei green;
- incoraggiare i giocatori a giocare da aree di partenza idonee alla loro abilità;
- adottare una linea guida sulla velocità di gioco e un codice di condotta.

Le sezioni seguenti forniscono alcune delle considerazioni che un Comitato dovrebbe prendere in considerazione nell'adottare una linea guida sulla velocità di gioco o un codice di condotta.

(1) Linea Guida sulla Velocità di Gioco

- La natura di tale linea guida dipenderà spesso dalle risorse disponibili di quel campo.
- Per esempio, un campo con personale limitato potrebbe semplicemente indicare che ogni gruppo dovrebbe mantenere il passo con il gruppo di fronte o che ogni gruppo dovrebbe giocare entro un certo periodo di tempo, mentre un altro campo potrebbe essere in grado di avere una o più persone sul campo per monitorare la velocità di gioco e, quando necessario, parlare ai gruppi che rimangono indietro.
- L'applicazione di tale linea guida è solitamente gestita meglio attraverso misure disciplinari. Tali sanzioni sono separate dalle Regole del Golf ed è compito del Comitato scrivere e interpretare tali sanzioni.

(2) Linea Guida sul Codice di Condotta

- Per il gioco generale, un Comitato potrebbe affiggere un avviso nell'area della club house che indichi quali tipi di comportamento o abbigliamento non sono accettabili in quel campo, incluso in determinate aree.
- L'applicazione di tale linea guida è solitamente gestita meglio attraverso misure disciplinari. Tali sanzioni sono separate dalle Regole del Golf ed è compito del Comitato scrivere e interpretare tali sanzioni.

4B Sospensione del Gioco

Ogni Comitato dovrebbe considerare come sospendere il gioco se viene stabilito che le condizioni meteorologiche lo richiedano. Una sospensione del gioco può essere gestita attraverso una varietà di metodi, a seconda delle risorse disponibili per il campo, come ad esempio la segnalazione ai giocatori attraverso una sirena o una notifica personale dei giocatori.

4C Fornire un Supporto sulle Regole

I giocatori possono avere domande su come risolvere le questioni sulle Regole che sono emerse durante il gioco generale. Ogni campo dovrebbe identificare una persona o delle persone per gestire tali domande sulle Regole. In molti casi quella persona potrebbe essere il professionista o il direttore. Se tale persona non è sicura dell'esattezza del ruling, può indirizzare la domanda all'organizzazione sulle Regole appropriata per una risposta.

III

Le Gare

5 Prima della Gara

Le risorse disponibili per un Comitato variano a seconda del campo o del livello della gara da gestire e quindi un Comitato potrebbe non essere in grado di attuare tutte le pratiche suggerite. In tal caso, il Comitato dovrà decidere le sue priorità per ogni gara.
Il periodo che precede l'inizio della gara è probabilmente il più importante in termini di preparazione per garantire la regolare gestione della gara stessa. I compiti del Comitato durante questo periodo includono:

5A Stabilire le Condizioni di Gara

Le Condizioni di Gara determinano la struttura di ogni gara, compreso chi può iscriversi, come iscriversi, quale sarà il calendario e la tipologia di gara e come verranno risolti i casi di parità. È responsabilità del Comitato:

- stabilire condizioni chiare e concise per ogni gara;
- fare in modo che tali condizioni siano disponibili per i giocatori prima della gara;
- interpretare le condizioni in caso di domande.

A eccezione di circostanze eccezionali, il Comitato dovrebbe evitare di modificare le Condizioni di Gara una volta che la gara è iniziata.

È responsabilità di ciascun giocatore conoscere e rispettare le Condizioni di Gara.

L'enunciazione esempio delle Condizioni di Gara si può trovare su RandA.org.

(1) Idoneità

Il Comitato può formulare delle Condizioni di Gara che limitino chi è idoneo a giocare in tale gara.

Requisiti di genere

Una gara può essere limitata ai giocatori di un genere specifico.

Limiti di età

Una gara può essere limitata ai giocatori entro una fascia di età specifica. Se è così, è importante specificare la data in cui i giocatori devono rispettare il limite di età. Alcuni esempi sono:

- per una gara junior in cui i giocatori non devono avere più di 18 anni, le Condizioni di Gara potrebbero indicare che un giocatore debba avere 18 anni o meno il primo giorno dell'anno o in un'altra data come ad esempio il giorno finale programmato della gara;
- per una gara senior in cui i giocatori devono avere almeno 55 anni, le Condizioni di Gara potrebbero indicare che un giocatore debba aver raggiunto il suo 55esimo compleanno nel o prima del primo giorno di gara.

Status di Dilettante o Professionista

Una gara può essere limitata ai soli dilettanti, ai soli professionisti o può essere consentita a tutti i giocatori. Quando una gara è aperta a chiunque, il Comitato dovrebbe assicurare che i dilettanti si identifichino correttamente e rinuncino prima della gara al diritto di ricevere premi in denaro.

Limiti di Handicap

Il Comitato può stabilire restrizioni e/o limiti sugli handicap idonei all'iscrizione o all'utilizzo in una gara. Questi possono includere:

- stabilire i limiti superiori o inferiori sugli handicap;
- nelle tipologie a squadre, come ad esempio la Foursome o la Four-Ball:
  - limitare la differenza massima tra gli handicap dei partner. Il Comitato può anche scegliere di ridurre l'handicap per il giocatore che ha l'handicap più alto al fine di soddisfare i requisiti, o
  - limitare il totale massimo degli handicap dei partner. Il comitato può anche scegliere di ridurre l'handicap per uno o entrambi i giocatori al fine di soddisfare i requisiti;
- per una gara che viene giocata su più giri durante la quale l'handicap del giocatore può variare, specificare se ciascun giocatore giocherà l'intera gara con l'handicap del primo giorno di gara o se il giocatore utilizzerà il suo handicap rivisto per ogni giro.

Stato di Residenza e di Appartenenza

Il Comitato può limitare l'iscrizione ai giocatori che risiedono o sono nati in una specifica regione, stato, paese o altra area geografica. Potrebbe anche richiedere che tutti i giocatori siano membri di un circolo specifico, di una organizzazione o associazione di golf.

(2) Requisiti e Date di Iscrizione

Il metodo di iscrizione alla gara e le date di inizio e termine per le iscrizioni dovrebbero essere specificati.

Esempi includono:

- il metodo di iscrizione, come ad esempio compilare un modulo di iscrizione online, consegnare un modulo di iscrizione per email o inserire i nomi su un foglio in qualsiasi momento prima dell'orario di partenza del giocatore;
- come e quando pagare la tassa di iscrizione;
- Quando le iscrizioni devono essere ricevute. Il Comitato può interrompere l'accettazione delle iscrizioni in una data specifica o consentire ai giocatori di iscriversi fino al giorno dell'evento;
- la procedura da utilizzare nel determinare i partecipanti quando la gara è in eccesso di iscrizioni, come ad esempio accettare le iscrizioni nell'ordine ricevuto, attraverso una qualificazione o basandosi sugli handicap più bassi.

(3) Tipologia, Incluso l'Adeguamento dell'Handicap

I punti seguenti, in relazione alla tipologia della gara, dovrebbero essere specificati laddove richiesto:

- le date di gioco, o se è un evento match play su un lungo periodo di tempo, la data

ultima entro la quale ogni incontro deve essere terminato;

- la forma di gioco (per esempio, match play, stroke play o stroke play che termina in match play);
- il numero e l'ordine delle buche in un giro;
- il numero dei giri, incluso se ci sarà un taglio;
- qualora debba esserci un taglio, quando sarà fatto, se vi saranno spareggi per l'ultimo posto e quanti giocatori continueranno a giocare nei giri successivi;
- quali aree di partenza saranno utilizzate;
- l'indice di ripartizione dei colpi, come ad esempio l'ordine delle buche nelle quali devono essere dati o ricevuti i colpi di handicap;
- se ci saranno molti gruppi o partite e come essi saranno organizzati, vedi la Sezione 5F(1);
- quali premi verranno assegnati (incluso qualsiasi limite di idoneità). Per le gare che coinvolgono i golfisti dilettanti, il Comitato dovrebbe garantire che i premi per i dilettanti siano in linea con quelli consentiti dalle Regole per lo Status del Dilettante e che i dilettanti rinuncino in anticipo al loro diritto di ricevere premi in denaro o premi che possano eccedere i limiti.

(4) Le Condizioni per le Altre Forme di Gioco

Metodi Alternativi per la Registrazione del Punteggio

Quando la forma di gioco è Stableford, Risultato Massimo o Contro Par/Contro Bogey, le Condizioni di Gara potrebbero dover specificare alcuni aspetti in relazione a come verranno registrati i punti, o il numero massimo di colpi che un giocatore può registrare a ogni buca.

Stableford

La Stableford è una forma di stroke play nella quale i punti sono assegnati a un giocatore a ogni buca confrontando il punteggio del giocatore con un punteggio prestabilito per la buca. Il punteggio prestabilito è il par, a meno che il Comitato stabilisca un punteggio prestabilito differente (vedi Regola 21.1b).

Se il Comitato decide di stabilire un punteggio prestabilito differente, lo può specificare nelle Condizioni di Gara come il bogey, il birdie oppure un altro punteggio prestabilito.

Risultato Massimo

Quando la forma di gioco è il Risultato Massimo, le Condizioni di Gara dovrebbero specificare il numero massimo dei colpi che un giocatore può registrare a ogni buca (vedi Regola 21.2).

Il numero massimo può essere impostato in uno dei seguenti modi:

- relativo al par, come ad esempio due volte il par;
- un numero fisso, come ad esempio 8, 9 o 10 o

- con riferimento all'handicap del giocatore, ad esempio un doppio bogey netto.

Nel considerare quale sia il numero massimo da fissare per una gara a Risultato Massimo, il Comitato dovrebbe considerare quanto segue:

- il par massimo per le buche che si stanno giocando. Per esempio, per un campo par 3 può essere appropriato impostare il risultato massimo per buca su un punteggio prestabilito di 6; tuttavia, se ci sono par 5 su un campo, allora non sarebbe appropriato un punteggio prestabilito basso quanto il 6;
- il livello dei golfisti che partecipano. Per esempio, per una gara per principianti il risultato massimo dovrebbe dare ai giocatori un'opportunità ragionevole per completare le buche, ma essere ad un livello tale da incoraggiare i giocatori ad alzare quando hanno avuto reali difficoltà sulla buca;
- se i punteggi sono da convalidare ai fini dell'handicap. Laddove il Comitato desideri che una gara conti ai fini dell'handicap, il risultato massimo prestabilito per buca non dovrebbe essere inferiore al doppio bogey netto.

Contro Par/Contro Bogey

Quando la forma di gioco è la Contro Par/Contro Bogey, le Condizioni di Gara dovrebbero specificare il punteggio prestabilito rispetto al quale viene confrontato il punteggio del giocatore su una buca per determinare se il giocatore vince o perde una buca. Per una gara Contro Par, il punteggio prestabilito sarebbe normalmente il par, e per una gara Contro Bogey il punteggio prestabilito sarebbe normalmente il bogey (uno sopra il par).

Altre Forme di Gioco

Ci sono molte altre forme di gioco, come ad esempio la Scramble e la Greensome. Vedi la Sezione 9 e/o il sito RandA.org per maggiori informazioni su queste e altre forme di gioco.

Gare a Squadre

Quando la forma di gioco coinvolge una gara a squadre, il Comitato dovrebbe considerare se siano richieste ulteriori Condizioni di Gara. Gli esempi includono:

- qualsiasi limitazione sugli allenatori o sui consiglieri (vedi Regola Locale Tipo Sezione 8H).
- In match play:
  - se gli incontri in parità saranno accettabili o se dovranno essere giocati fino a quando venga determinato un vincitore;
  - il numero dei punti assegnati per vincere o pareggiare un incontro;
  - Se alcuni incontri sono terminati mentre altri non possono essere terminati nel giorno concordato a causa di scarsa luce o condizioni atmosferiche, le Condizioni di Gara dovrebbero chiarire come verranno trattati gli incontri terminati e incompleti. Ad esempio, il Comitato potrebbe contare gli incontri terminati come incontri giocati e considerare gli incontri incompleti come pareggiati o da rigiocare in data successiva. Oppure, che tutti gli incontri devono essere rigiocati

e ogni squadra è libera di modificare la propria squadra originale;

  - se gli incontri rimanenti verranno portati a termine una volta che una squadra ha vinto l'incontro o la gara.

- In stroke play:
  - il numero dei punteggi da contare nel punteggio totale di ogni squadra;
  - se i punteggi da contare si baseranno su 18 buche oppure su una base buca per buca.
- Come verrà deciso un pareggio nella gara generale, ad esempio con uno spareggio, con un metodo per confrontare i punteggi o con il considerare i punteggi scartati.

(5) Quando lo Score E' Stato Consegnato

In stroke play, la Regola 3.3b attribuisce ai giocatori il compito di garantire l'accuratezza dei loro punteggi delle buche e di consegnare immediatamente lo score al Comitato al termine del giro.

Il Comitato dovrebbe indicare ai giocatori dove devono essere consegnati gli score, avere qualcuno a disposizione per risolvere eventuali questioni che i giocatori potrebbero avere con le Regole e convalidare i punteggi.

Laddove possibile, dovrebbe essere fornita ai giocatori una zona privata, tranquilla, da usare per verificare la validità dei punteggi sui loro score, parlare con un membro del Comitato se necessario, e consegnare i loro score.

Specificare Quando lo Score Si Considera Consegnato

Il Comitato dovrebbe specificare quando lo score si considera consegnato.
Le opzioni includono:

- definire la recording area e consentire al giocatore di apportare modifiche al proprio score fino a quando non ha lasciato tale recording area. Ciò significherebbe che, anche se il giocatore ha consegnato lo score a un arbitro o a un recorder, le modifiche potrebbero ancora essere fatte mentre il giocatore si trova in tale area;
- prevedere una scatola affinchè il giocatore depositi lo score, nel qual caso lo score si considera consegnato una volta che il giocatore lo pone nella scatola. Questo approccio potrebbe non dare a un giocatore la stessa protezione dal consegnare uno score errato, ma potrebbe essere il metodo migliore quando sono disponibili risorse limitate o molti giocatori stanno finendo allo stesso tempo (ad esempio, quando c'è una partenza shotgun).

Richiedere che i Giocatori Forniscano Altre Informazioni sugli Score

Il Comitato può richiedere che i giocatori assistano il Comitato completando i compiti relativi allo score che sono di competenza del Comitato stesso. Il Comitato non deve assegnare una penalità a un giocatore secondo le Regole del Golf se non rispetta queste richieste o commette un errore nel farlo, ma il Comitato può prevedere una sanzione disciplinare per un giocatore che non rispetta più volte tale richiesta. Ad esempio, il Comitato può chiedere ai giocatori di:

- sommare i punteggi o, in una gara Four Ball, determinare il punteggio che conta per la parte;
- inserire i punti registrati per ogni buca nello score in Stableford.
- inserire se la buca è stata vinta, persa o pareggiata nella Contro Par/ Contro Bogey;
- inserire dettagli specifici sullo score come nome, data e nome della gara.

Allo stesso modo, il Comitato può richiedere che i giocatori assistano il Comitato inserendo i propri punteggi in un sistema informatico alla fine del giro, ma un giocatore non deve essere penalizzato secondo le Regole del Golf se non rispetta questa richiesta o fa un errore nel farlo. Tuttavia il Comitato può prevedere una sanzione disciplinare, ad esempio in un Codice di Condotta, per un giocatore che omette ripetutamente di soddisfare tale richiesta.

(6) Come Dirimere i Casi di Parità

In match play e in stroke play, le Condizioni di Gara possono essere utilizzate per modificare il modo in cui vengono decisi i casi di parità.

Match Play

Se un incontro è in parità dopo la buca finale, l'incontro viene protratto una buca alla volta finché non ci sarà un vincitore (vedi Regola 3.2a(4)), a meno che le Condizioni di Gara non stabiliscano altrimenti.

Le Condizioni di Gara dovrebbero specificare se l'incontro può terminare in parità o se il metodo di spareggio differisce da quello specificato nella Regola 3.2a(4).
Le opzioni includono quanto segue:

- l'incontro termina in parità;
- l'incontro verrà protratto a partire da una buca specifica diversa dalla prima buca, o
- ci sarà uno spareggio su un numero prestabilito di buche (per esempio 9 o 18 buche).

In un incontro a handicap, l'indice di ripartizione dei colpi come stabilito dal Comitato dovrebbe essere utilizzato per determinare dove dovrebbero essere dati o ricevuti i colpi di handicap nelle buche supplementari, a meno che le Condizioni di Gara stabiliscano altrimenti.

Un caso di parità in un incontro non dovrebbe essere deciso da uno spareggio stroke play.

Stroke Play

Le Condizioni di Gara dovrebbero specificare se una gara può terminare in parità o se ci sarà uno spareggio o un confronto degli score per stabilire il vincitore o le altre posizioni finali.

Un caso di parità in stroke play non dovrebbe essere deciso da un incontro.

Lo Spareggio in Stroke Play

Se deve esserci uno spareggio in stroke play, le Condizioni di Gara dovrebbero impostare quanto segue:

- quando si terrà lo spareggio, ad esempio se inizierà a un'ora specifica, il prima possibile dopo la fine dell'ultimo gruppo o in una data successiva;
- quali buche verranno utilizzate per lo spareggio;
- il numero di buche nelle quali verrà giocato lo spareggio, per esempio se ci sarà uno spareggio buca per buca o per un periodo più lungo come 2, 4 o 18 buche, e cosa fare se dopo di ciò c'è ancora un caso di parità;
- nella forma consueta di stroke play, se uno spareggio di una gara a handicap è su meno di 18 buche, il numero delle buche giocate dovrebbe essere utilizzato per stabilire il numero dei colpi da detrarre. Per esempio, se uno spareggio si tiene su una buca, dovrebbe essere detratto un diciottesimo degli handicap dai punteggi della buca di spareggio. Le frazioni dei colpi di handicap dovrebbero essere applicate in base alle regole o alle raccomandazioni contenute all'interno del Sistema Handicap che opera nella giurisdizione locale;
- Per gli spareggi delle gare sul netto dove viene utilizzato l'indice di ripartizione dei colpi, come ad esempio le gare Four Ball, Contro Par/Contro Bogey o Stableford, i colpi di handicap dovrebbero essere applicati durante lo spareggio allo stesso modo in cui sono stati assegnati nella gara, utilizzando l'indice di ripartizione dei colpi;
- ai giocatori è richiesto solo di consegnare uno score per lo spareggio se il Comitato lo rilascia ai giocatori.

Confrontare gli Score (Anche Noto come Conteggio alla Rovescia dello Score)

Se uno spareggio non è fattibile o desiderato, le Condizioni di Gara possono specificare che qualsiasi caso di parità verrà deciso confrontando gli score. Anche quando il vincitore di una gara è da decidere per mezzo di uno spareggio, le altre posizioni nella gara possono essere determinate confrontando gli score. Il metodo del confronto degli score dovrebbe anche prevedere cosa accadrà se questa procedura non produce un vincitore.

Un metodo del confrontare gli score è determinare il vincitore basandosi sul miglior punteggio dell'ultimo giro. Se i giocatori in parità hanno lo stesso punteggio per l'ultimo giro oppure se la gara consiste in un solo giro, si determina il vincitore basandosi sul punteggio delle ultime nove buche, delle ultime sei, delle ultime tre e infine della buca 18. Se c'è ancora un pareggio, verranno considerati a turno le ultime sei buche, tre buche e l'ultima buca delle prime nove buche. Se il giro consiste in meno di 18 buche, il numero delle buche utilizzate nel confronto degli score può essere regolato.

Se questo processo non ha come risultato un vincitore, il Comitato potrebbe considerare la gara un pareggio o, in alternativa, decidere il vincitore a sorte (come lanciare una moneta).

Il confronto degli score è noto anche come conteggio alla rovescia dello score o spareggio dello score.

Considerazioni aggiuntive:

- se questo metodo viene utilizzato in una gara che prevede la partenza da diversi

tee, si raccomanda che le "ultime nove buche, le ultime sei buche" siano le buche 10-18, 13-18, ecc.;

- per le gare sul netto nelle quali non viene utilizzato l'indice di ripartizione dei colpi stabilito dal Comitato, come ad esempio lo stroke play individuale, se si utilizza lo scenario delle ultime nove, ultime sei, ultime tre buche, allora la metà, un terzo, un sesto, ecc. degli handicap dovrebbe essere detratto dal punteggio per tali buche. Le frazioni dei colpi di handicap dovrebbero essere applicate in base alle regole o alle raccomandazioni contenute all'interno del Sistema Handicap che opera nella giurisdizione locale;
- nelle gare sul netto nelle quali viene utilizzato l'indice di ripartizione dei colpi stabilito dal Comitato, come ad esempio le gare Four Ball stroke play, Contro Par/Contro Bogey o Stableford, i colpi di handicap dovrebbero essere applicati coerentemente con il modo in cui sono stati applicati per la gara.

(7) Quando il Risultato della Gara è Definitivo

E'importante per il Comitato chiarire nelle Condizioni di Gara quando e come il risultato della gara sarà definitivo, in quanto ciò influenzerà il modo in cui il Comitato risolverà qualsiasi questione sulle Regole che si verifichi dopo che il gioco è terminato sia in match play sia in stroke play (vedi Regola 20).

Match Play

Esempi di quando le Condizioni di Gara possono indicare che il risultato di un incontro è definitivo includono:

- quando il risultato è registrato su un tabellone ufficiale o su un altro posto identificato, o
- quando il risultato è segnalato a una persona identificata dal Comitato.

Quando un incontro è stabilito per essere definitivo una volta che il risultato è stato registrato su un tabellone ufficiale, il Comitato può assumersi la responsabilità di registrare il nome del vincitore sul tabellone o può passare tale responsabilità ai giocatori. In alcuni casi il tabellone ufficiale sarà una struttura prominente e in altri casi potrebbe essere un foglio di carta nel pro shop o negli spogliatoi.
Nei casi in cui un arbitro è stato assegnato dal Comitato per accompagnare un incontro, qualsiasi annuncio del risultato dell'incontro da parte dell'arbitro sul putting green finale non è l'annuncio ufficiale a meno che non sia stato stabilito come tale nelle Condizioni di Gara.

Stroke Play

Esempi di quando le Condizioni di Gara possono indicare che la gara è da chiudere in stroke play includono:

- tutti i risultati sono stati pubblicati sul tabellone o bacheca,
- i vincitori sono stati annunciati a una premiazione, o
- il trofeo è stato assegnato.

Nelle qualifiche stroke-play seguite dal match play, la Regola 20.2e(2) stabilisce che la parte stroke play della gara è chiusa quando il giocatore ha eseguito il primo colpo dalla partenza per iniziare il suo primo incontro.

(8) Cambiare le Condizioni di Gara Dopo che la Gara E' Iniziata

Le Condizioni di Gara definiscono la struttura della gara, e una volta che una gara è iniziata, le condizioni possono essere modificate solo in circostanze molto eccezionali. Un esempio di una situazione in cui le condizioni di gara non devono essere modificate:

- poiché i giocatori iniziano un giro con l'aspettativa che sarà giocato un certo numero di buche e che possono basare il loro gioco su questo, il numero di buche da giocare in un giro non dovrebbe essere cambiato una volta che tale giro è iniziato. Ad esempio, se il maltempo provoca la sospensione del gioco dopo che tutti i giocatori hanno completato 9 buche di un giro di 18 buche, il Comitato non dovrebbe annunciare i risultati basandosi solo su 9 buche.

Esempi di situazioni in cui ci sono circostanze eccezionali e che le Condizioni di Gara possono essere modificate:

- se circostanze come il maltempo influenzano il numero dei giri che possono essere giocati nel tempo disponibile, il numero dei giri da giocare o il numero delle buche in qualsiasi giro non ancora iniziato può essere modificato per adattarsi alle circostanze. Allo stesso modo, se tali circostanze significano che la tipologia pianificata non possa essere soddisfatta nel tempo disponibile, la tipologia della gara può essere modificata.

- Il metodo per dirimere i casi di parità non dovrebbe essere modificato, a meno che non vi siano circostanze eccezionali. Per esempio, se il metodo di dirimere un caso di parità per una gara stroke play è stato dichiarato essere uno spareggio buca per buca, ma il maltempo ha fatto sì che tale spareggio non fosse possibile, il Comitato può cambiare il metodo di dirimere il caso di parità in un conteggio alla rovescia dello score.

(9) Anti-Doping

Le Condizioni di Gara possono richiedere ai giocatori di rispettare una linea guida sull'anti-doping. Spetta al Comitato scrivere e interpretare le proprie linee guida sull'anti-doping, sebbene l'orientamento di tali linee guida possa essere generalmente fornito dall'autorità competente nazionale.

5B Marcare il Campo

Nel prepararsi per una gara, il Comitato dovrebbe assicurarsi che il campo sia correttamente marcato e aggiornare i segni che potrebbero essere utilizzati per il gioco generale, o cambiarli se necessario. Sebbene in genere non esista un modo "giusto" per marcare un campo, non marcarlo in modo corretto o per nulla può portare a situazioni in cui un giocatore non sia in grado di procedere secondo le Regole o il Comitato sarà

costretto a prendere decisioni mentre il gioco è in corso, il che potrebbe comportare che i giocatori vengano trattati in modo diverso.

La Sezione 2 fornisce indicazioni dettagliate e raccomandazioni su come marcare il campo per il gioco generale, ma si applica ugualmente alle gare e quindi dovrebbe essere menzionato dal Comitato durante la preparazione per le gare.
Laddove vengano apportate modifiche alla marcatura del campo per una gara, il Comitato dovrebbe garantire che queste siano chiaramente comunicate a tutti i giocatori che giocano regolarmente sul campo in modo che non siano confusi e procedano inavvertitamente in modo errato.
Oltre alle informazioni di cui alla Sezione 2, il Comitato può prendere in considerazione i seguenti elementi:

(1) Fuori Limite

Il Comitato è responsabile di garantire che tutto il limite del confine sia marcato correttamente. E' buona norma segnare con la vernice un piccolo cerchio attorno alla base di qualsiasi paletto o oggetto che definisce il limite che potrebbe essere mosso durante il gioco, in modo che questo possa essere riportato nella sua posizione originale. Se vengono utilizzate linee o dei punti in vernice per marcare un limite del confine, questi dovrebbero essere rinfrescati in modo da poter essere facilmente visibili. Le Regole Locali dovrebbero specificare qualsiasi limite del confine che sia definito in un modo diverso dai paletti o da recinzioni (vedi Regola Locale Tipo A-1).

(2) Aree di Penalità

Prima di una gara, il Comitato potrebbe voler rivedere la marcatura di alcune o di tutte le aree di penalità.

- Le aree di penalità che contengono masse d'acqua non devono essere parte dell'area generale, tuttavia i loro bordi possono essere regolati.
- Altre aree di penalità possono essere rimosse o aggiunte, oppure i loro bordi modificati per cambiare la difficoltà di una buca, come ad esempio dove si considera appropriato prevedere una penalità più severa per un colpo fuori linea. Per esempio, il Comitato può decidere di marcare le aree di alberi e cespugli fitti come aree di penalità per il gioco generale, ma non per le gare. Bisogna fare attenzione nel fare questo in modo che sia chiaramente comunicato a tutti i giocatori che giocano regolarmente sul campo in modo che non siano confusi e procedano in modo errato.
- Quando vengono aggiunte o rimosse aree di penalità, il Comitato dovrebbe consultare le regole o le raccomandazioni contenute nel Sistema di Handicap che opera nella giurisdizione locale per determinare se la modifica avrà un impatto sul Rating del Campo rilasciato.

- Il colore di alcune aree di penalità può essere cambiato da rosso a giallo o viceversa. Ad esempio, per determinate gare potrebbe essere auspicabile che un'area di penalità vicino a un putting green sia marcata in giallo laddove il Comitato non voglia consentire l'opzione di droppare sul lato del putting green dell'area di penalità quando la palla vi è rientrata al suo interno.

In alcuni casi, potrebbe anche essere utile prevedere una zona di droppaggio come opzione aggiuntiva, ad esempio, per un green a isola dove i giocatori devono eseguire un lungo colpo per sorpassare l'acqua.

- Per gioco generale, il Comitato potrebbe aver utilizzato un esiguo numero di paletti per marcare le aree di penalità o essi potrebbero essere stati rimossi, con il risultato che alcune parti della stessa area di penalità si trovano al di fuori dell'area marcata. Per le gare, tutti i paletti dovrebbero essere ispezionati e integrati se necessario per garantire che le aree di penalità siano adeguatamente marcate per la gara.

- Laddove possibile, è buona norma marcare con linee rosse o gialle attorno alle aree di penalità piuttosto che fare solo affidamento sui paletti. Una linea assicurerà che le aree appropriate siano incluse o escluse, il bordo non verrà modificato dalla rimozione di un paletto e un giocatore sarà in grado di determinare facilmente dove ovviare. Tipicamente, quando viene marcata una linea, sono richiesti meno paletti.

(3) I Bunker

Per la maggior parte dei campi, il Comitato non dovrebbe aver bisogno di fare qualcosa di speciale per preparare i bunker per la gara. Essi dovrebbero essere rastrellati di fresco la mattina della competizione e i rastrelli posizionati dove il Comitato preferisce (vedi Sezione 2D). Se il bordo di un bunker è difficile da determinare, il Comitato dovrebbe considerare se esso possa essere definito più chiaramente (attraverso pratiche di manutenzione, marcatura o una Regola Locale) per evitare confusione tra i giocatori e gli arbitri.

(4) Condizioni Anormali del Campo e Oggetti Integranti

Il Comitato dovrebbe rivedere l'intero campo per garantire che qualsiasi area che dovrebbe essere marcata come terreno in riparazione sia marcata correttamente. Esso dovrebbe anche chiarire lo status di qualsiasi ostruzione o oggetto integrante utilizzando le Regole Locali (vedi Regola Locale Tipo F-1).

Idealmente un Comitato dovrebbe marcare qualsiasi area di terreno in riparazione prima dell'inizio di una gara. Tuttavia, un Comitato può definire un'area come terreno in riparazione durante il giro in match play o in stroke play, se è giustificato.

Nel caso in cui sia concesso l'ovviare da un'area non marcata durante il giro, il Comitato dovrebbe marcare tale area come terreno in riparazione il più presto possibile per garantire che tutti gli altri giocatori che partecipano siano a conoscenza dello status modificato di tale area.

(5) Zone Proibite al Gioco

Se ci sono zone proibite al gioco sul campo, il Comitato dovrebbe garantire che esse siano correttamente identificate. Il Comitato può anche considerare di mettere degli avvisi in queste aree per assicurarsi che i giocatori siano pienamente consapevoli che a loro non è permesso giocare da esse.

(6) Ostruzioni Temporanee

Le strutture temporanee come ad esempio le tende o le tribune possono essere erette per alcune gare. Bisognerà che lo status di queste strutture sia chiarito nelle Regole Locali come Ostruzioni Inamovibili o Ostruzioni Inamovibili Temporanee (TIO). Se esse sono da trattare come TIO, dovrebbe essere utilizzata la Regola Locale relativa alle Ostruzioni Temporanee Inamovibili (vedi la Regola Locale Tipo F-23). Questa Regola Locale consente al giocatore di ovviare ulteriormente se c'è interferenza sulla linea visiva in modo che egli non sarà obbligato giocare attorno o sopra l'ostruzione.

5C Regole Locali (Incluse le Regole del Golf Modificate per i Giocatori con Disabilità)

Il Comitato è responsabile di decidere se adottare eventuali Regole Locali e di assicurarsi che siano coerenti con i principi contenuti nella Sezione 8. Una Regola Locale è una modifica di una Regola o una Regola aggiuntiva che il Comitato adotta per il gioco generale o una particolare gara. Il Comitato deve assicurarsi che tutte le Regole Locali siano disponibili per i giocatori, sia sullo score, o in una dispensa separata, su una bacheca o sul sito web del campo.

Quando considera l'adozione di una Regola Locale, il Comitato dovrebbe tenere presente quanto segue:

- le Regole Locali hanno lo stesso status di una Regola del Golf per quella gara o campo, e
- l'utilizzo delle Regole Locali dovrebbe essere limitato il più possibile ed essere utilizzato solo per gestire i tipi di situazioni e le linee guida illustrate nella Sezione 8.

Un elenco completo delle Regole Locali Tipo è disponibile all'inizio della Sezione 8.

Le Regole Locali che possono essere adottate per le gare rientrano nelle seguenti categorie generali:

- Definire i Limiti del Campo e le altre Aree del Campo (Sezioni 8A-8D),
- Definire le Speciali Procedure per Ovviare (Sezione 8E),
- Definire le Condizioni Anormali del Campo e gli Oggetti Integranti (Sezione 8F),
- Utilizzo di Equipaggiamento Specifico (Sezione 8G),
- Chi Può Dare Consiglio ai Giocatori (Sezione 8H),
- Quando e Dove i Giocatori Possono Praticare (Sezione 8I),
- Procedure per la Sospensione del Gioco (Sezione 8J), e
- Linee Guida sulla Velocità di Gioco (Sezione 8K).

Il Comitato dovrebbe anche prendere nota della Sezione 8L - Regole Locali non Autorizzate.

Regole del Golf Modificate per i Giocatori con Disabilità

Un insieme di Regole Modificate è disponibile per i giocatori con disabilità. Le Regole Modificate si applicano solo se adottate dal Comitato e non si applicano automaticamente ad ogni gara che coinvolge giocatori con disabilità.

Spetta a ciascun Comitato decidere se adottare o meno le Regole Modificate per i giocatori con disabilità che partecipano a una gara.

L'obiettivo delle Regole Modificate è di consentire a un giocatore con disabilità di giocare in modo equo con giocatori che non hanno disabilità, che hanno la stessa disabilità o diversi tipi di disabilità.

Vedi le Regole Modificate per i giocatori con disabilità per ulteriori informazioni e indicazioni.

5D Definire le Aree di Pratica

Molti campi hanno aree di pratica specifiche, come ad esempio un campo pratica e i green di pratica per il putt, il gioco dal bunker e gli approcci. Ai giocatori è consentito praticare in queste aree sia che esse si trovino all'interno sia all'esterno dei limiti del campo. Si raccomanda che le aree di pratica che sono posizionate sul campo siano specificate nelle Regole Locali al fine di chiarire se i giocatori possano praticare in tali aree prima e dopo i loro giri. Il Comitato può necessitare di definire i bordi di queste aree per limitare il luogo in cui i giocatori possano praticare.

Il Comitato può anche modificare i permessi in relazione a quando e dove la pratica è consentita come segue:

- una Regola Locale può consentire la pratica su parti limitate e definite del campo, ad esempio laddove non esista un campo pratica permanente. Tuttavia, in questo caso, si raccomanda che non si autorizzino i giocatori a praticare su qualsiasi putting green o qualsiasi bunker sul campo;

- una Regola Locale può consentire la pratica sul campo in generale, ad esempio:
  - se la gara inizia tardi e il Comitato non vuole limitare i giocatori dal giocare presto in tal giorno, oppure
  - se c'è stata una sospensione del gioco e e sarebbe più efficiente permettere ai giocatori di eseguire alcuni colpi da qualche parte sul campo invece di riportarli al campo pratica;

- la Regola 5.2 tratta quando la pratica è permessa o è proibita prima o tra un giro e l'altro in una gara, ma il Comitato può adottare una Regola Locale per modificare tali disposizioni (vedi Regola Locale Tipo I-1);

- la Regola 5.5 dà al Comitato la possibilità di adottare una Regola Locale per proibire la pratica sopra o intorno al putting green della buca appena completata (vedi Regola Locale Tipo I-2).

5E Aree di Partenza e Posizioni della Buca

(1) Scegliere le Aree di Partenza

Nello scegliere quale area di partenza utilizzare per una gara, il Comitato dovrebbe cercare di bilanciare la difficoltà del percorso con il livello dei partecipanti. Ad esempio, non sarebbe consigliabile e potrebbe avere un effetto significativo sulla velocità di gioco scegliere un'area di partenza che richieda un lungo colpo a scavalcare che molti dei giocatori in campo difficilmente sono in grado di eseguire se non con il loro colpo migliore. Il Comitato può decidere di utilizzare aree di partenza differenti per le gare rispetto a quelle utilizzate per il gioco generale. In tal caso, il Comitato dovrebbe consultare le regole o le raccomandazioni contenute nel Sistema di Handicap che operano nella giurisdizione locale per avere indicazioni su come il Rating del Campo emesso potrebbe essere influenzato. Altrimenti, i punteggi potrebbero non essere accettabili per la convalida ai fini dell'handicap.

Le posizioni delle aree di partenza possono essere cambiate tra un giro e l'altro, quando si gioca più di un giro nello stesso giorno.

È buona norma mettere un piccolo segno, come un punto di vernice, dietro o sotto gli indicatori di partenza per assicurarsi che, se vengono spostati, possono essere riportati alla loro posizione originale. Quando ci sono più giri, un numero diverso di punti può essere utilizzato per ogni giro.

Se una gara viene giocata su un percorso in cui non ci sono cartelli che identificano le buche, o dove il Comitato ha deciso di giocare il campo in un ordine diverso, si dovrebbero installare dei cartelli per identificare chiaramente le buche.

(2) Scegliere le Posizioni della Buca

Le posizioni della buca sui putting green possono avere un effetto considerevole sul punteggio e sulla velocità di gioco durante le gare. Molti fattori entrano nella scelta delle posizioni delle buche, con un'enfasi sui seguenti punti:

- nello scegliere le posizioni, dovrebbe essere presa in considerazione l'abilità dei giocatori in modo che le posizioni scelte non siano così difficili da rallentare il gioco significativamente o così facili da non sfidare i giocatori migliori;

- la velocità dei green è un fattore significativo nella scelta della posizione della buca. Sebbene una posizione della buca possa andare bene per un green più lento, potrebbe rivelarsi troppo severa quando viene aumentata la velocità dei green;

- il Comitato dovrebbe evitare di posizionare una buca su una pendenza in cui la palla non si fermerà. Quando i contorni del green lo consentono, le buche dovrebbero essere posizionate dove c'è un'area di 60/90 centimetri intorno alla buca che è relativamente in piano in modo che i putt colpiti alla giusta velocità si fermino intorno alla buca.

Alcune ulteriori considerazioni includono:

- il posizionare le buche dove c'è abbastanza superficie del putting green tra la buca e la parte frontale e i lati del putting green per ricevere il colpo al green in quella particolare buca. Per esempio, il posizionare la buca immediatamente dietro un grande bunker quando è richiesto un lungo colpo al green da parte della maggior parte dei partecipanti solitamente non è raccomandato;

- l'equilibrare le posizioni della buca per l'intero campo riguardo alle posizioni di sinistra, destra, centrale, anteriore e posteriore.

5F Il Tabellone, i Gruppi e gli Orari di Partenza

(1) Il Tabellone

In una gara match play il tabellone viene utilizzato per stabilire l'ordine generale degli incontri e quali giocatori compongono ogni incontro del primo turno. Il tabellone può essere realizzato in diversi modi, tra cui:

- A caso - I giocatori vengono scelti a caso e piazzati nel sorteggio come vengono scelti.
- Punteggi di Qualifica - I giocatori possono giocare uno o più turni di qualifica. I giocatori vengono quindi inseriti nel tabellone in base ai loro punteggi.
- Handicap - I giocatori possono essere inseriti nel tabellone per handicap in modo che il giocatore con l'handicap più basso giochi contro quello con il più alto nel primo giro, il secondo più basso contro il secondo più alto, e così via.
- Testa di Serie – Determinati giocatori, come un campione in carica, possono essere inseriti nel tabellone in posizioni specifiche, mentre altri giocatori vengono piazzati casualmente o attraverso punteggi di qualifica.

Il tabellone dovrebbe essere realizzato in modo che le due teste di serie più alte si trovino sui lati opposti del tabellone e così di seguito lungo la linea come mostrato nella tabella seguente:

META' SUPERIORE	**META' INFERIORE**	**META' SUPERIORE**	**META' 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	**16**	**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

Al fine di stabilire i posti nel tabellone, i casi di parità nei giri di qualifica diversi da quelli per l'ultimo posto in qualifica possono essere decisi da:

- l'ordine in cui vengono consegnati i punteggi, con il primo punteggio che sarà consegnato che riceve il numero più basso disponibile e così via,
- un play-off dello score, o
- un sorteggio casuale tra i giocatori che sono in parità ad un punteggio specifico.

Quando c'è un pareggio per il posto finale nel tabellone, il Comitato può scegliere di effettuare uno spareggio o aggiungere un altro giro di incontri per ridurre i concorrenti ad un numero pari di giocatori. Questo deve essere specificato nelle Condizioni di Gara.

In alcuni eventi, il Comitato può scegliere di inserire come testa di serie il campione in carica. Quando questo viene fatto, è tipico inserire il campione come prima o seconda testa di serie. Il Comitato dovrebbe anche decidere se permetterà al campione di giocare nell'evento di qualifica e, in caso affermativo, questi rinuncia alla testa di serie.

Molteplici Tabelloni (anche noto come Categorie o Divisioni)

Sebbene molte gare abbiano tutti i giocatori che gareggiano contro tutti gli altri giocatori, ci sono volte in cui un Comitato può scegliere di dividere la gara in più tabelloni (qualche volta denominato categorie o divisioni). Questo potrebbe essere necessario per far gareggiare tra loro giocatori di abilità simili o per avere più vincitori.

La composizione di questi tabelloni può essere determinata dall'handicap, attraverso le qualifiche o con un altro metodo stabilito dal Comitato. Il Comitato dovrebbe stabilire come verranno impostati i tabelloni nelle Condizioni di Gara.

Mentre i tabelloni possono essere impostati in base all'handicap, non è richiesto che il gioco risultante all'interno del tabellone sia una gara ad handicap, poiché tutti i giocatori dovrebbero avere capacità relativamente uguali.

In una gara match play è una buona idea realizzare una dimensione dei tabelloni in modo che non sarà necessario far slittare i giocatori ai turni successivi e, idealmente, una dimensione che significhi che tutti i giocatori giocheranno lo stesso numero di incontri in una tipologia a eliminazione diretta, come ad esempio 8, 16, 32, 64 o 128. Se non vi sono abbastanza giocatori per riempire il tabellone finale, i giocatori dovrebbero essere slittati al secondo turno, se necessario. Non è obbligatorio che tutti i tabelloni abbiano lo stesso numero di giocatori. Per esempio, il primo o tabellone di campionato potrebbe avere 32 giocatori, mentre gli altri tabelloni ne potrebbero avere 16.

(2) Orari di Partenza e Gruppi di Gioco

Il Comitato può stabilire gli orari di partenza e i gruppi oppure permettere ai giocatori di impostare il proprio.

Quando il Comitato permette ai giocatori di impostare il proprio orario di partenza, questo ha lo stesso status di un orario di partenza stabilito dal Comitato (vedi Regola 5.3a).
Ci sono molte considerazioni nel determinare il numero dei giocatori in un gruppo e

l'intervallo tra i gruppi. Quando si impostano gli orari e i gruppi di partenza, la velocità di gioco è una considerazione importante quanto la quantità di tempo disponibile per giocare. I gruppi di due giocheranno più velocemente dei gruppi di tre o di quattro. Gli intervalli di partenza possono essere più ravvicinati per i gruppi più piccoli. Quando il Comitato sceglie di far partire i giocatori su più buche (come ad esempio dalle buche 1 e 10), è importante garantire che i giocatori non abbiano un'attesa eccessiva se arrivano all'altro tee di partenza prima che l'ultimo gruppo sia partito.

Quando una gara di match play sarà giocata in un periodo prolungato e ai giocatori in un incontro sarà consentito accordarsi su quando giocare durante tale periodo, il Comitato dovrebbe:

- impostare una data e un'ora entro le quali ogni incontro deve essere terminato.
- specificare come verrà deciso il risultato dell'incontro nel caso in cui i giocatori non completino l'incontro entro la data specificata, come ad esempio squalificare entrambi i giocatori o mettere il giocatore nominato primo o secondo nel tabellone al turno successivo.

In match play, il Comitato imposta il tabellone che mostra chi giocherà in ciascun incontro o specifica altrimenti come devono essere determinati gli incontri. Quando è possibile, è meglio per ogni incontro avere il proprio orario di partenza, ma ci possono essere volte in cui due incontri inizieranno insieme.

(3) I Marcatori

In stroke play, un giocatore o una parte ha sempre necessità di avere qualcuno, diverso dal giocatore o da un componente della parte, per marcare lo score. Il Comitato può specificare o limitare chi può agire come marcatore per ogni giocatore precisando che il marcatore debba essere un giocatore della stessa gara e gruppo, un giocatore con un handicap oppure in qualche altro modo.

In una tipologia di gioco in cui due o più partner gareggiano insieme come una parte (per esempio, in una gara Foursome o Four-Ball), a questi non è permesso agire come marcatore della parte. Laddove il numero di parti per una tipologia di gioco con partner non sia pari, il Comitato può aver bisogno di trovare un marcatore per una parte che gioca da sola o scegliere di avere un gruppo che contenga tre parti.

(4) Aree di Partenza

Il Comitato può definire un'area specifica nella o vicino la prima area di partenza in cui i giocatori devono essere presenti e pronti a giocare all'orario di partenza (vedi Regola 5.3a).

Questa può essere definita da linee marcate sul terreno, da corde o in qualche altro modo.

5G Linee Guida sulla Velocità di Gioco

Il Comitato può impostare le proprie Linee Guida sulla Velocità di Gioco come Regola Locale (vedi Regola 5.6b). In pratica, la natura di tali Linee Guida dipenderà dal numero dei componenti del Comitato disponibili ad attuarla (vedi Sezione 8K).

Le Linee Guida sulla Velocità di Gioco possono contenere:

- un tempo massimo per terminare un giro, una buca o una serie di buche o un colpo;
- una definizione di quando il primo gruppo si trovi fuori posizione e quando ogni altro gruppo sia fuori posizione rispetto al gruppo che gioca davanti;
- quando e come un gruppo o singoli giocatori possono essere monitorati o cronometrati;
- se e quando i giocatori possano essere avvisati di essere cronometrati o che hanno avuto un bad time;
- la struttura della penalità per infrazioni alle Linee Guida.

Il Comitato è responsabile di assicurarsi che una gara sia giocata con una rapida velocità di gioco. Ciò che è considerata una rapida velocità può essere differente in base al campo, alla quantità delle iscrizioni e al numero dei giocatori in ogni gruppo.
Per far ciò:

- il Comitato dovrebbe adottare una Regola Locale che imposti delle Linee Guida sulla Velocità di Gioco (vedi Regola 5.6b);
- tali Linee Guida dovrebbero almeno fissare un tempo massimo per completare il giro o parti del giro.
- le Linee Guida devono stabilire eventuali penalità per l'inosservanza delle stesse da parte di un giocatore;
- il Comitato dovrebbe anche essere a conoscenza di altre azioni che può intraprendere per avere un impatto positivo sulla velocità di gioco. Queste includono:
    - pratiche di gestione come la riduzione delle dimensioni dei gruppi, l'aumento degli intervalli di partenza e l'introduzione degli starter's gap;
    - prendere in considerazione delle modifiche fondamentali alla preparazione del campo, come ad esempio allargare i fairway, ridurre lo spessore o l'altezza del rough o ridurre la velocità dei green. Quando vengono effettuati cambiamenti come questi al campo, il Comitato dovrebbe consultare le regole o le raccomandazioni contenute nel Sistema di Handicap che opera nella giurisdizione locale per valutare l'impatto sul Rating del Campo emesso e seguire le procedure per fare qualsiasi adattamento necessario.

5H Linee Guida sul Codice di Condotta

Il Comitato può stabilire i propri standard di condotta del giocatore in un Codice di condotta adottato come Regola Locale (vedi Regola 1.2b). Se il Comitato non stabilisce un Codice di Condotta, si limita a penalizzare i giocatori per condotta inappropriata all'utilizzo della Regola 1.2a. L'unica penalità disponibile per un'azione contraria allo spirito del gioco in base a tale Regola è la squalifica (vedi Sezione 5H(4) per ulteriori informazioni).

(1) Stabilire un Codice di Condotta

Nello stabilire un Codice di Condotta, il Comitato dovrebbe considerare quanto segue:

- nello stabilire i limiti o nel proibire le azioni di un giocatore attraverso un Codice di Condotta, il Comitato dovrebbe considerare le differenti culture dei giocatori. Per esempio, qualcosa che può essere considerato un comportamento inappropriato in una cultura può essere accettabile sotto un'altra;
- la struttura della penalità che si applicherà per un'infrazione al Codice (vedi Sezione 5H(2) per un esempio);
- chi avrà l'autorità di decidere le penalità e le sanzioni. Per esempio, potrebbe accadere che solo alcuni componenti del Comitato abbiano l'autorità di applicare tali sanzioni o un numero minimo di componenti del Comitato debbano essere coinvolti nel prendere tale decisione o qualsiasi componente del Comitato abbia l'autorità di prendere tale decisione;
- se ci sarà un processo di appello.

Il Comitato può includere quanto segue all'interno di un Codice di Condotta:

- un divieto per i giocatori di entrare in tutte o in specifiche zone proibite al gioco;
- dettagli specifici di comportamento inaccettabile per il quale un giocatore può essere penalizzato durante un giro, per esempio:
  - non prendersi cura del campo, per esempio non rastrellare i bunker o non ripiazzare o riempire le zolle;
  - linguaggio inaccettabile;
  - abuso di bastoni o del campo;
  - essere irrispettosi nei riguardi degli altri giocatori, degli arbitri o degli spettatori;
- un codice di abbigliamento.

Il Comitato può prevedere nel Codice di Condotta che sarà dato un avvertimento per la prima infrazione al Codice e non una penalità, a meno che il Comitato non ritenga che l'infrazione sia sufficientemente grave.

Un Comitato deve determinare se il Codice di Condotta si applichi al caddie di un giocatore e se il giocatore può essere penalizzato secondo il Codice per le azioni del proprio caddie durante il giro.
Non sarebbe appropriato penalizzare un giocatore secondo il Codice di Condotta per una

violazione di un codice di comportamento per lo spettatore da parte della famiglia o dei sostenitori del giocatore. Ad esempio, in una gara junior in cui i membri della famiglia non sono autorizzati a camminare sul fairway o entro una distanza specifica dai concorrenti, il giocatore non dovrebbe essere penalizzato per eventuali violazioni da parte di uno spettatore.

(2) Stabilire le Penalità per Infrazione al Codice

Nel determinare le sanzioni e la struttura della penalità che verrà applicata, il Comitato dovrebbe considerare quanto segue:

- se ci sarà un sistema di avvertimento prima che qualsiasi penalità o altra sanzione venga imposta;
- se la sanzione sarà di natura disciplinare o comporterà penalità secondo le Regole;
- se la penalità per ogni infrazione sarà impostata come un colpo di penalità, la penalità generale o se le penalità aumenteranno. Il Comitato non dovrebbe usare nessun altro tipo di penalità che si applicherebbe al punteggio di un giocatore;
- se il Codice permetterà la squalifica per grave scorrettezza per non rispettare gli standard del Codice stesso;
- se una penalità si applicherà automaticamente ogni qualvolta un giocatore infranga uno dei suoi standard o se tale penalità sarà lasciata alla discrezione del Comitato;
- se si applicano diverse penalità per aver infranto diversi aspetti del Codice;
- le sanzioni disciplinari che un Comitato può imporre, incluso il rifiuto di consentire al giocatore di iscriversi a una o più gare future gestite dal Comitato o il richiedere al giocatore di giocare in una particolare ora del giorno. Tali sanzioni sono separate dalle Regole del Golf ed è compito del Comitato scrivere e interpretare tali sanzioni.

(3) Esempio di Struttura della Penalità per un Codice di Condotta

Le seguenti strutture tipo di penalità forniscono un esempio di come il Comitato può scegliere di penalizzare le infrazioni di un Codice di Condotta nella Regola Locale.

Il Comitato può decidere di implementare una tale struttura di penalità senza un avvertimento o una sanzione per una prima infrazione, oppure può prevedere diverse penalità per ciascuna voce all'interno del Codice di Condotta. Per esempio, alcune infrazioni possono comportare una penalità di un colpo, con altre infrazioni che comportano la penalità generale.

Struttura Tipo di Penalità

- Prima infrazione al Codice di Condotta – avvertimento o sanzione da parte del Comitato.
- Seconda infrazione – un colpo di penalità.
- Terza infrazione – penalità generale.

- Quarta infrazione o eventuale grave scorrettezza – squalifica.

(4) Spirito del Gioco e Grave Scorrettezza

Secondo la Regola 1.2a, un Comitato può squalificare un giocatore per grave scorrettezza per agire contrariamente allo spirito del gioco. Questo si applica indipendentemente da se ci sia un Codice di Condotta in vigore per una gara.

Nello stabilire se un giocatore sia colpevole di grave scorrettezza, il Comitato dovrebbe considerare se l'azione del giocatore fosse intenzionale e se l'azione fosse abbastanza significativa da giustificare la squalifica senza prima aver dato un avvertimento e/o applicato altre penalità quando era in vigore un Codice di Condotta.

Esempi di azioni che potrebbero giustificare la squalifica secondo la Regola 1.2a si possono trovare nell'Interpretazione 1.2a/1.

5I Informazioni per i Giocatori e per gli Arbitri

(1) Regole Locali

Il Comitato dovrebbe assicurarsi che tutte le Regole Locali siano pubblicate affinché i giocatori le possano vedere, sia su una dispensa separata sul primo tee (a volte indicata come "Avviso ai Giocatori"), sullo score, su una bacheca o sul sito web del campo.

Molte organizzazioni che gestiscono più gare creano un documento che contiene tutte le Regole Locali che usano comunemente in tutte le loro gare. Storicamente questo documento viene stampato su cartoncino ed è noto come "Hard Card".

Se ai giocatori è richiesto di giocare palle presenti sulla Lista delle Palle Conformi (vedi Regola Locale Tipo G-3) o utilizzare i bastoni presenti nella Lista delle Teste dei Driver Conformi (vedi Regola Locale Tipo G-1) o che soddisfino le specifiche delle scanalature e punzonature (vedi Regola Locale Tipo G-2), il Comitato dovrebbe considerare di rendere disponibili gli elenchi per consentire ai giocatori di visualizzare o fornire l'accesso ai database online pertinenti.

(2) Fogli dei Gruppi o del Tabellone

I fogli che forniscono i raggruppamenti per il giro insieme ai loro orari di partenza dovrebbero essere emessi e pubblicati in luoghi dove i giocatori possono controllarli. Sebbene i giocatori ricevano frequentemente i loro abbinamenti elettronicamente o possono controllarli su un sito web, questi dovrebbero essere disponibili anche sul campo in modo che i giocatori possano riconfermare il loro orario di partenza.

(3) Fogli della Posizione della Buca

Il Comitato potrebbe voler fornire ai giocatori un foglio che mostri loro la posizione delle

buche sui putting green. Questi possono essere cerchi con la distanza dalla parte anteriore del green e il lato più vicino, un pezzo di carta con solo i numeri o una serie più dettagliata di disegni del green e dei suoi dintorni con la posizione indicata.

(4) Gli Score Incluso L'Indice di Ripartizione dei Colpi

Il Comitato è responsabile di pubblicare sullo score o in qualche altra parte visibile (per esempio vicino alla prima area di partenza) l'ordine delle buche nelle quali verranno dati o ricevuti i colpi di handicap. Questa assegnazione sarà utilizzata per gli incontri ad handicap e in alcune forme di gioco stroke play pareggiate come la Four-Ball, la Stableford, il Risultato Massimo (quando il risultato massimo è legato al punteggio netto del giocatore) e le gare Contro Par/Contro Bogey.
Per indicazioni su come stabilire l'ordine, consultare le regole o le raccomandazioni contenute nel Sistema Handicap che opera nella giurisdizione locale.

Match Play - In un incontro ad handicap, il Comitato dovrebbe chiarire quanto segue nelle Condizioni di Gara:

- se si applicherà l'intera differenza tra gli handicap o una percentuale della differenza;
- l'indice di ripartizione dei colpi da utilizzare per identificare l'ordine delle buche in cui i giocatori daranno o riceveranno i colpi di handicap.

Laddove il Comitato abbia autorizzato l'inizio di un incontro da una buca diversa dalla 1ª, il Comitato può modificare la tabella dell'indice di ripartizione dei colpi per tali incontri.

Stroke Play - In una gara pareggiata, il Comitato dovrebbe stabilire l'adeguamento dell'handicap in conformità con le regole o le raccomandazioni contenute nel Sistema di Handicap che opera nella giurisdizione locale. Per esempio, se verrà applicato l'handicap intero o una percentuale dell'handicap.

(5) Linee Guida sulla Velocità di Gioco e sul Codice di Condotta

Le copie delle linee guida sulla Velocità di Gioco e sul Codice di Condotta dovrebbero essere disponibili ai giocatori prima dell'inizio della gara. Quando i giocatori non hanno familiarità con queste linee guida, il Comitato potrebbe volerle rivedere con i giocatori prima della gara.
Gli arbitri e gli altri che faranno rispettare queste linee guida dovrebbero essere addestrati e muniti di qualsiasi altro materiale aggiuntivo, come le schede dei tempi di passaggio o testi con il linguaggio specifico che essi dovrebbero adoperare per informare i giocatori di avvertimenti o possibili infrazioni.

(6) Piano di Evacuazione

Ogni Comitato dovrebbe considerare come evacuare i giocatori in caso di maltempo o di un'altra emergenza. Se si ritiene necessario, un piano di evacuazione può essere realizzato e fornito ai giocatori. Ulteriori informazioni sono disponibili nella Regola Locale Tipo J-1.

6 Durante la Gara

Una volta che la gara è iniziata, il Comitato è responsabile di garantire che i giocatori abbiano le informazioni necessarie per giocare secondo le Regole e di assisterli nell'applicare le Regole.

6A Inizio

Prima di iniziare il giro, i giocatori devono ricevere tutte le informazioni di cui hanno bisogno per essere in grado di giocare il campo secondo le Regole.

In stroke play, a ciascun giocatore deve essere assegnato uno score e, in gare pareggiate come la Stableford, il Risultato Massimo o la Four Ball, questo dovrebbe includere l'indice di ripartizione dei colpi di handicap come stabilito dal Comitato.

Quando il Comitato ha preparato ulteriori documenti, dovrebbe renderli disponibili ai giocatori prima del giro e, se possibile, prima che i giocatori arrivino alla prima area di partenza, in modo che abbiano un ragionevole lasso di tempo per leggerli. Questi potrebbero includere:

- le Regole Locali;
- le Linee Guida sulla Velocità di Gioco;
- un Codice di Condotta;
- il Piano di Evacuazione.

A seconda delle risorse a sua disposizione, il Comitato può scegliere di rendere i documenti disponibili da leggere per i giocatori in un singolo posto, ad esempio su una bacheca o sul sito web. Altrimenti possono essere forniti come opuscoli ai giocatori prima che inizino il loro giro.

Quando le risorse lo consentono, il Comitato dovrebbe avere uno starter sull'area di partenza per garantire che i giocatori abbiano tutte le informazioni di cui hanno bisogno e che essi inizino in orario.

Quando arriva il momento di far partire il gruppo, lo starter dovrebbe far partire il primo giocatore all'ora assegnata. Se questo non è possibile a causa della posizione del gruppo che precede (come ad esempio quando viene ritardato da una ricerca della palla), il tempo effettivo di partenza dovrebbe essere annotato in modo che il Comitato possa utilizzare tali informazioni quando applica una linea guida sulla velocità di gioco.

Il Comitato dovrebbe adottare un metodo coerente per gestire le situazioni in cui i giocatori possono arrivare in ritardo alla loro prima area di partenza. Ciò può includere il fatto che i componenti del Comitato o altri tentino di localizzare i giocatori mancanti o di effettuare un conto alla rovescia di fronte agli altri giocatori presenti in modo che sia chiaro a tutti quando il giocatore è in ritardo. È buona norma avere un orologio impostato sull'orario ufficiale vicino al tee e che tutte le autorità competenti possano impostare i loro orologi sullo stesso orario.

6B Il Campo

(1) La Manutenzione del Campo Durante il Giro

Sebbene sia preferibile che la manutenzione del campo sia completata prima che il primo gruppo raggiunga ogni buca per garantire che tutti i giocatori giochino il campo nella stessa condizione, qualche volta ciò non è possibile. Laddove la manutenzione del campo, come ad esempio il taglio dei putting green, dei fairway o del rough oppure il rastrellamento dei bunker avvenga durante un giro, i risultati della gara restano validi.

Benché il Comitato debba tentare di marcare tutte le aree che necessitano di essere marcate come terreno in riparazione prima dell'inizio della gara, ci saranno dei momenti in cui tali aree non verranno notate fino a che il gioco non sia iniziato. Ci saranno anche momenti in cui il tempo, i veicoli, i giocatori o gli spettatori potrebbero causare ulteriori danni al campo. In questi casi, il Comitato può decidere di marcare tali aree come terreno in riparazione. La decisione di marcare un'area deve essere presa indipendentemente dal fatto che un giocatore abbia già giocato da quella zona.

(2) Predisporre le Posizioni della Buca e le Aree di Partenza

In una gara stroke play, tutti i giocatori dovrebbero giocare il campo con gli indicatori di partenza e le buche posizionati negli stessi posti. Il Comitato dovrebbe evitare di muovere qualsiasi indicatore di partenza o qualsiasi buca dopo che i gruppi abbiano giocato una buca, tuttavia ci possono essere situazioni in cui ciò non può essere evitato o situazioni in cui questi sono stati mossi da qualcun altro per errore.

L'Area di Partenza Diventa Inutilizzabile Dopo l'Inizio del Giro

Se un'area di partenza viene coperta da acqua temporanea o per qualche altro motivo non è utilizzabile dopo che il giro è iniziato, il Comitato può sospendere il gioco o spostare l'area di partenza se questo può essere fatto senza dare ad alcun giocatore un vantaggio o uno svantaggio significativo.

Indicatori di Partenza o Buca Mossi

Se gli indicatori di partenza o la buca vengono mossi da un componente del personale del campo, o se gli indicatori di partenza vengono mossi da un giocatore o da qualcun altro, il Comitato dovrebbe stabilire se qualsiasi giocatore sia stato significativamente avvantaggiato o svantaggiato. In tal caso, il giro dovrebbe essere solitamente dichiarato nullo. Se il campo non è stato modificato in modo significativo e nessun giocatore ha ricevuto un vantaggio o uno svantaggio significativo, il Comitato può scegliere di lasciare il giro valido.

Spostare la Posizione della Buca a Causa della Severità della Posizione

In stroke play, se diventa evidente durante un giro che una buca è posizionata in modo tale che la palla non si fermi vicino alla buca a causa della severità della pendenza che ha portato diversi giocatori a eseguire un numero eccessivo di putt, il Comitato ha diverse opzioni disponibili.
Il Comitato dovrebbe prendere in considerazione tutti i fattori, incluso quanto severa sia la

posizione, quanti giocatori hanno completato il gioco della buca e dove si trova la buca nel giro, e quindi intraprendere la linea di azione che ritiene più equa per tutti i giocatori. Per esempio:

- continuare il gioco con la posizione della buca invariata sulla base che le condizioni sono uguali per tutti i giocatori della gara;
- mantenere la buca nella medesima posizione, ma intraprendere qualche azione per migliorare la situazione, come ad esempio bagnare il putting green tra un gruppo e l'altro;
- dichiarare il giro nullo e non valido e far iniziare nuovamente il giro a tutti i giocatori con la buca riposizionata;
- sospendere il gioco, riposizionare la buca e fare in modo che i giocatori che hanno già giocato tale buca, ritornino a rigiocarla al termine del loro giro. Il punteggio per tale buca che varrà per questi giocatori sarà il punteggio ottenuto dopo che la buca è stata riposizionata;
- fare in modo che tutti i giocatori non tengano conto del loro punteggio ottenuto nel gioco della buca in questione e far giocare un'altra buca (sia sul campo di gara o altrove) che conti come punteggio per tale buca.

Le ultime due opzioni dovrebbero essere considerate solo in casi estremi, in quanto alterano il giro per alcuni o per tutti i giocatori.

In match play, il Comitato può spostare la buca tra un incontro e un altro.

Riposizionare la Buca Dopo che la Palla E' Già Posizionata nelle Sue Vicinanze sul Putting Green

Se una palla si trovava sul putting green quando la buca è stata danneggiata, il Comitato dovrebbe tentare di riparare la buca in modo che sia conforme alla definizione di "buca". Se questo non è possibile, i giocatori possono terminare la buca con la buca nel suo stato danneggiato.

E' preferibile non riposizionare la buca prima che tutti i giocatori del gruppo abbiano completato il gioco di tale buca. Tuttavia, il Comitato può riposizionare la buca in una posizione vicina simile, se questo è necessario per assicurare un gioco corretto. Se questo viene fatto prima che i giocatori del gruppo abbiano terminato la buca, il Comitato dovrebbe richiedere a qualsiasi giocatore la cui palla si trovi sul putting green, di riposizionare la propria palla in una posizione comparabile a quella che il suo colpo precedente gli aveva originariamente dato. Per una palla che giace fuori dal putting green, il Comitato dovrebbe richiedere che tale palla sia giocata come si trova.

6C Fornire Assistenza sulle Regole ai Giocatori

Un Comitato può nominare arbitri per assistere nell'amministrazione di una gara. Un arbitro è un'autorità competente nominata dal Comitato per decidere le questioni di fatto e applicare le Regole.

(1) Gli Arbitri nel Match Play

Nel match play, i compiti e l'autorità di un arbitro dipendono dal ruolo che gli è assegnato:

- Quando è Assegnato a Un Singolo Incontro per l'Intero Giro. Poiché l'arbitro è con l'incontro per tutto il giro, egli è responsabile di agire su qualsiasi infrazione alle Regole che vede o che gli venga riferita (vedi Regola 20.1b(1) e la definizione di "arbitro").
- Quando è Assegnato a Più Incontri o a Determinate Buche o Parti del Campo. Poiché l'arbitro non è assegnato per accompagnare l'incontro per tutto il giro, egli dovrebbe evitare di essere coinvolto in un incontro, a meno che:

  - un giocatore in un incontro non chieda aiuto sulle Regole o richieda un ruling (vedi Regola 20.1b(2)). Nel dare un ruling a seguito della richiesta da parte di un giocatore, l'arbitro dovrebbe sempre verificare che tale richiesta per un ruling sia stata fatta in tempo (vedi Regole 20.1b(2) e 20.1b(3));

  - un giocatore o i giocatori in un incontro possano essere in infrazione alla Regola 1.2b (Codice di Condotta), alla Regola 1.3b(1) (Due o Più Giocatori Si Accordano Intenzionalmente Per Ignorare Qualsiasi Regola o Qualsiasi Penalità della Cui Applicazione Sono a Conoscenza), alla Regola 5.6a (Ritardo di Gioco Irragionevole) o alla Regola 5.6b (Rapida Velocità di Gioco);

  - un giocatore arrivi in ritardo alla sua prima area di partenza (vedi Regola 5.3);

  - la ricerca di un giocatore di una palla raggiunga i tre minuti (vedi la Regola 5.6a e la definizione di "Palla Persa").

(2) Gli Arbitri in Stroke Play

In stroke play:

- un arbitro è responsabile di agire su qualsiasi infrazione alle Regole che vede o che gli venga riferita.

- Questo si applica se l'arbitro è assegnato a un gruppo per l'intero giro o per monitorare più gruppi o determinate buche o parti del campo.

(3) Limitare il Ruolo dei Componenti del Comitato e degli Arbitri

Il Comitato è la persona o il gruppo responsabile della gara o del campo, tuttavia all'interno di tale Comitato:

- il ruolo di alcuni componenti potrebbe essere limitato;
- alcune decisioni potrebbero richiedere l'accordo di specifici componenti;
- alcune responsabilità possono essere delegate a persone esterne al Comitato.

Esempi includono:

- lo specificare che solo alcuni componenti del Comitato possono applicare una linea guida sulla Velocità di Gioco monitorando e sincronizzando giocatori o gruppi e decidendo quando dare avvertimenti o penalità;

- l'affermare che è necessario un minimo di tre componenti del Comitato per decidere che un giocatore debba essere squalificato per una grave infrazione della scorrettezza secondo la Regola 1.2;

- il dare autorità al professionista, al direttore o ad un'altra persona designata per prendere decisioni a nome del Comitato;

- l'autorizzare il capo del personale della manutenzione a sospendere il gioco per conto del Comitato;

- l'impedire a un componente del Comitato che partecipa a una gara di prendere la decisione di sospendere il gioco durante tale gara;

- il limitare quali arbitri abbiano l'autorità di definire un'area non marcata come terreno in riparazione durante una gara.

Il Comitato può limitare i compiti di un arbitro in stroke play o in match play (come ad esempio quando reputa che questo aiuterà a rendere i ruling coerenti per tutti i giocatori) identificando gli elementi che possono essere gestiti solo dal Comitato o da un determinato gruppo di arbitri.

Esempi di tali elementi sono:

- il dichiarare una parte del campo come terreno in riparazione;

- l'applicare una linea guida sulla Velocità di Gioco monitorando e cronometrando i giocatori o i gruppi e decidendo quando dare avvertimenti o penalità;

- lo squalificare i giocatori per grave scorrettezza secondo la Regola 1.2.

(4) L'Arbitro Autorizza il Giocatore a Infrangere una Regola

La decisione di un arbitro è definitiva e pertanto se un arbitro autorizza per sbaglio un giocatore a infrangere una Regola, il giocatore non sarà penalizzato. Tuttavia, vedi la Regola 20.2d e la Sezione 6C (10) o 6C (11) per le situazioni in cui l'errore può essere corretto.

(5) L'Arbitro Avverte il Giocatore che Sta per Infrangere una Regola

Sebbene un arbitro non sia obbligato ad avvertire un giocatore che sta per infrangere una Regola, si raccomanda vivamente che un arbitro lo faccia quando possibile, al fine di impedire a un giocatore di ricevere una penalità. Un arbitro che agisca in conformità con la

raccomandazione di fornire volontariamente informazioni sulle Regole per prevenire infrazioni alle Regole dovrebbe farlo in modo uniforme a tutti i giocatori.

Tuttavia, in match play, in cui l'arbitro non è stato assegnato a un singolo incontro per l'intero giro, questi non ha l'autorità per intervenire. L'arbitro non dovrebbe avvertire il giocatore, a meno che non gli venga chiesto, e se il giocatore infrange la Regola, l'arbitro non dovrebbe applicare la penalità senza che l'avversario richieda un ruling.

(6) Disaccordo sulla Decisione dell'Arbitro

Se un giocatore non concorda con la decisione di un arbitro in match play o in stroke play, generalmente il giocatore non ha diritto ad una seconda opinione, sia da parte di un altro arbitro sia da parte del Comitato (vedi Regola 20.2a), tuttavia l'arbitro, la cui decisione è messa in discussione, può essere d'accordo a ottenere una seconda opinione.

Il Comitato può adottare una linea guida che consenta sempre a tutti i giocatori una seconda opinione laddove essi non concordino con la decisione di un arbitro.

(7) Come Risolvere le Questioni di Fatto

Risolvere le questioni di fatto è tra le più difficili azioni richieste a un arbitro o al Comitato.

- In tutte le situazioni che riguardano questioni di fatto, la risoluzione del dubbio dovrebbe essere fatta alla luce di tutte le circostanze rilevanti e della valutazione del peso delle prove, inclusa la base delle probabilità, ove applicabile. Quando il Comitato non è in grado di appurare i fatti a riguardo, dovrebbe trattare la situazione in modo ragionevole, equo e coerente con il modo in cui situazioni simili sono trattate secondo le Regole.
- La testimonianza dei giocatori coinvolti è importante e dovrebbe essere tenuta in debita considerazione.
  - In alcune situazioni in cui i fatti non sono decisivi, il dubbio dovrebbe essere risolto a favore del giocatore la cui palla è coinvolta.
  - In altre, il dubbio dovrebbe essere risolto contro il giocatore la cui palla è coinvolta.
- Non esiste un processo definito per valutare la testimonianza dei giocatori o per assegnare il peso da dare a tale testimonianza e ogni situazione dovrebbe essere trattata per le proprie peculiarità. L'azione corretta dipende dalle circostanze in ciascun caso e deve essere lasciata al giudizio dell'arbitro o del Comitato.
- Quando a un giocatore è stato richiesto di determinare un posto, un punto, una linea, un'area o una posizione secondo le Regole, il Comitato dovrebbe stabilire se il giocatore abbia usato un giudizio ragionevole nel farlo. Se è così, la decisione sarà accettata anche se, dopo aver eseguito il colpo, la determinazione risulta errata (vedi Regola 1.3b(2)).
- Le testimonianze di coloro che non fanno parte della gara, inclusi gli spettatori,

dovrebbero essere considerate e valutate. È anche opportuno utilizzare riprese televisive e simili per aiutare a risolvere i dubbi, sebbene lo standard a occhio nudo debba essere applicato quando si utilizzano tali prove (vedere la Regola 20.2c).

- È importante che tutte le questioni di fatto siano risolte tempestivamente in modo tale che la gara possa procedere in modo ordinato. Pertanto, l'arbitro può limitarsi a valutare le prove a sua disposizione in modo tempestivo. Qualsiasi ruling di questo tipo può essere ulteriormente rivisto dall'arbitro o dal Comitato qualora siano disponibili ulteriori prove dopo il ruling iniziale.

Se un giudizio viene emesso da un arbitro, il giocatore ha il diritto di procedere sulla base di tale ruling, sia che si tratti di un'interpretazione delle Regole del Golf sia di una risoluzione di una questione di fatto. In situazioni che si verificano in entrambe le circostanze, se il ruling si scopre non corretto, il Comitato può avere l'autorità di effettuare una correzione (vedi Regola 20.2d e la Sezione 6C (10) o 6C (11)). Tuttavia, in tutte le circostanze, compreso il match play e lo stroke play, l'arbitro o il Comitato è limitato nella sua facoltà di apportare correzioni da parte delle linee guida contenute nella Regola 20.2d.

Laddove ci sia una questione relativa alle Regole in cui è la parola di un giocatore contro quella di un altro e il peso dell'evidenza non favorisce nessuno dei due, il beneficio del dubbio dovrebbe essere dato al giocatore che ha eseguito il colpo o il cui punteggio è coinvolto.

(8) Stato Reale dell'Incontro Non Determinabile

Se due giocatori terminano il loro incontro, ma non sono d'accordo sul risultato, dovrebbero sottoporre la questione al Comitato.
Il Comitato dovrebbe raccogliere tutte le prove disponibili e tentare di accertare il vero stato dell'incontro. Se, dopo averlo fatto, non è in grado di determinare lo stato reale dell'incontro, il Comitato dovrebbe risolvere la situazione nel modo più equo, il che potrebbe significare che l'incontro dovrebbe essere ripetuto, se possibile.

(9) Gestione del Ruling Quando il Giocatore Procede Secondo una Regola Inapplicabile

Quando un giocatore procede secondo una Regola che non si applica alla sua situazione e poi esegue un colpo, il Comitato è responsabile della determinazione della Regola da applicare al fine di dare un ruling basato sulle azioni del giocatore.
Per esempio:

- un giocatore ovvia da un oggetto che definisce il limite secondo la Regola 16.1b. Egli ha proceduto secondo una Regola inapplicabile. Poiché la Regola 19.1 (Palla Ingiocabile) richiede che il giocatore decida di procedere secondo tale Regola prima di ovviare, il Comitato non può applicare la Regola 19 alle azioni del giocatore. Poiché non c'era nessuna Regola che permetta al giocatore di alzare la propria palla in una situazione del genere, il Comitato dovrebbe stabilire che si applichi la Regola 9.4 e nessuna delle Eccezioni salva il giocatore dalla penalità;
- un giocatore stabilisce che la propria palla è ingiocabile in un'area di penalità, la droppa secondo la procedura dell'opzione b o c della Regola 19.2 e la gioca

dall'interno dell'area di penalità stessa. Poiché la Regola 17.1 è l'unica Regola che permette al giocatore di alzare la propria palla per ovviare in un'area di penalità, il Comitato dovrebbe stabilire che si applichi la Regola 17 e decidere di conseguenza. Pertanto, si considera che il giocatore abbia giocato da un posto sbagliato (vedi Regola 14.7) e, inoltre, egli riceve un colpo di penalità secondo la Regola 17.1;

- la palla di un giocatore giace in acqua temporanea che il giocatore scambia per un'area di penalità. Il giocatore droppa e gioca una palla secondo la procedura della Regola 17.1d(2). Poiché la Regola 16.1b è l'unica Regola che permette al giocatore di alzare la propria palla per ovviare in una situazione del genere, il Comitato dovrebbe stabilire che si applichi la Regola 16.1b e decidere di conseguenza. Pertanto, supponendo che il giocatore non abbia droppato e giocato una palla da un'area che soddisfa la Regola 16.1b, si considera che il giocatore abbia giocato da un posto sbagliato (vedi Regola 14.7);
- un giocatore non conosceva la posizione della sua palla originale ma ha supposto, senza notorietà o pressoché certezza, che si trovasse in un terreno in riparazione. Il giocatore ha droppato e ha giocato un'altra palla secondo le Regole 16.1e e 16.1b. Poiché il giocatore non conosceva la posizione della sua palla originale, in queste circostanze, la Regola 18.1 era l'unica Regola secondo la quale il giocatore avrebbe potuto procedere. Quindi, il Comitato dovrebbe stabilire che si applichi la Regola 18.1 e decidere di conseguenza. Pertanto, si considera che il giocatore abbia messo in gioco una palla secondo la penalità di colpo e distanza e abbia giocato da un posto sbagliato (vedi Regola 14.7) e, inoltre, riceve la penalità di colpo e distanza secondo la Regola 18.1.

(10) Gestione dei Ruling Sbagliati in Match Play

Secondo la Regola 20.2a, un giocatore non ha diritto d'appello a un ruling di un arbitro. Tuttavia, se successivamente si scopre che il ruling di un arbitro o del Comitato era sbagliato, tale ruling, se possibile, deve essere corretto secondo le Regole (vedi Regola 20.2d). Questa sezione chiarisce quando un ruling sbagliato dovrebbe essere corretto in match play.

Correzione di un Ruling Sbagliato di un Arbitro Durante un Incontro

- un arbitro non dovrebbe correggere un ruling sbagliato dopo che uno dei giocatori abbia eseguito un altro colpo in una buca;
- se non vengono eseguiti altri colpi in una buca dopo che è stato dato un ruling, l'arbitro non dovrebbe correggere un ruling sbagliato dopo che uno dei giocatori abbia eseguito un colpo dalla successiva area di partenza;
- altrimenti, un ruling sbagliato da parte di un arbitro dovrebbe essere corretto.
- in una situazione in cui un ruling sbagliato può essere corretto, se tale ruling sbagliato ha portato uno o più giocatori ad alzare la palla, l'arbitro è responsabile di ordinare ai giocatori a ripiazzare le proprie palle e a completare la buca, con il ruling corretto applicato;
- i principi sopra riportati si applicano anche quando un arbitro non penalizza un giocatore per una infrazione a una Regola a causa di un fraintendimento del risultato di una buca.

- Ad esempio, un arbitro non avvisa un giocatore di una penalità di perdita della buca per una infrazione alle linee guida sulla velocità di gioco in quanto ritiene che il giocatore abbia già perso la buca. Alla buca successiva, l'arbitro apprende che il giocatore non aveva perso la buca. Se il giocatore o l'avversario ha eseguito un colpo dall'area di partenza di tale buca successiva, l'arbitro non può più correggere l'errore.

Correzione di un Ruling Sbagliato Dato all'Ultima Buca di un Incontro Prima che il Risultato Sia Definitivo

Nel caso in cui un arbitro dia un ruling sbagliato all'ultima buca di un incontro, questo dovrebbe essere corretto in qualsiasi momento fino a quando il risultato dell'incontro sia definitivo, o se l'incontro prosegue con buche aggiuntive, fino a quando uno dei giocatori esegua un colpo dalla successiva area di partenza.

Ruling Sbagliato dell'Arbitro in un Incontro Comporta che il Giocatore Giochi da un Posto Sbagliato

Se un giocatore in un match play procede sulla base di un ruling da parte di un arbitro che consiste nel droppare una palla e giocare da un posto sbagliato e il Comitato apprende successivamente di tale ruling sbagliato, si applicano i seguenti principi:

- a meno che non ci sia stata una grave infrazione o il giocatore sia stato seriamente svantaggiato dal giocare da un posto sbagliato, è troppo tardi per correggere il ruling una volta che il giocatore ha eseguito un colpo dal posto sbagliato. I colpi eseguiti dopo il ruling sbagliato rimangono validi senza penalità per aver giocato dal posto sbagliato;
- se c'è stata una grave infrazione o il giocatore è stato seriamente svantaggiato per aver giocato da un posto sbagliato, il Comitato dovrebbe correggere l'errore se l'avversario non ha ancora eseguito il suo colpo successivo nella buca in questione. Altrimenti, è troppo tardi per correggere il ruling;
- se c'è stata una grave infrazione e l'avversario non ha eseguito un colpo nella buca dopo che il ruling è stato dato, il Comitato dovrebbe correggere il ruling se nessun giocatore ha eseguito un colpo dall'area di partenza successiva, o, in caso dell'ultima buca dell'incontro, prima che il risultato di tale incontro sia definitivo. Altrimenti, è troppo tardi per correggere il ruling;
- se c'è stata una grave infrazione ed è troppo tardi per correggere il ruling, i colpi eseguiti dopo il ruling sbagliato rimangono validi senza penalità.

(11) Gestione dei Ruling Sbagliati in Stroke Play

Un giocatore non ha diritto d'appello a un ruling di un arbitro (vedi Regola 20.2a). Tuttavia, se successivamente si scopre che il ruling di un arbitro o del Comitato era sbagliato, tale ruling, se possibile, dovrebbe essere corretto secondo le Regole (vedi Regola 20.2d). Questa sezione chiarisce quando un ruling sbagliato dovrebbe essere corretto in stroke play.

Correzione di un Ruling Sbagliato di un Arbitro in Stroke Play

Quando possibile, un arbitro deve correggere un ruling sbagliato in stroke play che comporta l'applicazione errata di una penalità o il non aver applicato una penalità, a condizione che la gara non sia stata chiusa (vedi Regola 20.2e).

Giocatore in Stroke Play Avvisato Erroneamente che il Colpo Non Conta

Nel caso in cui un arbitro in stroke play avvisi erroneamente un giocatore che il suo colpo non conta e di giocare nuovamente senza penalità, tale ruling rimane valido e il punteggio del giocatore con il colpo rigiocato è il punteggio del giocatore per la buca.

Giocatore in Stroke Play Esegue il Colpo da un Posto Sbagliato a Causa di un Ruling Sbagliato; Procedura per il Giocatore Quando l'Errore Viene Scoperto

In stroke play, quando un giocatore procede sulla base di un ruling da parte di un arbitro che consiste nel droppare una palla e giocare da un posto sbagliato e il Comitato apprende successivamente di tale ruling sbagliato dell'arbitro, si applicano i seguenti principi:

- a meno che non ci sia stata una grave infrazione o il giocatore sia stato seriamente svantaggiato dal giocare da un posto sbagliato, è troppo tardi per correggere il ruling e i colpi eseguiti dopo il ruling sbagliato rimangono validi senza penalità per aver giocato dal posto sbagliato;
- se c'è stata una grave infrazione o il giocatore è stato seriamente svantaggiato per aver giocato da un posto sbagliato e il giocatore non ha eseguito un colpo per iniziare un'altra buca o, nel caso dell'ultima buca del giro, prima di consegnare il proprio score, il Comitato dovrebbe correggere tale ruling. Il Comitato dovrebbe ordinare al giocatore ad annullare il colpo eseguito dal posto sbagliato ed eventuali colpi successivi e procedere correttamente. Il giocatore non incorre in penalità per aver giocato da un posto sbagliato. Se è troppo tardi per correggere il ruling, i colpi eseguiti dopo il ruling sbagliato rimangono validi con nessuna penalità per aver giocato dal posto sbagliato.

L'Arbitro dà al Giocatore Informazioni Sbagliate; Il Giocatore Agisce in Base a Tali Informazioni Durante il Gioco Successivo

I giocatori devono riconoscere quando hanno infranto una Regola ed essere onesti nell'applicare le proprie penalità (vedi Regola 1.3b). Tuttavia, se un arbitro dà al giocatore informazioni sbagliate sulle Regole, il giocatore ha il diritto di agire su tali informazioni nel suo gioco successivo.
Di conseguenza, al Comitato può essere richiesto di esprimere un giudizio in merito sia alla durata del diritto del giocatore, sia al proprio punteggio quando, a seguito del procedere secondo le informazioni sbagliate fornite, il giocatore è passibile di una penalità secondo le Regole.
In queste situazioni, il Comitato dovrebbe risolvere la questione in qualsiasi modo ritenga più equo, alla luce di tutti i fatti e con l'obiettivo di garantire che nessun giocatore riceva un vantaggio o uno svantaggio ingiustificati. Nei casi in cui le informazioni sbagliate influiscano in modo significativo sui risultati della gara, il Comitato potrebbe non avere

altra scelta se non quella di annullare il giro. I seguenti principi sono applicabili:

- Guida generale sulle Regole

Quando un componente del Comitato o un arbitro fornisce informazioni sbagliate sulla natura delle linee guida generali riguardo alle Regole, il giocatore non dovrebbe essere esentato dalla penalità.

- Ruling Specifico

Quando un arbitro dà un ruling specifico contrario alle Regole in quella particolare situazione, il giocatore è esente da penalità. Il Comitato dovrebbe estendere questa esenzione per la durata del giro in circostanze in cui il giocatore procede in modo errato da solo nello stesso identico modo consigliato da un arbitro all'inizio del giro. Tuttavia, tale esenzione cessa se, in tale giro, il giocatore viene a conoscenza della procedura corretta o le sue azioni sono state messe in dubbio.

Ad esempio, un giocatore chiede ad un arbitro un aiuto per ovviare da un'area di penalità rossa e l'arbitro dice erroneamente al giocatore che deve droppare di nuovo perché il suo stance è nell'area di penalità. Se il giocatore droppa di nuovo per lo stesso motivo quando ovvia da un'area di penalità rossa tre buche dopo, il Comitato non dovrebbe penalizzare il giocatore per aver giocato da un posto sbagliato.

- Linee Guida sulle Regole Locali o sulle Condizioni di Gara

Nel caso in cui un componente del Comitato o un arbitro diano informazioni sbagliate su se una Regola Locale o una Condizione di Gara sia in vigore, il giocatore dovrebbe essere esentato dalla penalità per aver agito in base a tali informazioni. Questa esenzione si applica per la durata del giro, a meno che sia corretta prima, nel qual caso tale esenzione dovrebbe cessare a quel punto.

Ad esempio, se il giocatore viene informato da un arbitro che i dispositivi di misurazione della distanza che misurano la distanza di gioco effettiva sono permessi anche se è in vigore la Regola Locale che vieta il loro uso, tale giocatore non incorre in una penalità per misurare la distanza di gioco effettiva durante il giro. Tuttavia, se il Comitato viene a conoscenza del ruling sbagliato, il giocatore dovrebbe essere informato dell'errore il prima possibile.

- Ruling dell'Equipaggiamento

Nel caso in cui un componente del Comitato o un arbitro stabilisca che un bastone non conforme sia conforme, il giocatore è esonerato dalla penalità per l'utilizzo di tale bastone. Questa esenzione si applica per la durata della gara, a meno che non sia corretta prima, nel qual caso l'esenzione cessa al termine del giro durante il quale è stata effettuata la correzione.

Il Giocatore Alza la Palla Senza Autorizzazione a causa del Fraintendimento delle Istruzioni dell'Arbitro

Se un giocatore alza la propria palla quando non gli è permesso farlo a causa di un ragionevole fraintendimento delle istruzioni di un arbitro, non c'è penalità e la palla deve essere ripiazzata, a meno che il giocatore proceda secondo un'altra Regola.

Per esempio, la palla di un giocatore si ferma contro un'ostruzione movibile ed egli chiede di ovviare. Un arbitro correttamente avvisa il giocatore che l'ostruzione può essere rimossa secondo la Regola 15.2 e che il punto della palla dovrebbe essere marcato in caso in cui la palla si muova durante la rimozione dell'ostruzione.
Il giocatore marca la posizione della palla e la alza prima che l'arbitro possa fermarlo.

Normalmente il giocatore sarebbe penalizzato di un colpo secondo la Regola 9.4 per aver alzato la propria palla quando non era permesso, ma, purché l'arbitro sia convinto che il giocatore abbia frainteso le istruzioni, la palla viene ripiazzata senza penalità.

Il Giocatore Viene Avvisato Incorrettamente dall'Arbitro di Continuare il Gioco con la Palla Provvisoria

Un giocatore ha motivo di giocare una palla provvisoria dall'area di partenza e trova la propria palla originale in un'area di penalità. Al giocatore viene quindi detto erroneamente da un arbitro che deve continuare con la palla provvisoria e completare la buca con tale palla provvisoria. Il giocatore non incorre in penalità per aver giocato una palla sbagliata (la palla provvisoria, che il giocatore era obbligato ad abbandonare secondo la Regola 18.3c).

Se il Comitato successivamente viene a conoscenza del ruling sbagliato, dovrebbe decidere che il punteggio del giocatore per la buca consista nel colpo dalla partenza con la palla originale, più il numero dei colpi che il giocatore ha eseguito per completare la buca con la palla provvisoria dopo il ruling sbagliato, con il secondo colpo con la palla provvisoria che sarà il secondo colpo del giocatore in tale buca. Tuttavia, se fosse stato chiaramente irragionevole per il giocatore aver giocato la palla originale dall'area di penalità, egli deve anche aggiungere un colpo di penalità secondo la Regola 17.1 al punteggio per la buca.

Il Comitato dà un Ruling Sbagliato Quando il Giocatore ha Giocato Due Palle Secondo la Regola 20.1c(3); Quando il Ruling Può Essere Corretto

In stroke play, un giocatore gioca due palle secondo la Regola 20.1c(3), riporta i fatti al Comitato, e il Comitato dice al giocatore di contare il punteggio con la palla sbagliata. Tale errore è un ruling sbagliato e non un errore amministrativo. Pertanto, si applica la Regola 20.2d e la risposta dipende dal momento in cui il Comitato viene a conoscenza del suo ruling sbagliato:

- se il Comitato viene a conoscenza del ruling sbagliato prima della chiusura della gara, deve correggere tale ruling cambiando il punteggio per la buca in questione con quello della palla corretta;
- se il Comitato viene a conoscenza del ruling sbagliato dopo che la gara è stata chiusa, il punteggio con la palla sbagliata rimane il punteggio del giocatore per la buca in questione. Secondo la Regola 20.2d, tale ruling è definitivo una volta chiusa la gara.

Penalità di Squalifica Applicata Erroneamente al Vincitore dell'Evento; Errore Scoperto Dopo che Altri Due Giocatori Hanno Giocato lo Spareggio

Se, a seguito di un ruling sbagliato del Comitato, il vincitore legittimo di una gara è squalificato e altri due giocatori effettuano uno spareggio per il primo posto, la procedura

migliore dipende da quando il Comitato realizza il proprio errore.
Se il Comitato viene a conoscenza del suo ruling sbagliato prima che il risultato della gara sia definitivo, il Comitato dovrebbe correggere il ruling sbagliato annullando la penalità di squalifica e dichiarando il giocatore come il vincitore. Se il Comitato viene a conoscenza del ruling sbagliato dopo che il risultato della gara è stato considerato definitivo, il risultato rimane valido, con il giocatore squalificato.

Applicazione della Penalità di Squalifica in una Gara in Cui Non Tutti i Punteggi Sono Stati Utilizzati per Determinare il Vincitore

In uno scenario come una gara a squadre a più giri stroke play quando non tutti i punteggi dei giocatori contano per il punteggio della squadra per un giro, il punteggio di un giocatore non può contare per il giro quando viene squalificato ma potrebbe contare per gli altri giri. Per esempio, quando contano due punteggi dei tre componenti della squadra, se un giocatore viene squalificato nel primo dei quattro giri, la squalifica si applica solo al primo giro e i suoi punteggi per i giri rimanenti potrebbero ancora essere utilizzati.

Questo vale per tutte le gare in cui non tutti i punteggi vengono utilizzati per determinare il vincitore (per esempio, una gara individuale in cui il giocatore conta i suoi tre migliori punteggi dai quattro giri).
Se un giocatore viene squalificato per infrazione alla Regola 1.3b o al Codice di Condotta del Comitato, spetta al Comitato stabilire se la squalifica debba essere effettuata per il giro o per l'intera gara.

(12) Combinazione di Match Play e Stroke Play

La combinazione di match play e stroke play è scoraggiata dal momento che alcune Regole sono sostanzialmente differenti tra le due tipologie di gioco. Tuttavia, ci saranno volte in cui i giocatori chiedono di combinare le due forme di gioco o, avendolo fatto da soli, richiedono un ruling. Il Comitato dovrebbe fare del suo meglio per aiutare i giocatori in questi momenti e dovrebbe usare le seguenti linee guida nel fare in questo modo.

Quando i Giocatori Richiedono di Combinare Match Play e Stroke Play

Se un Comitato sceglie di permettere ai giocatori di giocare un incontro mentre gareggiano in una gara stroke play, si raccomanda che i giocatori siano avvisati che le Regole per lo stroke play saranno applicate per tutto il tempo. Per esempio, non sono permesse le concessioni e se un giocatore gioca fuori turno, l'altro non ha la possibilità di richiamare il colpo.

Quando i Giocatori Richiedono un Ruling Dopo che Hanno Combinato Match Play e Stroke Play

Se al Comitato viene chiesto un ruling quando i giocatori hanno combinato match play e stroke play, questo dovrebbe applicare le Regole del Golf come si applicherebbero a ciascun match play e stroke play separatamente. Per esempio, se un giocatore non ha terminato una buca per qualsiasi motivo, allora viene squalificato dalla gara stroke play per una infrazione alla Regola 3.3c. Tuttavia, per la Stableford, il Risultato Massimo e la Contro Par/Contro Bogey vedi rispettivamente le Regole 21.1c(2), 21.2c e 21.3c(2).

6D Far Rispettare la Velocità di Gioco

Nei casi in cui siano in atto le linee guida sulla Velocità di Gioco per una gara, è importante che il Comitato comprenda e applichi attivamente tali linee guida per garantire che i giocatori aderiscano alle stesse e giochino in modo ordinato.

Per ulteriori informazioni e linee guida esempio, vedere la sezione 8K della Regola Locale Tipo.

6E Sospensioni e Riprese

(1) Sospensioni di Gioco Immediate e Normali

Ci sono due tipi di sospensioni di gioco che un Comitato può ordinare, ciascuna con requisiti differenti riguardo a quando i giocatori debbano interrompere il gioco (vedi Regola 5.7b).

- Sospensione Immediata (come ad esempio quando c'è un immediato pericolo). Se il Comitato dichiara un'immediata sospensione del gioco, tutti i giocatori devono subito interrompere il gioco e non devono eseguire un altro colpo fino a che il Comitato non riprenda il gioco.
- Sospensione Normale (come ad esempio per oscurità o per campo ingiocabile). Se il Comitato sospende il gioco per motivi normali, quello che succede dopo dipende da se un gruppo si trovi tra il gioco di due buche o stia giocando una buca.

Il Comitato dovrebbe utillizzare un modo per segnalare una sospensione immediata che sia diverso da quello utilizzato per una normale sospensione. I segnali da adoperare dovrebbero essere comunicati ai giocatori nelle Regole Locali.

Vedere la Regola Locale Tipo J-1 - Metodi per Interrompere e Riprendere il Gioco

Quando il gioco è sospeso, il Comitato dovrà valutare se i giocatori debbano essere lasciati in posizione sul campo o portati in clubhouse.
Se una sospensione è immediata o normale, il Comitato dovrebbe riprendere il gioco quando è possibile farlo. I giocatori riprenderanno il gioco da dove si sono fermati (vedi Regola 5.7c).

(2) Decidere Quando Sospendere e Riprendere il Gioco

Decidere quando il gioco dovrebbe essere sospeso e poi ripreso può essere una decisione difficile per un Comitato. Un Comitato dovrebbe tenere in considerazione le seguenti linee guida:

Fulmini

Il Comitato dovrebbe utilizzare tutti i mezzi a sua disposizione per determinare se esista il pericolo di fulmini e intraprendere le azioni che ritiene appropriate. I giocatori possono anche interrompere il gioco da soli quando credono che ci sia pericolo a causa di fulmini (vedi Regola 5.7a).

Quando il Comitato conclude che non vi è alcun ulteriore pericolo di fulmini e ordina che il gioco sia ripreso, i giocatori devono riprendere il gioco. Vedi Interpretazione 5.7c/1 per cosa fare se un giocatore si rifiuta di iniziare perché sente che c'è ancora il pericolo di fulmini.

Visibilità

Si raccomanda che, se le landing area non sono più visibili ai giocatori (ad esempio, a causa della nebbia o dell'oscurità), il gioco dovrebbe essere sospeso. Allo stesso modo, se i giocatori non sono in grado di leggere la linea di gioco su un putting green a causa della mancanza di visibilità, il gioco dovrebbe essere sospeso.

Acqua

Se tutta l'area intorno a una buca è coperta da acqua temporanea e non può essere rimossa, in stroke play il campo dovrebbe essere considerato ingiocabile e il Comitato dovrebbe sospendere il gioco secondo la Regola 5.7.
In match play, se l'acqua non può essere rimossa, il Comitato può sospendere il gioco o riposizionare la buca.

Vento

Diverse palle mosse dal vento potrebbero essere un motivo per sospendere il gioco, ma solo una o due palle che si muovono a causa del vento su un green di solito non meritano che il Comitato sospenda il gioco. Sul putting green ci sono delle Regole in vigore per aiutare i giocatori ad evitare di ricevere penalità o di essere avvantaggiati se la palla viene spinta dal vento più vicino alla buca o di essere svantaggiati se la palla viene spinta più lontano dalla buca (vedi Regole 9.3 e 13.1).

Il Comitato dovrebbe considerare di sospendere il gioco a causa del vento solo se ci sono diversi casi di palle che si muovono e i giocatori hanno problemi con il ripiazzare la palla sul punto dal quale essa è stata spinta dal vento, o almeno ragionevolmente vicino a tale punto se la palla non rimane ferma sul punto originale.

(3) Ripresa del Gioco

Quando il gioco deve riprendere dopo una sospensione, i giocatori riprenderanno il gioco da dove lo hanno interrotto (vedi Regola 5.7d).
Il Comitato dovrebbe essere preparato a considerare quanto segue:

- se i giocatori sono stati evacuati dal campo, se i giocatori debbano avere il tempo di riscaldarsi prima di riprendere il gioco;
- se le aree di pratica sono state chiuse durante la sospensione, quando esse dovrebbero essere riaperte per dare ai giocatori il tempo sufficiente per prepararsi a giocare;
- come riportare i giocatori nelle loro posizioni sul campo;
- come assicurarsi che tutti i giocatori siano di nuovo in posizione prima di riprendere il gioco. Ciò potrebbe includere l'avere i componenti del Comitato in posizione per osservare e segnalare quando tutti i giocatori sono rientrati.

(4) Se Annullare il Giro

Match Play

Un incontro non dovrebbe essere annullato una volta che è iniziato il gioco, in quanto entrambi i giocatori in un incontro stanno giocando nelle stesse condizioni, senza che uno abbia un vantaggio rispetto all'altro.

Se i giocatori smettono di giocare su accordo come permesso dalla Regola 5.7a o il Comitato ritiene che le condizioni siano tali che il gioco debba essere sospeso, l'incontro dovrebbe riprendere dal punto in cui è stato sospeso.

In una gara a squadre, se alcuni incontri sono terminati mentre altri non possono essere terminati nel giorno concordato a causa di scarsa luce o delle condizioni meteorologiche, le Condizioni di Gara dovrebbero chiarire come verranno trattati gli incontri terminati e non terminati (vedi Sezione 5A(4)). Per esempio:

- il risultato degli incontri terminati rimane valido come è stato giocato e gli incontri non terminati devono essere continuati o rigiocati in una data successiva,
- tutti gli incontri devono essere rigiocati e ogni squadra è libera di modificare la propria squadra originale, o
- gli eventuali incontri che non possono essere terminati come è stato pianificato sono considerati pareggiati.

Stroke Play

In stroke play non esiste una guida precisa per quando un Comitato debba annullare un giro. L'azione corretta dipende dalle circostanze in ciascun caso ed è lasciata al giudizio del Comitato stesso.

Un giro dovrebbe essere annullato solo nel caso in cui sia molto ingiusto non annullarlo. Per esempio, un numero esiguo di giocatori inizia un giro in condizioni meteorologiche estremamente avverse, tali condizioni peggiorano successivamente e un ulteriore gioco per quel giorno è impossibile, ma quando il gioco riprenderà il giorno successivo il tempo sarà ottimale.

Quando un giro viene annullato, tutti i punteggi e le penalità in quel giro vengono annullati. Questo include normalmente qualsiasi penalità di squalifica, ma, se un giocatore viene squalificato per grave scorrettezza (vedi Regola 1.2) o per una infrazione al Codice di Condotta, tale squalifica non dovrebbe essere annullata.

(5) Il Giocatore Si Rifiuta di Iniziare o Solleva la Palla a Causa delle Condizioni Meteorologiche

Se, a causa del maltempo, un giocatore si rifiuta di iniziare all'orario predisposto dal Comitato oppure solleva la palla durante il giro e il Comitato successivamente annulla tale giro, il giocatore non riceve penalità, in quanto tutte le penalità in un giro annullato sono annullate.

(6) Rimozione di Acqua Temporanea o di Impedimenti Sciolti dal Putting Green

Se acqua temporanea, sabbia, foglie o altri impedimenti sciolti si accumulano su un putting green durante un giro, il Comitato può fare ciò che è necessario per rimuovere la condizione, per esempio usando un rullo, o spazzolando o soffiando il putting green. Non è necessario che il Comitato sospenda il gioco per intraprendere queste azioni.

In tali casi, il Comitato può, quando necessario, ottenere l'aiuto dei giocatori per rimuovere gli impedimenti sciolti o la sabbia. Tuttavia, un giocatore è in infrazione alla Regola 8.1 se rimuove l'acqua temporanea sulla linea di gioco senza il permesso del Comitato.

Un Comitato può adottare una politica che chiarisca quali azioni sono ritenute appropriate per un componente del Comitato, per qualcuno designato dal Comitato (per esempio, un componente del personale di manutenzione), o per i giocatori, al fine di rimuovere l'acqua temporanea sul putting green.

Vedi Regola Locale Tipo J-2: Regola Locale Tipo per Permettere che l'Acqua Temporanea sul Putting Green sia Rimossa con un Rullo.

(7) Incontro Iniziato nell'Inconsapevolezza che il Campo Fosse Chiuso

Se i giocatori iniziano un incontro quando il campo è chiuso e il Comitato viene a conoscenza della loro azione, tale incontro deve essere rigiocato nella sua interezza, poiché il gioco sul campo chiuso è considerato nullo e non valido.

6F Registrazione del Punteggio

(1) Match Play

Solitamente è responsabilità dei giocatori segnalare il risultato del loro incontro in un luogo designato dal Comitato. Se un arbitro è stato assegnato all'incontro, a questi può essere assegnato questo incarico invece che ai giocatori.

Se un giocatore fa una richiesta per un ruling durante l'incontro che non è stata risolta, il Comitato dovrebbe determinare se la richiesta soddisfi i requisiti della Regola 20.1b(2) e dare il suo ruling. Ciò potrebbe comportare la necessità che i giocatori rientrino in campo per continuare l'incontro.

Una volta che il risultato è stato segnalato, questo è considerato definitivo e nessuna richiesta di un ruling può essere accettata, a meno che non soddisfi i requisiti della Regola 20.1b(3).

(2) Stroke Play

In stroke play, ai giocatori dovrebbe essere data l'opportunità di risolvere eventuali questioni che necessitano di essere chiarite con il Comitato (vedi Regole 14.7b e 20.1c(4)),

controllare i loro score e correggere eventuali errori. Se c'è un errore sullo score, un giocatore può chiedere al marcatore o al Comitato di effettuare o ratificare una modifica al suo score (vedi Regola 3.3b(2)) fino al momento in cui questo viene consegnato.

Una volta che lo score è stato consegnato, il Comitato dovrebbe controllarlo per assicurarsi che abbia il nome del giocatore, l'handicap (se si tratta di una gara pareggiata), le firme richieste e i punteggi buca per buca corretti. Il Comitato dovrebbe totalizzare i punteggi e applicare l'handicap in una gara pareggiata.
In altre forme di stroke play, come la Stableford o la Contro Par/Contro Bogey, o in una gara Four Ball, il Comitato dovrebbe determinare il risultato definitivo per il giocatore o per la parte. Ad esempio, in una gara Stableford, il Comitato è responsabile per determinare il numero di punti che il giocatore registra per ogni buca e in totale per il giro.

6G Effettuare i Tagli; Definire i Tabelloni; Realizzare i Nuovi Gruppi

(1) Effettuare i Tagli e Realizzare i Nuovi Gruppi

Per una gara giocata su più giri, le Condizioni di Gara possono stabilire che:

- i giocatori verranno riorganizzati per i giri successivi in base al loro punteggio totale a quel punto.
- Il numero dei partecipanti sarà ridotto per il giro o i giri finali (spesso chiamato il "taglio").

In entrambi i casi, il Comitato dovrebbe generare nuovi raggruppamenti e pubblicarli. È consuetudine per i giocatori con il punteggio più alto giocare dalla partenza per primi e i giocatori con il punteggio più basso giocare dalla partenza per ultimi, anche se il Comitato possa scegliere di modificarlo.

Il Comitato può scegliere come può scegliere come raggruppare i giocatori che finiscono con lo stesso punteggio totale. Ad esempio, il Comitato può decidere che il primo giocatore che consegna un punteggio specifico riceverà un orario di partenza successivo rispetto a quelli che terminano il giro più tardi con lo stesso punteggio.

Se devono essere utilizzati due tee per i giri successivi (ad esempio, metà dei partecipanti inizia alla prima buca e l'altra metà inizia alla buca dieci), il Comitato può decidere di organizzare i gruppi in modo tale che i giocatori con il punteggio più alto giochino dalla partenza per ultimi da una parte (come ad esempio dal tee dieci) e i giocatori con il punteggio più basso giochino per ultimi dall'altra parte (come ad esempio dal primo tee). Ciò significa che i giocatori che sono nel mezzo del gruppo dei partecipanti saranno i primi a giocare dalla partenza su ogni tee.

(2) Gestire i Ritiri e le Squalifiche in Match Play

In match play, se un giocatore si ritira o viene squalificato dalla gara prima dell'inizio del suo primo incontro e il Comitato non ha specificato nelle Condizioni di Gara come è gestita tale situazione, le opzioni del Comitato sono le seguenti:

- dichiarare il prossimo avversario del giocatore come vincitore per default, o
- se il giocatore si ritira prima della suo incontro del primo turno:
  - se il tempo lo consente, produrre un nuovo tabellone match-play, o
  - sostituire il giocatore con un giocatore dalla lista dei sostituti o delle riserve, o
  - laddove i giocatori si siano qualificati tramite lo stroke play per la gara di match-play, sostituire il giocatore con il giocatore che al momento è l'ultimo dei qualificati.

Se il giocatore si ritira o viene squalificato dopo il suo primo incontro o dopo un incontro successivo, il Comitato potrebbe:

- dichiarare il prossimo avversario del giocatore come vincitore, o
- richiedere che tutti i giocatori eliminati dal giocatore in match play giochino per la sua posizione.

Se entrambi i finalisti di una gara match-match sono squalificati, il Comitato può decidere di concludere la gara senza un vincitore. In alternativa, il Comitato potrebbe decidere di far giocare un incontro ai semi-finalisti sconfitti per determinare il vincitore della gara.

Se un giocatore in una gara match-match viene squalificato, il giocatore dovrebbe avere diritto a qualsiasi premio vinto precedentemente nella gara, ad esempio, per aver vinto la gara di qualifica stroke play.

(3) Gestire i Ritiri e le Squalifiche in Stroke Play

Se un giocatore si ritira o è squalificato prima del primo giro in una gara (ad esempio per non essere partito in orario), il Comitato può sostituire il giocatore con un altro giocatore non al momento nel gruppo dei partecipanti (spesso viene chiamato un sostituto o una riserva) se uno è disponibile. Una volta che il giocatore ha iniziato il suo primo giro, non dovrebbe essere sostituito.

(4) Qualificazione per il Match Play

Quando viene utilizzata una qualificazione stroke play per determinare il(i) tabellone(i)per il match play, il Comitato può scegliere di dirimere i casi di parità per le varie posizioni nel tabellone a caso o adoperando un conteggio alla rovescia dello score o uno spareggio. Questo dovrebbe essere specificato nelle Condizioni di Gara.

(5) L'Errata Applicazione dell'Handicap Influisce sul Tabellone del Match-Play

In un giro di qualificazione stroke play per una gara match-play, se il Comitato applica erroneamente l'handicap di un giocatore su uno score che risulta in una errata posizione nel tabellone, il Comitato dovrebbe affrontare la questione nel modo più equo possibile. Il Comitato dovrebbe considerare di modificare il tabellone e annullare gli incontri influenzati da tale errore.

Se l'errore viene scoperto dopo l'inizio del secondo giro del match play, è troppo tardi per correggere il tabellone.

7 Dopo la Gara

7A Risoluzione dei Casi di Parità in Stroke Play

Dopo che tutti gli score sono stati consegnati in stroke play, il Comitato può dover risolvere i casi di parità per il primo posto o per le altre posizioni. Il Comitato dovrebbe farlo applicando il metodo descritto nelle Condizioni di Gara (vedi Sezione 5A(6)) che dovrebbe essere stato specificato in anticipo.

In una qualificazione in cui un numero fisso di giocatori passerà al match play, o quando la gara è una qualificazione per una gara successiva, potrebbero esserci uno spareggio o spareggi per decidere quali giocatori far avanzare che il Comitato dovrebbe organizzare.

(1) Squalifica o Concessione di Sconfitta nello Spareggio Stroke Play

In uno spareggio stroke play tra due giocatori, se uno di loro viene squalificato o concede la sconfitta, non è necessario che l'altro giocatore completi la buca o le buche per essere dichiarato vincitore.

(2) Alcuni Giocatori Non Terminano lo Spareggio Stroke Play

In uno spareggio stroke play tra tre o più giocatori, se non tutti terminano la buca o le buche di spareggio, l'ordine in cui i giocatori sono squalificati o decidono di ritirarsi determina il risultato dello spareggio se necessario.

7B Finalizzare i Risultati

Come specificato nella Sezione 5A(7), è importante che il Comitato chiarisca nelle Condizioni di Gara quando e come il risultato della gara sia definitivo, poiché ciò influenzerà il modo in cui il Comitato risolverà qualsiasi problema relativo alle Regole che si verificherà dopo che il gioco è terminato sia in match play sia in stroke play (vedi Regola 20).
Il Comitato dovrebbe assicurarsi di svolgere le proprie responsabilità per finalizzare i risultati di un incontro o di una gara stroke play in linea con le Condizioni di Gara. Per esempio:

- laddove il risultato di un incontro sia considerato definitivo quando il Comitato lo ha registrato sul tabellone ufficiale, il Comitato dovrebbe garantire che ciò avvenga il più presto possibile;
- se ci sono delle questioni relative alle Regole che possono influire sul risultato della gara stroke play, il Comitato dovrebbe risolvere tali questioni, anche se ciò significa ritardare la chiusura della gara e l'annunciare i vincitori.

7C Assegnare i Premi

Se la gara coinvolge golfisti dilettanti, il Comitato dovrebbe assicurarsi di essere a conoscenza delle norme relative ai premi che un golfista dilettante può accettare senza infrangere le Regole dello Status del Dilettante. I Comitati dovrebbero fare riferimento alle

Regole dello Status del Dilettante e alle Decisioni sulle Regole dello Status del Dilettante disponibili sul sito RandA.org. Alcune delle principali restrizioni sono:

- un golfista dilettante non può giocare a golf per un premio in denaro;
- un golfista dilettante non deve accettare un premio o un buono premio del valore commerciale superiore all'importo consentito dall'Autorità Competente che amministra le Regole dello Status del Dilettante nel paese in cui si svolge la gara;
- un golfista dilettante può accettare un premio simbolico di qualsiasi valore. Un esempio di un premio simbolico è uno in oro, argento, ceramica, vetro o simili che è inciso in modo permanente e distintivo, come un trofeo, una coppa, una medaglia o una placca;
- un golfista dilettante può accettare un premio di qualsiasi valore, incluso un premio in denaro, per una buca in uno fatta mentre gioca un giro di golf.

7D Questioni sulle Regole o sulla Registrazione dei Punteggi Che Sorgono Dopo la Gara

Quando una questione riguardante le Regole viene portata all'attenzione del Comitato dopo la chiusura della gara, la risoluzione dipenderà dalla natura della questione stessa. Se la questione è quella in cui un giocatore può aver proceduto incorrettamente secondo le Regole, il Comitato dovrebbe fare riferimento alla Regola 20.2e per determinare se una penalità di squalifica debba essere applicata al giocatore.

Quando la questione è dovuta a un errore amministrativo da parte del Comitato, questo dovrebbe correggere l'errore ed emettere nuovi risultati. Se necessario, il Comitato dovrebbe recuperare eventuali premi erroneamente consegnati e assegnarli ai giocatori corretti.
Gli errori amministrativi includono:

- l'aver permesso l'iscrizione a giocatori non idonei;
- un calcolo errato del punteggio totale di un giocatore;
- l'applicare erroneamente un handicap o lasciare un giocatore fuori dai risultati finali;
- l'applicare il metodo sbagliato per dirimere i casi di parità.

IV

Regole Locali Tipo e Altre Forme di Gioco

Contenuti

8 Regole Locali Tipo

8A Fuori Limite e Limiti del Campo 406

A-1 Definire i Limiti 406

A-2 Chiarire il Limite del Confine Quando si Utilizza Un Muro o una Strada 406

A-3 Il Fuori Limite Quando una Strada Pubblica Attraversa il Campo 407

A-4 Fuori Limite Interno 407

A-5 I Paletti che Identificano il Fuori Limite 408

8B Aree di Penalità 408

B-1 Definire le Aree di Penalità 408

B-2 Ovviare sul Lato Opposto dell'Area di Penalità Rossa 409

B-3 Palla Provvisoria per la Palla in un'Area di Penalità 411

B-4 Definire un Corso d'Acqua Aperto come Parte dell'Area Generale 412

B-5 Opzione Speciale per Ovviare Quando l'Area di Penalità Si Trova Vicino al Bunker 413

8C I Bunker 414

C-1 Chiarire il Bordo del Bunker 414

C-2 Cambiare lo Status delle Aree di Sabbia 414

C-3 Chiarire lo Status del Materiale Simile alla Sabbia 414

C-4 Dichiarare i Bunker di Pratica Parte dell'Area Generale 415

8D I Putting Green 415

D-1 Chiarire il Bordo del Putting Green 415

D-2 Status del Putting Green Quando Viene Utilizzato un Putting Green Temporaneo 415

D-3 Proibire l'Ovviare da un Green Sbagliato Quando Esiste Interferenza Solo con lo Stance 416

D-4 Proibire il Gioco dal Collar del Green Sbagliato 416

D-5 Status di un Putting Green di Pratica o di un Putting Green Temporaneo 417

D-6 Dividere un Green Doppio in Due Green Separati 418

8E Procedure Speciali o Richieste per Ovviare 418
E-1 Zone di Droppaggio 418
E-2 Pulire la Palla 420
E-3 Piazzare la Palla 420
E-4 Ovviare dai Buchi di Aerazione 421
E-5 Alternativa al Colpo e Distanza per la Palla Persa o per la Palla Fuori Limite 422
E-6 Ovviare dalla Recinzione Protettiva sulla Linea di Gioco 427
E-7 Ovviare da una Recinzione Elettrificata che Definisce il Limite 427
E-8 Definire le Zone Proibite al Gioco 428
E-9 Definire un'Area di Fuori Limite come Zona Proibita al Gioco 428
E-10 Protezione degli Alberi Giovani 429
E-11 Palla Deviata dalla Linea Elettrica 430

8F Condizioni Anormali del Campo e Oggetti Integranti 430
F-1 Definire le Condizioni Anormali del Campo e gli Oggetti Integranti 430
F-2 Ovviare Limitato per la Palla Infossata 431
F-3 Terreno in Riparazione Considerato Come Parte della Vicina Ostruzione 432
F-4 Danno Esteso Dovuto alla Pioggia Abbondante e al Traffico 433
F-5 Ostruzioni Inamovibili Vicino ai Putting Green 433
F-6 Proibire di Ovviare da una Condizione Anormale del Campo Quando l'Interferenza Esiste Solo con lo Stance. 434
F-7 Ovviare dalle Giunture di Zolle 434
F-8 Ovviare dalle Crepe nel Terreno 435
F-9 Ovviare dalle Radici d'Albero in Fairway 435
F-10 Danni di Animali 436
F-11 Formicai 436
F-12 Sterco di Animale 437
F-13 Danni da Zoccoli di Animale 437
F-14 Accumuli di Impedimenti Sciolti 438
F-15 Funghi sul Putting Green 438
F-16 Bunker Pieno di Acqua Temporanea 439
F-17 Tutte le Strade e i Sentieri Considerati come Ostruzioni 439
F-18 Considerare gli Oggetti Movibili come Inamovibili 439
F-19 Solchi sul Bordo Vicino al Putting Green 440
F-20 Canali di Drenaggio in Cemento 440

F-21 Linee o Punti Marcati con la Vernice 441
F-22 Linee e Cavi Temporanei 441
F-23 Ostruzioni Temporanee Inamovibili 443

8G Limitazioni sull'Utilizzo di Equipaggiamento Specifico 447
G-1 Lista delle Teste di Driver Conformi 447
G-2 Specifiche delle Scanalature e Punzonature 448
G-3 Lista delle Palle Conformi 448
G-4 Regola di Una Sola Palla 449
G-5 Proibire l'Utilizzo di Dispositivi per la Misurazione della Distanza 449
G-6 Proibire l'Uso di Trasporto Motorizzato 450
G-7 Proibire l'Uso di Certi Tipi di Scarpe 451
G-8 Proibire o Limitare L'Uso di Dispositivi Video o Audio 451

8H Definire Chi Può Aiutare o Dare Consiglio ai Giocatori 451
H-1 Utilizzo del Caddie Proibito o Richiesto; Limitazioni del Caddie 451
H-2 Designazione di un Consigliere nelle Gare a Squadre 452
H-3 Limitare Chi Può Essere un Capitano della Squadra 453
H-4 Considerare il Consigliere come Componente della Parte del Giocatore 453
H-5 Consiglio: Componenti della Squadra nello Stesso Gruppo 453

8I Definire Quando e Dove i Giocatori Possono Praticare 454
I-1 Praticare Prima dei Giri 454
I-2 Proibire la Pratica Sopra o Vicino al Putting Green Precedente 455

8J Procedure per il Maltempo e per le Sospensioni del Gioco 455
J-1 Metodi per Interrompere e Riprendere il Gioco 455
J-2 Rimozione dell'Acqua Temporanea 456

8K Linee di Condotta sulla Velocità di Gioco 456
K-1 Tempo Massimo per Tutto o per una Parte del Giro 456
K-2 Linea di Condotta sulla Velocità di Gioco Buca per Buca e Colpo per Colpo 456
K-3 Linea di Condotta sulla Velocità di Gioco Buca per Buca e Colpo per Colpo per la Stableford 459

K-4 Linea di Condotta sulla Velocità di Gioco Buca per Buca e Colpo per Colpo per le gare Contro Par/Contro Bogey 459

K-5 Struttura Modificata della Penalità per la Velocità di Gioco 459

8L Regole Locali Non Autorizzate 460

9 Altre Forme di Gioco

9A Stableford Modificata 461

9B Greensome 461

9C Scramble 461

9D Contano I Migliori Due Punteggi su Quattro 462

8 Regole Locali Tipo

Questa sezione elenca le Regole Locali Tipo che possono essere utilizzate da un Comitato:

- Queste possono essere adottate nella loro interezza o possono servire come esempio di come scrivere un particolare tipo di Regola Locale.
- Le Regole Locali sono autorizzate solo se sono coerenti con le linee guida stabilite in questa Sezione.
- Si incoraggia un Comitato a utilizzare il testo raccomandato se questo si adatti alla situazione locale al fine di ridurre al minimo il numero delle volte in cui un giocatore troverà versioni differenti della stessa Regola Locale in campi diversi o in gare differenti.
- Il Comitato dovrebbe assicurare che le Regole Locali siano rese disponibili ai giocatori sia su uno score, sia sull'Informativa per i Giocatori o in qualche altro modo.
- Laddove sia fornita una versione abbreviata del testo integrale della Regola Locale Tipo, per esempio sul retro dello score, il Comitato dovrebbe assicurare che il testo integrale sia disponibile, per esempio su una bacheca o su un sito web.
- Salvo diversa indicazione, la penalità per infrazione a una Regola Locale dovrebbe essere la penalità generale.

Principi per stabilire le Regole Locali:

- Le Regole Locali hanno lo stesso status di una Regola del Golf per una tale gara o campo.
- Si incoraggiano i Comitati a utilizzare le Regole Locali solo per affrontare il genere di situazioni e le linee guida trattati in questa sezione e nella Sezione 5.
- Se una Regola Locale viene introdotta a causa di una situazione temporanea, essa dovrebbe essere rimossa non appena tale situazione non richieda più il suo utilizzo.
- Se un Comitato modifica l'enunciazione di una Regola Locale Tipo per adattarla alle particolari esigenze del campo o della gara, deve assicurarsi che i cambiamenti siano entro i parametri consentiti dalla Regola Locale Tipo e coerenti con lo scopo dichiarato.
- Al fine di assicurare che il gioco sia condotto in accordo con le Regole del Golf, un Comitato non deve utilizzare una Regola Locale per eludere o modificare le Regole del Golf semplicemente perché preferisce che una Regola sia diversa.
- Come principio generale, quando un giocatore gioca un giro che deve essere convalidato ai fini dell'handicap, egli deve giocarlo secondo le Regole del Golf. Se il Comitato autorizza i giocatori a giocare in un modo che differisce significativamente dalle Regole del Golf, al giocatore non può essere permesso di convalidare lo score ai fini dell'handicap. Per eccezioni ammissibili, consultate le regole o le raccomandazioni contenute nel Sistema Handicap che opera nella vostra

giurisdizione.

Se il Comitato crede che una Regola Locale non trattata da questi principi possa essere necessaria a causa delle condizioni anormali locali che interferiscono con un gioco corretto, esso dovrebbe:

- Consultare RandA.org per verificare se sia disponibile qualsiasi altra Regola Locale Tipo per trattare tale condizione, o
- Consultare il R&A direttamente.

Le Regole Locali Tipo in ciascuna categoria sono numerate in ordine – per esempio, A-1, A-2, ecc.

Una dichiarazione sullo scopo viene data in ogni Regola Locale Tipo. Se un Comitato modifica l'enunciazione di una Regola Locale Tipo per adattarla alle particolari esigenze del campo o della gara, dovrebbe assicurarsi che tali cambiamenti siano coerenti con lo scopo dichiarato.

Queste Regole Locali Tipo sono organizzate nelle seguenti categorie:

A. Fuori Limite e Limiti del Campo

B. Aree di Penalità

C. I Bunker

D. I Putting Green

E. Procedure Speciali o Richieste per Ovviare

F. Condizioni Anormali del Campo e Oggetti Integranti

G. Limitazioni Sull'Utilizzo di Equipaggiamento Specifico

H. Definire Chi Può Aiutare o Dare Consiglio ai Giocatori

I. Definire Quando e Dove i Giocatori Possono Praticare

J. Procedure per il Maltempo e per la Sospensione del Gioco

K. Linee di Condotta sulla Velocità del Gioco

Queste Regole Locali Tipo trattano quelle situazioni o questioni che sorgono abbastanza spesso per giustificare l'avere un modello di formulario. Per tutte le altre situazioni in cui è consentita una Regola Locale, ma non è previsto un linguaggio tipo, il Comitato dovrebbe scrivere la Regola Locale in termini chiari e semplici. Tuttavia il Comitato non è autorizzato a scrivere Regole Locali che vanno contro i principi delle Regole del Golf. La Sezione 8L dà ulteriori informazioni riguardo l'utilizzo di Regole Locali non autorizzate.

Laddove venga scritta una Regola Locale utilizzando il linguaggio delle Regole Locali Tipo presenti in questa sezione, il Comitato può richiedere assistenza nell'interpretazione della Regola Locale al R&A.

8A Fuori Limite e Limiti del Campo

A-1 Definire i Limiti

Scopo. Ci sono molti modi in cui un Comitato può definire i limiti del campo e non è opportuno o possibile fornire un elenco completo di Regole Locali Tipo che possono essere utilizzate per questo scopo.

La chiave è essere chiari e specifici nel definire i limiti nelle Regole Locali.

Non sono incluse Regole Locali Tipo in questa sezione data la varietà di opzioni disponibile, ma alcuni esempi sono forniti qui di seguito:

- Il *fuori limite* è definito dalla linea tra i punti del lato del *campo* a livello del terreno dei paletti bianchi o dei pali della recinzione. Il *fuori limite* è definito anche da [inserire la descrizione di altri metodi di definizione del *fuori limite*].
- Il limite del confine alla [specificare il numero della buca] è definito da [inserire la descrizione della caratteristica].
- Il limite del confine a sinistra di [specificare i numeri delle buche] è definito dal bordo del lato del *campo* dei punti bianchi su [specificare il luogo, come ad esempio l'asfalto].
- Il limite del confine a destra di [specificare il numero della buca] è definito dal bordo del lato del *campo* della linea bianca marcata su [nome della strada].
- L'area di manutenzione tra [specificare i numeri delle buche] è *fuori limite*. Il limite del confine è è definito dal bordo interno dei pali della recinzione che circondano l'area.

Vedi le Sezioni 2A e 5B(1) per ulteriori informazioni sul definire il fuori limite.

A-2 Chiarire il Limite del Confine Quando si Utilizza Un Muro o una Strada

Scopo. La definizione di "fuori limite" rende chiaro che quando un limite del confine viene definito con oggetti come ad esempio un muro o una strada, il Comitato dovrebbe definire il bordo del limite del confine.

A seconda della natura o della condizione di un muro, ci possono essere buone ragioni per definire il limite del confine come essere al di là del muro o utilizzare il bordo del lato del campo del muro come limite del confine.

Regola Locale Tipo A-2.1

"Il bordo del lato del *campo* di qualsiasi muro [il bordo del lato del *campo* della strada] definisce il limite del confine del *campo* ".

Regola Locale Tipo A-2.2

"Una palla è *fuori limite* quando è al di là di qualsiasi muro che definisce il limite del confine del *campo* ".

A-3 Il Fuori Limite Quando una Strada Pubblica Attraversa il Campo

Scopo. Quando una strada pubblica attraversa un campo, questa solitamente viene definita fuori limite. Ciò può rendere possibile per una palla giocata da un lato della strada andare a fermarsi entro i limiti del campo sull'altro lato della strada, sebbene tale palla sia fuori limite se si fermasse sulla strada stessa.

Se il Comitato reputa che non sia giusto o che sia pericoloso trattare diversamente tali situazioni, può adottare una Regola Locale che stabilisca che una palla giocata da un lato della strada che si ferma sull'altro lato della strada stessa sia fuori limite.

Se una strada attraversa una particolare buca dove i giocatori devono giocare da un lato all'altro nel normale corso del gioco, il Comitato dovrebbe specificare che questa Regola Locale non si applica a tale strada nel gioco di quella buca.

Regola Locale Tipo A-3

"Una palla che va a fermarsi sopra o al di là della strada [identificare la strada o le buche in cui essa entra in gioco] è *fuori limite*, anche se essa va a fermarsi su un'altra parte del *campo* che si trova entro i limiti per le altre buche".

A-4 Fuori Limite Interno

Scopo. Per il disegno del campo o per ragioni di sicurezza, un Comitato può scegliere di specificare che una particolare parte del campo si trovi fuori limite durante il gioco di una particolare buca.

Ciò viene fatto per impedire ai giocatori che giocano tale buca di giocare verso e da un'altra parte del campo. Per esempio, su una buca dogleg un fuori limite interno può essere utilizzato per impedire a un giocatore di tagliare il dogleg giocando una palla verso il fairway di un'altra buca.

Tuttavia, non è autorizzata una Regola Locale che stabilisca che una palla sia fuori limite se attraversa un limite del campo, anche se essa attraversa nuovamente il limite del campo e va a fermarsi sulla medesima parte del campo.

Regola Locale Tipo A-4

Quando il limite del confine è definito da paletti:

" Durante il gioco di [specificare il numero della buca], il [specificare la parte del *campo*] sul [specificare il luogo o la parte] della buca, definito da [specificare il colore dei paletti, per esempio paletti bianchi], è *fuori limite*.

Tali paletti sono considerati *oggetti che definiscono il limite* durante il gioco di [specificare il numero della buca]. Per tutte le altre buche, essi sono *ostruzioni inamovibili"*.

A-5 I Paletti che Identificano il Fuori Limite

Scopo. Quando il fuori limite è definito da una linea sul terreno, da un fosso o in un altro modo che non può essere notato da una certa distanza, il Comitato può posizionare dei paletti lungo il limite del confine per consentire ai giocatori di vedere da una certa distanza dove si trovi il bordo del limite del campo.

Gli oggetti che definiscono il limite non si possono muovere e generalmente non è permesso ovviare senza penalità, ma il Comitato può permettere di ovviare da tali paletti per mezzo della seguente Regola Locale Tipo che dovrebbe anche chiarire lo status di questi paletti.

Si raccomanda che tali paletti siano marcati in modo diverso dagli altri paletti che definiscono il limite del campo sul campo, per esempio, dei paletti bianchi con la parte superiore in nero possono essere utilizzati per questo scopo.

Regola Locale Tipo A-5

"Laddove il limite del *campo* sia definito da [identificare il limite del *campo*, per esempio una linea bianca marcata sul terreno], dei paletti bianchi con la parte superiore in nero sono stati posizionati per visibilità. Tali paletti [descrivere qualsiasi marcatura speciale] sono *ostruzioni* [*inamovibili/movibili*]".

8B Aree di Penalità

B-1 Definire le Aree di Penalità

Scopo. Ci sono molti modi in cui un Comitato può definire le aree di penalità sul campo e pertanto non è necessario o non è possibile fornire una lista completa di Regole Locali Tipo che possono essere utilizzate per questo scopo.

La chiave è essere chiari e specifici nel definire le aree di penalità nelle Regole Locali.

Non è inclusa alcuna Regola Locale specifica in questa sezione data la varietà di opzioni disponibili, tuttavia vengono forniti alcuni esempi qui di seguito:

- Nel gioco di [specificare il numero della buca], l'*area di penalità* gialla alla [specificare un altro numero della buca] è da giocare come un'*area di penalità* rossa.
- L'*area di penalità rossa* alla [specificare il numero della buca] si estende e coincide con il bordo del *fuori limite.*
- L'*area di penalità* rossa alla [specificare il numero della buca] definita su un solo lato si estende all'infinito.

Sebbene sia buona norma marcare i bordi delle aree di penalità, ci sono volte in cui il bordo dell'area di penalità può essere definito da un'enunciazione sullo score o sul foglio delle Regole Locali, Questo dovrebbe essere fatto solo laddove ci sia un po' di confusione su dove inizi il bordo dell'area di penalità e ciò può essere fatto in una maniera coerente per tutto il campo. Alcuni esempi sono:

- Tutte le aree di deserto sono *aree di penalità* rosse e il bordo dell'*area di penalità* è laddove l'erba e il deserto si incontrano.

- Tutte le aree di lava sono *aree di penalità* rosse.
- Laddove un muro artificiale circondi il bordo di un lago o di un'altra massa d'acqua, l'*area di penalità* è definita dal bordo esterno del muro.

Vedi la Sezione 2C e 5B(2) per ulteriori informazioni sul definire le aree di penalità.

B-2 Ovviare sul Lato Opposto dell'Area di Penalità Rossa

Scopo. La Regola 17.1 dà a un giocatore l'opzione di ovviare lateralmente o indietro sulla linea basandosi sul posto in cui la propria palla ha per l'ultima volta attraversato il bordo di un'area di penalità rossa. Tuttavia, in alcuni casi (per esempio, a causa della posizione dell'area di penalità rossa proprio vicino al limite del confine del campo), tali opzioni possono lasciare al giocatore nessuna opzione ragionevole oltre all'ovviare per colpo e distanza.

Un Comitato può introdurre una Regola Locale per consentire l'ovviare lateralmente sul lato opposto dell'area di penalità rossa come opzione per ovviare extra secondo la Regola 17.1d.

Nel prendere in considerazione una Regola Locale per consentire un'opzione aggiuntiva per ovviare:

- Il Comitato dovrebbe considerare di introdurre tale Regola Locale nelle situazioni in cui un giocatore potrebbe essere seriamente svantaggiato se essa non fosse introdotta. Due esempi del genere sono:
  - Laddove un limite del confine coincida con il bordo di un'area di penalità lungo il lato di una buca in un modo che se una palla ha attraversato per l'ultima volta l'area di penalità sul lato del limite del confine del campo, il giocatore non avrebbe probabilmente una reale opzione oltre quella di giocare nuovamente per colpo e distanza.
  - Laddove la configurazione dell'area di penalità sia tale che ci potrebbe essere un dubbio sul posto dove la palla abbia per l'ultima volta attraversato l'area di penalità e la decisione relativa a quale lato dell'area di penalità la palla abbia per l'ultima volta attraversato abbia un impatto considerevole su dove ovviare. Ciò si applica se un'area di penalità relativamente stretta sia delimitata da cespugli o dal rough fitto su un lato e dal fairway dall'altro.
- Si raccomanda che il Comitato indichi la posizione delle aree di penalità specifiche alle quali viene applicata la Regola Locale, piuttosto che applicarla a tutte le aree di penalità rosse del campo. Questa Regola Locale non dovrebbe essere utilizzata per permettere a un giocatore di servirsi dell'opzione per ovviare sul lato opposto al fine di attraversare un'area di penalità rossa andando in una posizione più favorevole di quella che sarebbe disponibile se egli utilizzasse e fosse fruibile la procedura normale per ovviare lateralmente secondo la Regola 17.1d.
- Può anche essere auspicabile marcare in un modo speciale le aree di penalità nelle quali è disponibile questa opzione, come ad esempio colorando diversamente la parte superiore di ciascun paletto dove l'opzione extra è disponibile e questo dovrebbe essere specificato nella Regola Locale.
- Invece di utilizzare questa Regola Locale, il Comitato può decidere di mettere in

atto una o più zone di droppaggio (vedi Regola Locale Tipo E-1).

Regola Locale Tipo B-2.1

"Quando la palla di un giocatore si trova in un'*area di penalità*, incluso quando è *noto o pressoché certo* che essa si trovi in un'*area di penalità* anche se non è stata trovata, il giocatore può ovviare utilizzando una delle opzioni secondo la Regola 17.1d.

Oppure, quando la palla ha per l'ultima volta attraversato il bordo dell'*area di penalità* rossa alla [specificare il numero della buca e il luogo], come opzione aggiuntiva per ovviare, aggiungendo **un colpo di penalità**, il giocatore può *droppare* la palla originale o un'altra palla sul lato opposto dell'*area di penalità:*

- Punto di Riferimento: il punto stimato sul bordo opposto dell'*area di penalità* che si trova alla stessa distanza dalla *buca* del punto stimato dove la palla originale ha per l'ultima volta attraversato il bordo dell'*area di penalità* rossa.

- Dimensione dell'Area dove Ovviare Misurata dal Punto di Riferimento: *lunghezza di due bastoni*, **ma** con questi limiti:

- Limiti sulla Posizione dell'Area dove Ovviare:
  - non deve essere più vicino alla *buca* del punto di riferimento e
  - può essere in qualsiasi *area del campo* eccetto nella stessa *area di penalità*, **ma**
  - se più di un'*area del campo* si trova entro la *lunghezza di due bastoni* dal punto di riferimento, la palla deve fermarsi all'interno dell'*area dove ovviare* nella stessa *area del campo* che la palla ha toccato per la prima volta quando *droppata* nell'*area dove ovviare.*

Penalità per giocare la palla da un *Posto Sbagliato* in infrazione alla Regola Locale: *Penalità Generale* secondo la Regola 14.7a".

Regola Locale Tipo B-2.2

Si applica la Regola Locale Tipo B-2.1, ma con la seguente modifica al primo paragrafo:

"Si applica questa Regola Locale quando la palla di un giocatore viene trovata o è *noto o pressoché certo* che si sia fermata in un'*area di penalità rossa* che è adiacente al limite del campo e il punto dove la palla ha per l'ultima volta attraversato il bordo dell'*area di penalità* si trova sul lato del limite del campo di tale *area di penalità".*

RLT B-2.1 E 2.2: OVVIARE SUL LATO OPPOSTO DELL'AREA DI PENALITA' ROSSA

Se è noto o pressoché certo che la palla del giocatore si trovi in un'area di penalità rossa, il giocatore può ovviare utilizzando una delle opzioni secondo la Regola 17.1d, oppure, come opzione aggiuntiva per ovviare quando viene introdotta la Regola Locale Tipo B-2.1 o B-2.2, il giocatore può anche ovviare lateralmente sul bordo opposto dell'area di penalità con un colpo di penalità.

Punto di Riferimento	Dimensione dell'Area dove Ovviare	Limiti sull'Area dove Ovviare
Il punto stimato (punto Y) sul bordo opposto dell'area di penalità che si trova alla stessa distanza dalla buca del punto stimato (punto X) dove la palla originale ha per l'ultima volta attraversato il bordo dell'area di penalità	Lunghezza di due bastoni dal punto di riferimento	L'area dove ovviare: • Non deve essere più vicino alla buca del punto di riferimento, e • Può essere in qualsiasi area del campo eccetto nella stessa area di penalità

B-3 Palla Provvisoria per la Palla in un'Area di Penalità

Scopo. Secondo la Regola 18.3, a un giocatore non è permesso giocare una palla provvisoriamente se è noto o pressoché certo che la propria palla sia in un'area di penalità.

Tuttavia, in casi rari, la dimensione, la forma o la posizione di un'area di penalità può essere tale che:

- Il giocatore non possa vedere se la palla sia nell'area di penalità,
- Si ritarderebbe irragionevolmente il gioco se il giocatore dovesse andare avanti a cercare la palla prima di ritornare a giocare un'altra palla con la penalità di colpo e distanza, e
- Se la palla non venisse trovata, sarebbe noto o pressoché certo che essa sia nell'area di penalità.

Per tali situazioni, per risparmiare tempo, un Comitato può scegliere di modificare la Regola 18.3:

- La Regola 18.3a è modificata per consentire al giocatore di giocare una palla provvisoriamente secondo la Regola 17.1d(1), la Regola 17.1d(2) o, nel caso di un'area di penalità rossa, la Regola 17.1d(3).
- Le Regole 18.3b e 18.3c sono modificate per stabilire quando tale palla provvisoria debba o possa essere giocata o abbandonata, come stabilito nella Regola Locale Tipo.

Regola Locale Tipo B-3

"Se un giocatore non sa se la propria palla si trovi nell'*area di penalità* [identificare il luogo], il giocatore può giocare una *palla provvisoria* secondo la Regola 18.3, che viene modificata in questo modo:

Nel giocare la *palla provvisoria*, il giocatore può utilizzare l'opzione dell'ovviare per *colpo e distanza* (vedi Regola 17.1d(1), l'opzione per ovviare indietro sulla linea (vedi Regola 17.1d(2)), oppure, se è un'*area di penalità* rossa, l'opzione per ovviare lateralmente (vedi Regola 17.1d(3). Se è disponibile una zona di droppaggio (vedi Regola Locale Tipo E-1) per quest'*area di penalità*, il giocatore può anche utilizzare tale opzione per ovviare.

Una volta che il giocatore ha giocato una *palla provvisoria* secondo questa Regola, egli non può utilizzare un'altra ulteriore opzione secondo la Regola 17.1 in relazione alla palla originale.

Nel decidere quando tale *palla provvisoria* diventi la palla *in gioco* del giocatore o se essa debba o possa essere abbandonata, si applicano la Regola 18.3c(2) e 18.3c(3), eccetto:

- Quando la Palla Originale Viene Trovata nell'Area di Penalità Entro il Periodo dei Tre Minuti Previsti per la Ricerca. Il giocatore può scegliere di:
  - continuare a giocare la palla originale come si trova nell'*area di penalità*, nel qual caso la *palla provvisoria* non deve essere giocata. Tutti i colpi con tale *palla provvisoria* prima che questa sia abbandonata (inclusi i *colpi* eseguiti e qualsiasi colpo di penalità derivante unicamente dal giocare quella palla), non contano, o
  - continuare a giocare la *palla provvisoria*, nel qual caso la palla originale non deve essere giocata.
- Quando la Palla Originale Non Viene Trovata Entro il Periodo dei Tre Minuti Previsti per la Ricerca o E' Noto o Pressoché Certo che Sia nell'Area di Penalità. La *palla provvisoria* diventa la *palla in gioco* del giocatore.

Penalità per Infrazione alla Regola Locale: *Penalità Generale*."

B-4 Definire un Corso d'Acqua Aperto come Parte dell'Area Generale

Scopo. Se un corso d'acqua aperto non contiene solitamente dell'acqua (come ad esempio un fosso di drenaggio oppure un'area di dilavamento che è secca, eccetto durante la stagione piovosa), il Comitato può definire tale area come parte dell'area generale.

Il Comitato può anche scegliere di marcare tale corso d'acqua aperto come area di penalità durante i periodi dell'anno in cui esso contiene l'acqua o lasciarlo parte dell'area generale, nel qual caso l'acqua che esso contiene sarebbe considerata come acqua temporanea. Tuttavia, le aree che normalmente contengono acqua dovrebbero essere

marcate come aree di penalità per tutto l'anno.

Vedi la Regola Locale Tipo F-20 per quando un corso d'acqua aperto possa essere reso parte di una condizione anormale del campo.

Regola Locale Tipo B-4.1

"Il [descrivere il corso d'acqua specifico, ad esempio un fosso] a [indicare dove è localizzato] è da considerare parte dell'*area generale* e non è parte di un'*area di penalità*".

Regola Locale Tipo B-4.2

"Tutti [descrivere tipi specifici di corsi d'acqua, come ad esempio i fossi di drenaggio in cemento] sono da considerarsi come parte dell'*area generale* e non come *area di penalità"*.

B-5 Opzione Speciale per Ovviare Quando l'Area di Penalità Si Trova Vicino al Bunker

Scopo. Ci possono essere particolari buche nelle quali parte del bordo di un'area di penalità rossa si trova così vicino a un bunker che un giocatore nell'ovviare lateralmente secondo la Regola 17.1d(3) necessiterà di droppare una palla nel bunker.

In tale caso, un Comitato può scegliere di realizzare un'opzione extra per ovviare che consenta al giocatore, con un colpo di penalità, di ovviare in una zona di droppaggio posizionata sul lato del fairway del bunker.

Regola Locale Tipo B-5

"Questa Regola Locale consente l'utilizzo di una zona di droppaggio come opzione extra per ovviare quando:

- la palla di un giocatore si trova in un'*area di penalità* rossa [identificare il luogo], incluso quando è *noto o pressoché certo* che la palla si sia fermata nell'*area di penalità*, e
- la palla ha per l'ultima volta attraversato il bordo dell'*area di penalità* rossa [identificare l'inizio e la fine del luogo, come ad esempio due paletti marcati in modo particolare]

In tale caso, il giocatore può:

- ovviare secondo una delle opzioni nella Regola 17.1d, aggiungendo **un colpo di penalità**, o
- come opzione extra, pure con l'aggiunta di **un colpo di penalità,** ovviare *droppando* una palla all'interno e giocandola dalla zona di droppaggio più vicina al punto dove la palla ha per l'ultima volta attraversato il bordo dell'*area di penalità* rossa e che non sia più vicino alla *buca* di tale punto.

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

8C I Bunker

C-1 Chiarire il Bordo del Bunker

Scopo. Quando può essere difficile determinare il bordo di un bunker a causa dell'usura o quando i bunker si confondono con aree di sabbia che si trovano nell'area generale, il Comitato può aver bisogno di definire il bordo del bunker.

Non è inclusa alcuna Regola Locale specifica in questa sezione, data la varietà di opzioni disponibili, tuttavia vengono forniti alcuni esempi qui di seguito:

- il bordo del *bunker* a sinistra di [specificare il numero della buca] è definito dal bordo esterno dei paletti [inserire il colore]. Tali paletti sono *ostruzioni movibili* e sono all'interno del *bunker*.
- il bordo del *bunker* a destra di [specificare il numero della buca] è definito dalla linea [identificare il colore] marcata sulla sabbia.
- qualsiasi area di sabbia che è stata rastrellata si considera essere parte di un *bunker.*

Vedi le Sezioni 2D e 5B(3) per ulteriori informazioni sui bunker.

C-2 Cambiare lo Status delle Aree di Sabbia

Scopo. La definizione di "bunker" specifica che un bunker è "un'area di sabbia appositamente preparata". Tuttavia, se un Comitato vuole definire un'area di sabbia preparata come parte dell'area generale oppure definire un'area di sabbia non preparata come bunker, lo può fare tramite una Regola Locale.

Regola Locale Tipo C-2.1

Definire un'area di sabbia preparata come parte dell'area generale:

"L'area [aree] preparata di sabbia [dettagliare le buche o i luoghi] è parte dell'*area generale* e non è *bunker*".

Regola Locale Tipo C-2.2

Definire un'area di sabbia non preparata come bunker:

"L'area [aree] di sabbia [dettagliare le buche o i luoghi] è *bunker* e non è parte dell'*area generale".*

C-3 Chiarire lo Status del Materiale Simile alla Sabbia

Scopo. I bunker in un campo qualche volta contengono materiali simili alla sabbia, come ad esempio conchiglie frantumate o polvere di lava. Tali materiali sono considerati come sabbia quando si applica la Regola 12 (vedi la Definizione di "bunker").

Per coerenza, il Comitato può scegliere di considerare tali materiali allo stesso modo in qualsiasi altro posto sul campo.

Regola Locale Tipo C-3

" Il [identificare il materiale come ad esempio le conchiglie frantumate o la polvere di lava] utilizzato per riempire i *bunker* è considerato come sabbia sia quando si trova in un *bunker*, sia in qualsiasi altro posto sul *campo.*

Ciò significa che questi materiali non sono *impedimenti sciolti*. Un giocatore non deve *migliorare le condizioni che influenzano il colpo* rimuovendo tali materiali eccetto quando questi si trovano sul *putting green* (vedi Regola 13 .1c(1))".

C-4 Dichiarare i Bunker di Pratica Parte dell'Area Generale

Scopo. Quando un campo ha entro i limiti del campo bunker utilizzati per la pratica, questi non perdono il proprio status di bunker per default. Tuttavia, la condizione dei bunker di pratica può essere molto brutta, in quanto i giocatori di frequente non li rastrellano. Se il Comitato vuole garantire ai giocatori l'ovviare, tale bunker dovrebbe essere dichiarato terreno in riparazione e parte dell'area generale, il che permetterà ai giocatori di droppare senza penalità all'esterno del bunker stesso.

Regola Locale Tipo C-4

"Il *bunker* di pratica localizzato alla [inserire i dettagli del luogo dove è localizzato il bunker] è *terreno in riparazione* ed è parte dell'*area generale*. E' possibile ovviare senza penalità secondo la Regola 16.1b".

8D I Putting Green

D-1 Chiarire il Bordo del Putting Green

Scopo. In alcuni campi, le aree attorno ai putting green vengono mantenute in modo tale che può risultare difficile per un giocatore stabilire se la propria palla si trovi sul putting green. In casi come questo, il Comitato può scegliere di marcare i bordi dei putting green con dei punti di vernice.

Regola Locale Tipo D-1

" I bordi dei *putting green* sono definiti da punti [inserire il colore]. Tali punti sono [sul] [fuori dal] *putting green* e non è possibile ovviare senza penalità da essi".

D-2 Status del Putting Green Quando Viene Utilizzato un Putting Green Temporaneo

Scopo. Ci possono essere volte in cui un putting green di una buca non può essere utilizzato per varie ragioni, per esempio a causa del maltempo o per ragioni di riparazione o di manutenzione. In tal caso, il Comitato può decidere di preparare un putting green temporaneo e mettere in atto una Regola Locale per definirlo come il putting green in gioco per tale buca. Il putting green che è stato sostituito da un putting green temporaneo dovrebbe essere definito come green sbagliato in modo che ai giocatori non sia consentito giocare da esso.

Regola Locale Tipo D-2

"I *putting green* temporanei sono in gioco alle buche [inserire il numero delle buche] come definito da [inserire la descrizione, per esempio le aree di fairway circondate da linee bianche]. Qualsiasi *putting green* che è stato sostituito da un *putting green* temporaneo è considerato un *green sbagliato* e si deve ovviare senza penalità dalla sua interferenza secondo la Regola 13.1f.

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

D-3 Proibire l'Ovviare da un Green Sbagliato Quando Esiste Interferenza Solo con lo Stance

Scopo. Ci possono essere situazioni in cui un Comitato non vuole permettere a un giocatore l'ovviare da un green sbagliato quando la sola interferenza è con lo stance del giocatore, per esempio:

- c'è un rough fitto vicino ad alcuni putting green e il Comitato considera che sarebbe ingiusto richiedere a un giocatore di ovviare in tali aree, o
- un green grande viene utilizzato come putting green per due buche separate, tuttavia il Comitato decide di dividerlo. Il Comitato può anche scegliere di non richiedere a un giocatore, la cui palla è sul putting green della buca che sta giocando, di ovviare quando il suo stance si trova sull'altro putting green.

Regola Locale Tipo D-3.1

" La Regola 13.1f viene modificata in questo modo:

Non esiste interferenza se un *green sbagliato* interferisce solo con lo *stance* del giocatore".

Regola Locale Tipo D-3.2

"La Regola 13.1f viene modificata in questo modo:

Quando la palla di un giocatore giace sul *putting green* della [specificare il numero della buca], non esiste interferenza con lo *stance* del giocatore che si trova sul *putting green* della [specificare il numero della buca] o il contrario.

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

D-4 Proibire il Gioco dal Collar del Green Sbagliato

Scopo. Se le palle giocate in una particolare buca vanno spesso a fermarsi sul green di una buca vicina:

- il punto più vicino per ovviare completamente quando si ovvia da tale green sbagliato secondo la Regola 13.1f sarà solitamente sul fairway vicino a tale green, e
- l'apron o il collar di conseguenza si può rovinare.

Per impedire un tale danno, il Comitato può scegliere di richiedere che i giocatori ovvino

secondo la Regola 13.1f facendo riferimento a un punto più vicino per ovviare completamente modificato che evita l'interferenza sia con il green sbagliato sia con l'apron o il collar, oppure utilizzando una zona di droppaggio (vedi Regola Locale Tipo B-2).

Regola Locale Tipo D-4

"Nel giocare [specificare il numero della buca], se il giocatore deve ovviare secondo la Regola 13.1f poiché la sua palla si è fermata sul *putting green* della [specificare il numero della buca] oppure tale *putting green* interferisce con il suo *stance* o con l'area del movimento che egli intende effettuare:

- nel trovare l'*area dove ovviare* da utilizzare per ovviare, il *putting green* della [specificare il numero della buca] viene definito per includere l'area del fairway entro [specificare la distanza, come ad esempio la *lunghezza di due bastoni]* dal bordo del *putting green*.
- Ciò significa che il *punto più vicino per ovviare completamente* deve evitare l'interferenza da quest'area unitamente al *putting green*.

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

D-5 Status di un Putting Green di Pratica o di un Putting Green Temporaneo

Scopo. I green sbagliati includono i green di pratica per la pratica del putt o del pitching, tuttavia il Comitato può scegliere di consentire il gioco da entrambi tramite una Regola Locale (il che significa che un giocatore la cui palla giace su tali green deve giocare la palla da lì). Un putting green temporaneo per una buca è solitamente parte dell'area generale quando non è in uso, tuttavia il Comitato può voler chiarire il suo status o dichiararlo come green sbagliato. Il Comitato può anche definire un green di pratica o un green temporaneo come terreno in riparazione, il che consentirebbe a un giocatore di ovviare senza penalità secondo la Regola 16.1b.

Regola Locale Tipo D-5.1

"Il green di pratica localizzato [inserire i dettagli del luogo dove è localizzato il green], non è un *green sbagliato* e non è richiesto o permesso ovviare senza penalità secondo la Regola 13.1f.

Regola Locale Tipo D-5.2

"Il green temporaneo localizzato [inserire i dettagli del luogo dove è localizzato il green], è un *green sbagliato* anche quando non è in uso e si deve ovviare secondo la Regola 13.1f."

Regola Locale Tipo D-5.3

"Il green di pratica localizzato [inserire i dettagli del luogo dove è localizzato il green], non è un *green sbagliato* e non è richiesto ovviare senza penalità secondo la Regola 13.1f, tuttavia esso è *terreno in riparazione* e un giocatore può ovviare senza penalità secondo la Regola 16.1b".

D-6 Dividere un Green Doppio in Due Green Separati

Scopo. Quando un campo ha un green che serve da putting green per due buche, il Comitato può voler dividere il green in due green separati tramite una Regola Locale. Ciò richiederebbe che un giocatore che si trova sulla porzione sbagliata del green ovvi secondo la Regola 13.1f. Il metodo per definire tale separazione dovrebbe essere specificato. Questa Regola Locale può essere utilizzata in associazione alla Regola Locale Tipo D-3 per i casi in cui la palla del giocatore si trovi sulla porzione giusta del green, ma lo stance del giocatore sia sull'altra porzione del green.

Regola Locale Tipo D-6

"Il green che serve le buche [specificare i numeri delle buche] si considera costituito da due green separati divisi da [specificare il metodo, come ad esempio paletti colorati]. Un giocatore che ha interferenza con la porzione del green per la buca che non si sta giocando, si trova su un *green sbagliato* e deve ovviare secondo la Regola 13.1f.

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

8E Procedure Speciali o Richieste per Ovviare

E-1 Zone di Droppaggio

Scopo. Una zona di droppaggio è una forma speciale di area dove ovviare che può essere adottata dal Comitato. Nell'ovviare in una zona di droppaggio, il giocatore deve droppare la palla all'interno ed essa si deve fermare nella zona di droppaggio.

Le zone di droppaggio dovrebbero essere considerate quando ci possono essere problemi pratici nel richiedere ai giocatori di utilizzare le consuete opzioni per ovviare secondo una Regola, come ad esempio:

- Regola 13.1f - Green Sbagliato.
- Regola 16.1 – Condizioni Anormali del Campo (Incluse le Ostruzioni Inamovibili).
- Regola 16.2 – Condizione di Animale Pericoloso.
- Regola 17 – Aree di Penalità.
- Regola 19 – Palla Ingiocabile.
- Regola Locale Tipo E-5 Alternativa al Colpo e Distanza per la Palla Persa o la Palla Fuori Limite o F-23 – Ostruzioni Temporanee Inamovibili.

I seguenti punti si applicano quando si droppa una palla in una zona di droppaggio:

- Il giocatore non deve necessariamente stare nella zona di droppaggio quando droppa la palla.
- Quando un giocatore utilizza una zona di droppaggio, l'area dove ovviare è definita da tale zona di droppaggio e la palla deve essere droppata al suo interno e deve fermarsi nella zona di droppaggio (vedi Regola 14.3).
- Se la zona di droppaggio è definita da una linea sul terreno, la linea è all'interno della zona di droppaggio.

Vedi la Sezione 2I per ulteriori informazioni riguardanti le zone di droppaggio.

Regola Locale Tipo E-1.1

Questa Regola Locale Tipo tratta l'esempio di una zona di droppaggio utilizzata come opzione extra per ovviare da un'area di penalità, ma essa può essere adattata per qualsiasi altra Regola sopra menzionata.

" Se una palla si trova nell'*area di penalità* [identificare il luogo], incluso quando è *noto o pressoché certo* che una palla che non è stata trovata si sia fermata nell'*area di penalità*, il giocatore ha le seguenti opzioni per ovviare, ciascuna che prevede **un colpo di penalità:**

- ovviare secondo la Regola 17.1, o
- come opzione extra, *droppare* la palla originale o un'altra palla nella zona di droppaggio [descrivere come è definita la zona di droppaggio e dove è localizzata]. La zona di droppaggio è un'*area dove ovviare* secondo la Regola 14.3.

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

Regola Locale Tipo E-1.2

Questa Regola Locale Tipo tratta l'esempio di una zona di droppaggio utilizzata come opzione extra per ovviare da una condizione anormale del campo come ad esempio una grande area di terreno in riparazione, ma può essere adattata per qualsiasi altra Regola sopra menzionata.

" Se una palla si trova in *terreno in riparazione* [identificare il luogo], incluso quando è *noto o pressoché certo* che una palla che non è stata trovata si sia fermata nel *terreno in riparazione*, il giocatore può:

- ovviare senza penalità secondo la Regola 16.1, o
- come opzione extra ovviare senza penalità *droppando* la palla originale o un'altra palla nella zona di droppaggio [descrivere come è definita la zona di droppaggio e dove è localizzata]. La zona di droppaggio è un'*area dove ovviare* secondo la Regola 14.3.

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

Regola Locale Tipo E-1.3

Questa Regola Locale Tipo tratta l'esempio di una zona di droppaggio utilizzata come unica opzione per ovviare disponibile (oltre al colpo e distanza) per ovviare da un'area di penalità, ma essa può essere adattata per qualsiasi altra Regola sopra menzionata.

" Se una palla si trova nell'*area di penalità* [identificare il luogo], incluso quando è *noto o pressoché certo* che una palla che non è stata trovata si sia fermata nell'*area di penalità*, il giocatore può:

- ovviare per *colpo e distanza* secondo la Regola 17.1d(1), aggiungendo **un colpo di penalità**, o
- droppare la palla originale o un'altra palla nella zona di droppaggio [descrivere come è definita la zona di droppaggio e dove è localizzata], aggiungendo **un colpo di penalità.** La zona di droppaggio è un'*area dove ovviare* secondo la Regola 14.3.

- Il giocatore non può ovviare secondo le Regole 17.1d(2) o 17.1d(3).

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

E-2 Pulire la Palla

Scopo. Quando le condizioni come il terreno bagnato per tutte la parti del campo possono far sì che il fango si attacchi alla palla, il Comitato può scegliere di permettere al giocatore di alzare, pulire e ripiazzare la palla nell'area generale. Tale ovviare dovrebbe essere limitato a quelle porzioni del campo in cui vi è necessità.

Mentre la Regola Locale per il Piazzamento della Palla (Regola Locale Tipo E-3) è ideata per il solo utilizzo nelle aree tagliate all'altezza del fairway o inferiore nell'area generale, questa Regola Locale può essere utilizzata per tutta l'area generale o limitata ad aree specifiche. Il Comitato potrebbe scegliere di utilizzare entrambe le Regole Locali che consentono di piazzare la palla nel fairway e pulire la palla ovunque nell'area generale.

Non è consigliabile implementare questa Regola Locale una volta che il gioco è iniziato in un giro stroke play. Facendo in questo modo, si consentirebbe ai giocatori che hanno più buche da giocare di avere il vantaggio di utilizzarla per un periodo di tempo più lungo. Tale Regola Locale potrebbe essere implementata, una volta che un incontro è iniziato, tra il gioco di due buche, in quanto gli avversari hanno un uguale beneficio.

Per una guida su quando e come può essere utilizzata questa Regola Locale allo scopo di formulare i punteggi ai fini dell'handicap (per esempio se essa deve essere limitata al solo fairway), consultate le regole o le raccomandazioni contenute all'interno del Sistema Handicap operante nella giurisdizione locale.

Regola Locale Tipo E-2

"Quando la palla di un giocatore giace in [identificare l'area, come ad esempio l'*area generale*, alla buca 6, nell'*area generale* tagliata all'altezza del fairway o inferiore, ecc.], la palla può essere alzata, pulita e *ripiazzata* senza penalità. Il giocatore deve *marcare* il punto prima di alzare la palla (vedi Regola 14.1) e la palla deve essere *ripiazzata* sul suo punto originale (vedi Regola 14.2).

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

E-3 Piazzare la Palla

Scopo. Quando condizioni anormali locali occasionali possono interferire con il gioco corretto, le parti del campo interessate possono essere definite terreno in riparazione. Tuttavia, condizioni avverse come ad esempio forti nevicate, disgeli primaverili, piogge prolungate o caldo estremo possono qualche volta danneggiare il campo o impedire l'utilizzo di mezzi tosaerba pesanti.

Quando tali condizioni sono diffuse sul campo, il Comitato può scegliere di adottare una Regola Locale per "piazzare la palla" (nota anche come "Regola invernale") per consentire un gioco corretto o aiutare a proteggere il fairway. Tale Regola Locale dovrebbe essere ritirata non appena le condizioni lo consentano.

L'utilizzo di questa Regola Locale al di fuori del fairway nell'area generale non è raccomandato, in quanto può fare in modo che il giocatore possa ovviare senza penalità da aree in cui una palla possa essere altrimenti ingiocabile (come ad esempio in aree di cespugli o alberi).

Non è autorizzato implementare questa Regola Locale una volta che il gioco è iniziato in un giro stroke play. Facendo in questo modo, si consentirebbe ai giocatori che hanno più buche da giocare di avere il vantaggio di utilizzarla per un periodo di tempo più lungo. Tale Regola Locale potrebbe essere implementata, una volta che un incontro è iniziato, tra il gioco di due buche, in quanto gli avversari hanno un uguale beneficio.

Per una guida su quando e come possa essere utilizzata questa Regola Locale allo scopo di formulare i punteggi ai fini dell'handicap (inclusa la dimensione dell'area dove ovviare e se essa possa solo essere utilizzata nel fairway), consultate le regole o le raccomandazioni contenute all'interno del Sistema Handicap operante nella giurisdizione locale.

Regola Locale Tipo E-3

"Quando la palla di un giocatore giace in una parte dell'*area generale* tagliata all'altezza del fairway o inferiore [oppure identificare un'area specifica come ad esempio "sul fairway della buca 6"], il giocatore può ovviare senza penalità una sola volta piazzando la palla originale o un'altra palla all'interno e giocandola da quest'*area dove ovviare:*

- Punto di Riferimento: il punto della palla originale.
- Dimensione dell'Area dove Ovviare Misurata dal Punto di Riferimento: [specificare la dimensione dell'*area dove ovviare,* come ad esempio la *lunghezza di* un *bastone*, la lunghezza di uno score, o 15 centimetri] dal punto di riferimento, **ma** con questi limiti:
- Limiti sulla Posizione dell'Area dove Ovviare:
  - non deve essere più vicino alla *buca* del punto di riferimento, e
  - deve essere nell'*area generale.*

Nel procedere secondo questa Regola Locale, il giocatore deve scegliere un punto per piazzare la palla e utilizzare le procedure per *ripiazzare* una palla secondo le Regole 14.2b(2) e 14.2e.

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

E-4 Ovviare dai Buchi di Aerazione

Scopo. I buchi di aerazione non rientrano nel significato delle buche fatte dal personale della manutenzione. Pertanto ai giocatori non è permesso ripararli sul putting green (vedi Regola 13.1c) oppure ovviare senza penalità da essi nell'area generale, tuttavia tali buchi possono interferire con la corretta pratica del gioco. Se il Comitato dichiara i buchi di aerazione come terreno in riparazione, un giocatore può trovare che sia impraticabile o impossibile ottenere di ovviare completamente.

Pertanto, quando recenti buchi di aerazione possono interferire significativamente con il lie della palla o con l'area del movimento che si intende effettuare, il Comitato può scegliere

di far ovviare come farebbe con un terreno in riparazione, escludendo però l'ovviare per l'interferenza con lo stance del giocatore. Questa Regola Locale dovrebbe essere ritirata quando i buchi di aerazione si saranno rimarginati sufficientemente per evitare un'interferenza significativa.

Regola Locale Tipo E-4

"Se la palla di un giocatore giace all'interno o tocca un buco di aerazione:

(a) Palla nell'Area Generale. Il giocatore può ovviare secondo la Regola 16.1b. Se la palla si ferma in un altro buco di aerazione, il giocatore può ovviare ancora secondo questa Regola Locale.

(b) Palla sul Putting Green. Il giocatore può ovviare secondo la Regola 16.1d.

Tuttavia, non esiste interferenza se il buco di aerazione interferisce solo con lo *stance* del giocatore o, sul *putting green*, sulla *linea di gioco* del giocatore.

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

E-5 Alternativa al Colpo e Distanza per la Palla Persa o per la Palla Fuori Limite

Scopo. Quando non è stata giocata una palla provvisoria, possono verificarsi problemi significativi con la velocità di gioco a causa di un giocatore che necessita di ovviare per colpo e distanza per una palla che è fuori limite o che non si riesce a trovare. Lo scopo di questa Regola Locale è consentire a un Comitato di fornire un'opzione extra per ovviare che permette a un giocatore di continuare il gioco senza ritornare al luogo del colpo precedente.

La Regola Locale è appropriata per il gioco generale dove i golfisti giocano giri informali o giocano le loro proprie gare. La Regola Locale non è appropriata per le gare limitate a giocatori di alto livello (cioè gare di professionisti e gare di dilettanti a un livello d'elite). Per una guida su quando e come può essere utilizzata questa Regola Locale allo scopo di formulare i punteggi ai fini dell'handicap (per esempio se essa deve essere limitata al solo fairway), consultate le regole o le raccomandazioni contenute all'interno del Sistema Handicap operante nella giurisdizione locale.

Laddove un Comitato abbia introdotto tale Regola Locale per il gioco generale, e la rimuove per le gare, dovrebbe assicurarsi che tutti i giocatori siano al corrente di ciò prima che il gioco inizi.

Un Comitato può introdurre tale Regola Locale per tutto il gioco sul campo oppure solo per una o due buche specifiche in cui essa può essere particolarmente utile (per esempio laddove i giocatori non possano vedere la landing area e pertanto non possono sapere se giocare o meno una palla provvisoria).

Questa opzione permette al giocatore di droppare in un'ampia area tra il punto dove si stima che la palla si sia fermata o sia andata fuori limite e il bordo del fairway della buca che si sta giocando che non sia più vicino alla buca.

Il giocatore riceve due colpi di penalità quando utilizza questa opzione per ovviare. Ciò significa che l'ovviare è paragonabile a ciò che si avrebbe potuto ottenere se il giocatore avesse ovviato per colpo e distanza.

Questa Regola Locale non può essere utilizzata per una palla ingiocabile oppure per una palla per la quale è noto o pressoché certo che si trovi in un'area di penalità.

Se viene giocata una palla provvisoria e né la palla originale, né la palla provvisoria si riescono a trovare, allora tale Regola Locale può essere applicata alla palla provvisoria che non si riesce a trovare.

RLT E-5 DIAGRAMMA 1: PALLA NON TROVATA

Quando la palla di un giocatore non è stata trovata, il giocatore può ovviare per colpo e distanza, oppure, quando viene introdotta la Regola Locale Tipo E-5, il giocatore ha l'opzione aggiuntiva di droppare una palla all'interno e giocarla dall'area dove ovviare descritta qui sotto con due colpi di penalità:

Punti di Riferimento	Dimensione dell'Area Dove Ovviare	Limiti sull'Area Dove Ovviare
A. Punto di Riferimento della Palla: Il punto in cui si stima che la palla originale si sia fermata sul campo (punto A) B. Punto di Riferimento del Fairway: Il punto del fairway della buca che si sta giocando (punto B) che è più vicino al punto di riferimento della palla, ma non è più vicino alla buca del punto di riferimento della palla	In qualsiasi posto tra: • Una linea dalla buca attraverso il punto di riferimento della palla (punto A) (ed entro la lunghezza di due bastoni verso l'esterno di tale linea), e • Una linea dalla buca attraverso il punto di riferimento del fairway (punto B) (ed entro la lunghezza di due bastoni verso il lato del fairway di tale linea)	L'area dove ovviare: • Non deve essere più vicino alla buca del punto di riferimento della palla, e • Deve essere nell'area generale

Note per il giocatore:
Poiché l'area dove ovviare è probabilmente molto grande, la palla potrebbe rotolare a una distanza considerevole dal punto in cui per la prima volta colpisce il terreno, e quindi non è necessario dropparla di nuovo.

RLT E-5 DIAGRAMMA 2: PALLA FUORI LIMITE

Quando è noto o pressoché certo che la palla di un giocatore sia fuori limite, il giocatore può ovviare per colpo e distanza, oppure, quando viene introdotta la Regola Locale Tipo E-5, il giocatore ha l'opzione aggiuntiva di droppare una palla all'interno e giocarla dall'area dove ovviare descritta qui sotto con due colpi di penalità:

Punti di Riferimento	Dimensione dell'Area Dove Ovviare	Limiti sull'Area Dove Ovviare
A. Punto di Riferimento della Palla: Il punto in cui si stima che la palla originale abbia per l'ultima volta attraversato il margine del limite del campo per andare fuori limite (punto A) B. Punto di Riferimento del Fairway: Il punto del fairway della buca che si sta giocando (punto B) che è più vicino al punto di riferimento della palla, ma non è più vicino alla buca del punto di riferimento della palla	In qualsiasi posto tra: • Una linea dalla buca attraverso il punto di riferimento della palla (punto A) (ed entro la lunghezza di due bastoni verso l'esterno di tale linea, ma sempre sul campo), e • Una linea dalla buca attraverso il punto di riferimento del fairway (punto B) (ed entro la lunghezza di due bastoni verso il lato del fairway di tale linea)	L'area dove ovviare: • Non deve essere più vicino alla buca del punto di riferimento della palla, e • Deve essere nell'area generale

Note per il giocatore:
Poiché l'area dove ovviare è probabilmente molto grande, la palla potrebbe rotolare a una distanza considerevole dal punto in cui per la prima volta colpisce il terreno, e quindi non è necessario dropparla di nuovo.

RLT E-5 DIAGRAMMA 3: PALLA NON TROVATA O FUORI LIMITE VICINO AL GREEN

Quando la palla di un giocatore non è stata trovata o è noto o pressoché certo che sia fuori limite, il giocatore può ovviare per colpo e distanza, oppure, quando viene introdotta la Regola Locale Tipo E-5, il giocatore ha l'opzione aggiuntiva di droppare una palla all'interno e giocarla dall'area dove ovviare descritta qui sotto con due colpi di penalità:

Punti di Riferimento	Dimensione dell'Area Dove Ovviare	Limiti sull'Area Dove Ovviare
A. Punto di Riferimento della Palla: Il punto in cui si stima che la palla originale si sia fermata sul campo o che abbia per l'ultima volta attraversato il margine del limite del campo per andare fuori limite (punto A) B. Punto di Riferimento del Fairway: Il punto del fairway della buca che si sta giocando (punto B) che è più vicino al punto di riferimento della palla, ma non è più vicino alla buca del punto di riferimento della palla	In qualsiasi posto tra: • Una linea dalla buca attraverso il punto di riferimento della palla (punto A) (ed entro la lunghezza di due bastoni verso l'esterno di tale linea), e • Una linea dalla buca attraverso il punto di riferimento del fairway (punto B) (ed entro la lunghezza di due bastoni verso il lato del fairway di tale linea)	L'area dove ovviare: • Non deve essere più vicino alla buca del punto di riferimento della palla, e • Deve essere nell'area generale

Note per il giocatore:
Poiché l'area dove ovviare è probabilmente molto grande, la palla potrebbe rotolare a una distanza considerevole dal punto in cui per la prima volta colpisce il terreno, e quindi non è necessario dropparla di nuovo.

Regola Locale Tipo E-5

"Quando la palla di un giocatore non è stata trovata o è *noto o pressoché certo* che sia *fuori limite*, il giocatore può procedere come segue anziché procedere per *colpo e distanza.*

Con **due colpi di penalità**, il giocatore può ovviare *droppando* la palla originale o un'altra palla in quest'*area dove ovviare* (vedi Regola 14.3):

Due Punti di Riferimento Stimati:

(a) Punto di Riferimento della Palla: il punto in cui si stima che la palla originale:

- si sia fermata sul *campo*, o
- abbia per l'ultima volta attraversato il bordo del limite del *campo* per andare *fuori limite.*

(b) Punto di Riferimento del Fairway: il punto del fairway della buca che si sta giocando che si trova più vicino al punto di riferimento della palla, **ma** non è più vicino alla *buca* del punto di riferimento della palla.

Ai fini di questa Regola Locale, "fairway" significa qualsiasi area di erba nell'*area generale* che è tagliata all'altezza del fairway o inferiore.

Se si stima che una palla sia *persa* sul *campo* o che abbia attraversato per l'ultima volta il bordo del limite del confine del *campo* prima dell'inizio del fairway, il punto di riferimento del fairway può essere un sentiero erboso o un'area di partenza della buca che si sta giocando tagliata all'altezza del fairway o inferiore.

Dimensione dell'Area dove Ovviare Basata sui Punti di Riferimento: in qualsiasi posto tra:

- una linea dalla *buca* attraverso il punto di riferimento della palla (ed entro la *lunghezza di* due *bastoni* dall'esterno di tale linea), e
- una linea dalla *buca* attraverso il punto di riferimento del fairway (ed entro la *lunghezza di* due *bastoni* dal lato del fairway di tale linea).

Ma con questi limiti:

Limiti sulla Posizione dell'Area dove Ovviare:

- deve essere nell'*area generale*, e
- non deve essere più vicino alla *buca* del punto di riferimento della palla.

Una volta che il giocatore mette una palla *in gioco* secondo questa Regola Locale:

- la palla originale che era *persa* o *fuori limite* non è più *in gioco* e non deve essere giocata.
- Questo è valido anche se la palla viene trovata sul *campo* prima del termine del periodo dei tre minuti previsti per la ricerca (vedi Regola 6.3b).

Tuttavia, il giocatore non può utilizzare questa opzione per ovviare per la palla originale quando:

- è *noto o pressoché certo* che tale palla si sia fermata in un'*area di penalità*, o
- il giocatore ha giocato un'altra palla provvisoriamente con la penalità di *colpo e*

distanza (vedi Regola 18.3).

Un giocatore può utilizzare questa opzione per ovviare per una *palla provvisoria* che non è stata trovata o è *noto o pressoché certo* che essa sia *fuori limite.*

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

E-6 Ovviare dalla Recinzione Protettiva sulla Linea di Gioco

Scopo. Una recinzione (o uno schermo protettivo simile) è un qualcosa utilizzato per proteggere i giocatori in una buca dai colpi giocati in un'altra buca.

Se tale recinzione si trova vicino all'area di gioco per un'altra buca, il Comitato può scegliere di utilizzare zone di droppaggio per dare a un giocatore un'opzione extra per ovviare senza penalità quando egli sta giocando tale altra buca e la recinzione si trova sulla linea di gioco.

Il giocatore dovrebbe avere il diritto ad ovviare solo quando la palla si trova più vicino alla buca della zona di droppaggio, così che a un giocatore, la cui palla è a debita distanza dalla recinzione, non sia permesso spostarsi più avanti verso la zona di droppaggio.

Il Comitato dovrebbe prendere ciò in considerazione quando posiziona la zona di droppaggio al fine di assicurare che tale ovviare sia disponibile solo in situazioni in cui esso reputa che tale ovviare senza penalità sia giustificato.

Regola Locale Tipo E-6

"Durante il gioco della [specificare il numero della buca], se la recinzione protettiva sulla [specificare il numero della buca] si trova sulla *linea di gioco* di un giocatore:

- il giocatore può ovviare senza penalità *droppando* una palla all'interno e giocandola dalla zona di droppaggio (descrivere la posizione).
- **Tuttavia**, tale ovviare è permesso solo se la palla è *in gioco* più vicino alla *buca* del posto in cui è localizzata la zona di droppaggio (vedi Regola 14.3).

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

E-7 Ovviare da una Recinzione Elettrificata che Definisce il Limite

Scopo. Laddove venga utilizzata una recinzione elettrificata come recinzione che definisce il limite, è permessa una Regola Locale che prevede di ovviare senza penalità per una palla che giace a una certa distanza (per esempio, due bastoni) dalla recinzione che definisce il limite. In queste circostanze, per assicurare la sicurezza del giocatore, il giocatore può misurare i due bastoni dalla recinzione e avere la lunghezza di un bastone aggiuntiva nella quale dropppare la palla non più vicino alla buca del posto in cui giaceva la palla originariamente.

Non è altrimenti autorizzato introdurre una Regola Locale che preveda di ovviare senza penalità da una recinzione che definisce il limite anche se le ragioni del Comitato per fare in questo modo siano per proteggere tale recinzione da qualsiasi danno.

Regola Locale Tipo E-7

" Se la palla di un giocatore giace sul *campo* ed entro [specificare una distanza, come ad esempio la *lunghezza di* due *bastoni*] dalla recinzione elettrificata che definisce il limite alla buca [buche], il giocatore può ovviare senza penalità secondo la Regola 16.1, utilizzando come punto di riferimento il punto che si trova [specificare la distanza, come ad esempio la *lunghezza di* due *bastoni*] dalla recinzione e ad una uguale distanza dalla *buca*.

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

E-8 Definire le Zone Proibite al Gioco

Scopo. Ci possono essere alcune parti del campo in cui il Comitato desidera proibire il gioco, nel qual caso ciascuna area deve essere considerata come all'interno di una condizione anormale del campo o come all'interno di un'area di penalità.

Il Comitato può utilizzare le zone proibite al gioco per qualsiasi ragione, come ad esempio:

- per proteggere la natura, gli habitat degli animali e le aree ambientalmente protette;
- per impedire danni agli alberi giovani, alle aiuole, ai vivai di tappeto erboso, aree rizollate o altre aree piantumate;
- per proteggere i giocatori da un pericolo;
- per preservare siti di interesse storico o culturale.

Vedi la Sezione 2G e 5B(5) per ulteriori informazioni sulle Zone Proibite al Gioco e come marcarle distintamente.

Regola Locale Tipo E-8.1

"L'area definita da [specificare in che modo l'area è marcata, per esempio, con paletti verdi] [specificare dove è localizzata, a esempio a destra del fairway della buca 8] è una *zona proibita al gioco* che è da considerare come una *condizione anormale del campo.* Si deve ovviare senza penalità dall'interferenza con la *zona proibita al gioco* secondo la Regola 16.1f."

Regola Locale Tipo E-8.2

"L'area all'interno dell'*area di penalità* [rossa] [gialla] definita da [specificare in che modo l'area è marcata, per esempio, con paletti verdi] [specificare dove è localizzata, ad esempio a destra del fairway della buca 8] è una *zona proibita al gioco*. Quando una palla si trova nella *zona proibita al gioco* all'interno dell'*area di penalità*, la palla non deve essere giocata come si trova e si deve ovviare dall'interferenza con la *zona proibita al gioco* secondo la Regola 17.1e".

E-9 Definire un'Area di Fuori Limite come Zona Proibita al Gioco

Scopo. Sebbene un giocatore non possa giocare una palla dal fuori limite, ci possono essere aree che sono fuori limite che il Comitato può voler designare come zone proibite al gioco, per esempio per impedire ai giocatori di danneggiare qualsiasi cosa vegetante in

tale area quando questa interferisce con il gioco di una palla sul campo. In questo caso, un giocatore deve ovviare senza penalità se la propria palla si trova sul campo, ma l'area dello stance che egli intende prendere è all'interno della zona proibita al gioco che si trova fuori limite oppure se il suo movimento tocca qualcosa che si trova nella zona proibita al gioco.

Regola Locale Tipo E-9

"L' [identificare l'area *fuori limite* che è da considerare come *zona proibita al gioco*] è una *zona proibita al gioco* e il giocatore deve ovviare senza penalità secondo la Regola 16.1f(2) qualora la propria palla si trovi sul *campo* e qualsiasi cosa all'interno della *zona proibita al gioco* interferisca con l'area dello *stance* che il giocatore intende prendere o del movimento che egli intende effettuare. Il giocatore non deve giocare la palla come si trova.

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

E-10 Protezione degli Alberi Giovani

Scopo. Per impedire danni agli alberi giovani quando un giocatore esegue un colpo, un Comitato può scegliere di designarli come zona proibita al gioco, in modo che:

- se un giocatore ha un qualsiasi tipo di interferenza come definito dalla Regola 16.1 da tale albero designato come zona proibita al gioco, egli deve ovviare secondo la Regola 16.1f;
- se la palla del giocatore giace in un'area di penalità, egli deve ovviare senza penalità secondo la Regola Locale all'interno dell'area di penalità o procedere con penalità secondo la Regola 17.1.

Tali alberi dovrebbero essere identificati da paletti, nastri o in qualche altro modo chiaro.

Quando l'albero diverrà maturo e non avrà bisogno di tale protezione, il Comitato dovrebbe ritirare la Regola Locale e/o rimuovere il paletto identificativo o il nastro da tale albero.

Regola Locale Tipo E-10

"Gli alberi giovani identificati da [identificare come sono marcati] sono *zone proibite al gioco*:

- se la palla di un giocatore giace in qualsiasi posto sul *campo* a eccezione di un'*area di penalità* e giace sopra o tocca tale albero oppure tale albero interferisce con lo *stance* del giocatore o con l'area del movimento che egli intende effettuare, il giocatore deve ovviare secondo la Regola 16.1f;

- se la palla giace in un'*area di penalità* ed esiste interferenza da tale albero con lo *stance* del giocatore o con l'area del movimento che egli intende effettuare, il giocatore deve ovviare con penalità secondo la Regola 17.1e oppure senza penalità secondo la Regola 17.1e(2).

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

E-11 Palla Deviata dalla Linea Elettrica

Scopo. Se una linea elettrica sopraelevata permanente può interferire con il gioco ragionevole di una buca, un Comitato può richiedere che se una palla colpisce la linea elettrica (e i piloni, i cavi di sostegno o i pali che sostengono la linea elettrica), il colpo non conta e il giocatore deve giocare nuovamente il colpo.
Questa Regola Locale non dovrebbe essere generalmente utilizzata per le linee elettriche che non interferiscono con il gioco di una buca o che si trovano fuori limite.

Una Regola Locale che dà a un giocatore l'opzione di rigiocare il colpo per una palla che colpisce una linea elettrica non dovrebbe essere implementata.

Regola Locale Tipo E-11

"Se è *noto o pressoché certo* che la palla di un giocatore abbia colpito una linea elettrica [o un pilone o un cavo o un palo che sostiene una linea elettrica] durante il gioco della [specificare il numero della buca], il *colpo* non conta. Il giocatore deve giocare una palla senza penalità dal posto in cui è stato giocato il *colpo* precedente (vedi Regola 14.6 per cosa fare).

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

8F Condizioni Anormali del Campo e Oggetti Integranti

F-1 Definire le Condizioni Anormali del Campo e gli Oggetti Integranti

Scopo. Ci sono molti modi con i quali un Comitato può definire le condizioni anormali del campo e gli oggetti integranti sul campo e quindi non è appropriato o possibile fornire una lista completa delle Regole Locali Tipo che possono essere utilizzate a tale scopo.

L'importante è essere chiari e specifici nel definire le condizioni anormali del campo e gli oggetti integranti nelle Regole Locali.

Il Comitato ha la possibilità di adottare le Regole Locali per i seguenti scopi senza la necessità per loro di adattarsi alle Regole Locali Tipo dettagliate nella Sezione 2:

- chiarire lo status degli oggetti che possono essere ostruzioni;
- dichiarare qualsiasi oggetto artificiale come oggetto integrante (e non un'ostruzione);
- dichiarare le superfici artificiali e i bordi delle strade come oggetti integranti;
- dichiarare le strade e i sentieri che non hanno superfici e bordi artificiali come ostruzioni qualora essi possano influenzare ingiustamente il gioco;
- definire le ostruzioni temporanee sul campo o vicino al campo come ostruzioni movibili, inamovibili o temporanee inamovibili.

Nessuna Regola Locale Tipo è inclusa in questa sezione, data la varietà di opzioni disponibili, tuttavia alcuni esempi sono riportati qui di seguito:

- Il *terreno in riparazione* è definito da qualsiasi area circondata da una linea bianca [o inserire un altro colore o descrizione ove opportuno].
- Il *terreno in riparazione* include le rocce esposte nelle aree tagliate all'altezza del

fairway o inferiore [oppure entro una distanza del fairway stabilita, come ad esempio la *lunghezza di* due *bastoni*].

- Le aree nei *bunker* nelle quali la sabbia è stata rimossa dal movimento dell'acqua con il risultato che si sono creati dei solchi profondi nella sabbia stessa sono *terreno in riparazione*.
- I tappetini fissi e le guaine in plastica che coprono i cavi sono *ostruzioni inamovibili*.
- Le recinzioni protettive attorno ai green sono *ostruzioni inamovibili.*
- I pali delle staccionate sono *ostruzioni* [*movibili* o *inamovibili*].
- I muri artificiali di contenimento e i le palificazioni quando si trovano nelle *aree di penalità* sono *oggetti integranti.*
- I cavi e gli altri oggetti [strettamente] attaccati agli alberi sono *oggetti integranti.*
- Tutti i cancelli che permettono di oltrepassare muri e recinzioni che definiscono il limite [oppure specificare le buche nelle quali si applica ciò] sono *oggetti integranti.*

Vedi la Sezione 2F e 5B(4) per ulteriori informazioni sulle condizioni anormali del campo.

Vedi le Sezioni 2H e 5B(4) per ulteriori informazioni sugli oggetti integranti.

F-2 Ovviare Limitato per la Palla Infossata

Scopo. La Regola 16.3 permette normalmente di ovviare ogni qualvolta una palla sia infossata in qualsiasi posto nell'area generale (diversamente dalla sabbia in aree che non sono tagliate all'altezza del fairway o inferiore).

Tuttavia un Comitato può scegliere:

- di permettere l'ovviare solo quando una palla è infossata in una parte dell'area generale tagliata all'altezza del fairway o inferiore;
- di non permettere l'ovviare senza penalità per una palla infossata nella parete o nell'orlo di un bunker (come ad esempio una sponda di zolle impilate o di terra).

Regola Locale Tipo F-2.1

"La Regola 16.3 è modificata in questo modo:

E' permesso ovviare senza penalità soltanto quando una palla è *infossata* nella parte dell'*area generale* tagliata all'altezza del fairway o inferiore.

[Ai fini di questa Regola, le sponde realizzate con zolle impilate al di sopra dei *bunker* non sono tagliate all'altezza del fairway o inferiore].

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

Regola Locale Tipo F-2.2

"La Regola 16.3 è modificata in questo modo:

Non è permesso ovviare senza penalità quando una palla è *infossata* nelle [sponde

realizzate con zolle impilate] [sponde in terra] al di sopra dei *bunker*.

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

F-3 Terreno in Riparazione Considerato Come Parte della Vicina Ostruzione

Scopo. Il terreno in riparazione può essere situato proprio vicino a un'ostruzione inamovibile. Per esempio, quando un'aiuola che il Comitato ha dichiarato terreno in riparazione è circondata da una strada pavimentata artificialmente oppure quando il traffico causa dei danni vicino a una stradina.

Ciò può portare a complicate situazioni che riguardano l'ovviare. Dopo aver ovviato da una condizione, un giocatore può scoprire che c'è quindi interferenza con l'altra condizione; e dopo aver ovviato da quell'altra condizione, il giocatore può scoprire che la prima condizione interferisca nuovamente.

Per permettere al giocatore di ovviare con un'unica procedura, il Comitato può scegliere di considerare entrambe le condizioni come un'unica condizione anormale del campo. Quando ciò viene fatto, le aree di terreno in riparazione dovrebbero essere collegate all'ostruzione inamovibile per mezzo di linee bianche o dovrebbero essere definite in qualche altra maniera evidente.

Questa Regola Locale Tipo fornisce degli esempi di come affrontare situazioni di questo tipo:

Regola Locale Tipo F-3.1

Quando vengono utilizzate linee bianche per marcare il terreno in riparazione:

"Le aree di *terreno in riparazione* marcate con linee bianche e [una strada pavimentata artificialmente o un sentiero o un'altra *ostruzione* identificata] a cui esse sono collegate sono considerate come un'unica *condizione anormale del campo* quando si ovvia secondo la Regola 16.1".

Regola Locale Tipo F-3.2

Quando non vengono utilizzate linee bianche per marcare il terreno in riparazione:

"Laddove aree di terreno danneggiato si trovino proprio vicino a [una strada o un sentiero pavimentati artificialmente o un'altra *ostruzione* identificata], queste sono considerate come un'unica *condizione anormale del campo* quando si ovvia secondo la Regola 16.1".

Regola Locale Tipo F-3.3

Per le aree piantumate decorative come ad esempio le aiuole circondate da un'ostruzione inamovibile, come un sentiero per cart:

"[Descrivere l'area, come ad esempio le aree piantumate decorative] che sono circondate da una strada o da un sentiero pavimentati artificialmente (incluso qualsiasi cosa vegetante all'interno di tale area) e la strada o il sentiero sono considerati come un'unica *condizione anormale del campo* quando si ovvia secondo la Regola 16.1".

F-4 Danno Esteso Dovuto alla Pioggia Abbondante e al Traffico

Scopo. Quando la pioggia abbondante ha causato molte aree di danno insolito al campo (come ad esempio dei solchi profondi provocati da veicoli o impronte profonde causate da spettatori) e non è possibile definirle con paletti o linee, il Comitato ha l'autorità di dichiarare un tale danno insolito essere terreno in riparazione.

Regola Locale Tipo F-4

"Il *terreno in riparazione* può includere aree di danno insolito, incluso aree in cui gli spettatori o altro traffico si sono combinati a condizioni di umidità per modificare materialmente la superficie del terreno, ma solo quando così dichiarato da un *arbitro* autorizzato o da un membro del *Comitato.*

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

F-5 Ostruzioni Inamovibili Vicino ai Putting Green

Scopo. Quando una palla giace in qualsiasi posto diverso dal putting green, un'ostruzione inamovibile sulla linea di gioco del giocatore non è, di per sé, interferenza secondo la Regola 16.1. Ovviare senza penalità di norma non è permesso.

Tuttavia, se gli apron o i collar dei putting green sono tagliati abbastanza corti che il puttare da fuori green costituirebbe probabilmente una scelta comune per il colpo, le ostruzioni inamovibili che sono vicino ai putting green possono interferire con tali colpi.

In tal caso, il Comitato può scegliere di dare un'opzione extra per ovviare secondo la Regola 16.1 quando la palla di un giocatore giace nell'area generale o sul putting green e un'ostruzione inamovibile vicino al putting green si trova sulla linea di gioco del giocatore.

Il Comitato può limitare tale ovviare a certe situazioni, come ad esempio solo per particolari buche o ostruzioni, o solo quando la palla e l'ostruzione si trovano in una parte dell'area generale tagliata all'altezza del fairway o inferiore.

Regola Locale Tipo F-5

"Si può ovviare dall'interferenza con un'*ostruzione inamovibile* secondo la Regola 16.1"

Il giocatore ha anche le seguenti opzioni extra per ovviare quando tali *ostruzioni inamovibili* si trovano vicino al *putting green* e sulla *linea di gioco:*

Palla nell'Area Generale. Il giocatore può ovviare secondo la Regola 16.1b se un'*ostruzione inamovibile* si trova:

- sulla *linea di gioco* ed è:
  - entro la *lunghezza di due bastoni* dal *putting green*, e
  - entro la *lunghezza di due bastoni* dalla palla.

Eccezione – Non si Ovvia Se la Linea di Gioco è Chiaramente Irragionevole. Non si ovvia secondo questa Regola Locale se il giocatore sceglie una *linea di gioco* che è chiaramente irragionevole.

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

F-6 Proibire di Ovviare da una Condizione Anormale del Campo Quando l'Interferenza Esiste Solo con lo Stance.

Scopo. Un Comitato può voler impedire di ovviare dall'interferenza con lo stance del giocatore da alcune condizioni, come ad esempio le buche di animale, in quanto l'interferenza con lo stance non influenza significativamente il colpo oppure se l'ovviare con lo stance possa risultare in un ovviare ripetitivo da condizioni simili nelle vicinanze.

Regola Locale Tipo F-6

"La Regola 16.1 viene modificata in questo modo:

L'interferenza non esiste qualora [inserire la condizione dalla quale l'ovviare è limitato] interferisca solo con lo *stance* del giocatore.

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

F-7 Ovviare dalle Giunture di Zolle

Scopo. Una parte del campo che è stata riparata con zolle d'erba è spesso marcata come terreno in riparazione fino a che sia abbastanza stabile per il gioco.

Tuttavia, quando la stessa area di zolle non necessita più di essere marcata come terreno in riparazione, il Comitato può sempre scegliere di permettere l'ovviare quando:

- una palla giace in una delle giunture di zolle (anche note come giunture di zolle erbose).
- Una giuntura interferisce con l'area del movimento che il giocatore intende effettuare.

Quando tali giunture interferiscono solo con lo stance del giocatore, non c'è necessità di permettere l'ovviare.

Regola Locale Tipo F-7

"Se la palla di un giocatore giace all'interno o tocca una giuntura di zolle oppure una giuntura interferisce con l'area del movimento che il giocatore intende effettuare:

a) Palla nell'Area Generale. Il giocatore può ovviare secondo la Regola 16.1b.

b) Palla sul Putting Green. Il giocatore può ovviare secondo la Regola 16.1d.

Tuttavia, l'interferenza non esiste qualora la giuntura interferisca solo con lo *stance* del giocatore.

Nell'ovviare, tutte le giunture all'interno dell'area rizollata sono considerate un'unica giuntura. Ciò significa che se un giocatore ha interferenza da qualsiasi giuntura dopo aver *droppato* la palla, il giocatore deve procedere come richiesto dalla Regola 14.3c(2) anche quando la palla si trova ancora entro la *lunghezza di un bastone* dal punto di riferimento.

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

F-8 Ovviare dalle Crepe nel Terreno

Scopo. In condizioni di caldo e secco, i fairway di un campo possono soffrire a causa di crepe nel terreno. Il lie di una palla potrebbe essere seriamente influenzato se la palla si ferma in una crepa del genere, tuttavia lo stance di un giocatore può non essere ostacolato dalla condizione, nel qual caso si raccomanda una Regola Locale che permette di ovviare solo per il lie della palla e l'area del movimento che si intende effettuare.

Regola Locale Tipo F-8

"Le crepe nel terreno nelle parti dell'area generale tagliate all'altezza del fairway o inferiore sono *terreno in riparazione*. Il giocatore può ovviare secondo la Regola 16.1b.

[**Tuttavia,** l'interferenza non esiste se la crepa interferisce solo con lo *stance* del giocatore.]

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

F-9 Ovviare dalle Radici d'Albero in Fairway

Scopo. Nell'insolita situazione in cui si trovino radici d'albero esposte nel fairway, può essere ingiusto non permettere al giocatore di ovviare da queste. Il Comitato può scegliere di considerare tali radici d'albero nel fairway come terreno in riparazione dal quale è permesso ovviare senza penalità secondo la Regola 16.1b.

In alcune circostanze in cui radici d'albero esposte si trovino anche nel rough basso vicino al fairway, il Comitato può anche scegliere di considerare tali radici entro una distanza specifica dal bordo del fairway (per esempio la lunghezza di quattro bastoni o nel primo taglio del rough) come terreno in riparazione dal quale è permesso ovviare senza penalità secondo la Regola 16.1b.

Nel far ciò, il Comitato può scegliere di limitare l'ovviare all'interferenza con il lie della palla e l'area del movimento che si intende effettuare.

Regola Locale Tipo F-9.1

"Se la palla di un giocatore è ferma in una parte dell'*area generale* tagliata all'altezza del fairway o inferiore e c'è interferenza con radici d'albero esposte che si trovano in una parte dell'*area generale* tagliata all'altezza del fairway o inferiore, tali radici sono considerate *terreno in riparazione*. Il giocatore può ovviare senza penalità secondo la Regola 16.1b.

[**Tuttavia,** l'interferenza non esiste se le radici d'albero interferiscono solo con lo *stance* del giocatore].

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

Regola Locale Tipo F-9.2

"Se la palla di un giocatore si trova nell'*area generale* e c'è interferenza con radici d'albero esposte che si trovano in una parte dell'*area generale* tagliata all'altezza del fairway o

inferiore [oppure nel rough entro il numero specificato di *lunghezze di bastone* dal bordo del terreno tagliato all'altezza del fairway o inferiore] [oppure nel primo taglio del rough], le radici d'albero sono considerate *terreno in riparazione*. Il giocatore può ovviare senza penalità secondo la Regola 16.1b.

[**Tuttavia,** l'interferenza non esiste se le radici d'albero interferiscono solo con lo *stance* del giocatore].

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

F-10 Danni di Animali

Scopo. Ci possono essere volte in cui gli animali causano dei danni al campo talmente estesi che non è fattibile marcare tutte le aree danneggiate come terreno in riparazione. Inoltre, alcuni tipi di danni di animale non possono essere trattati dalla Regola 16.1.

Queste Regole Locali Tipo mostrano come il Comitato può scegliere di affrontare tali questioni.

Se animali, inclusi gli insetti, creano danni a un campo, il Comitato può scegliere di considerare tali danni terreno in riparazione dal quale è permesso ovviare secondo la Regola 16.1. ciò viene fatto definendo le aree o la condizione piuttosto che tentare di marcare tutte le aree di danni.

Un Comitato può scegliere di limitare l'ovviare solo ai danni che interferiscono con il lie della palla o con l'area del movimento che si intende effettuare.

Regola Locale Tipo F-10

"Nell'*area generale*, le aree di danni causati da [tipo di animale] sono considerate *terreno in riparazione* dal quale è permesso ovviare secondo la Regola 16.1b

[**Tuttavia,** l'interferenza non esiste se il danno interferisce solo con lo *stance* del giocatore].

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

F-11 Formicai

Scopo. I formicai sono impedimenti sciolti e possono essere rimossi secondo la Regola 15.1. Essi non sono buche di animale dalle quali è permesso ovviare senza penalità secondo la Regola 16.1.

Tuttavia, ci sono situazioni in cui i formicai sono difficili o impossibili da rimuovere (come ad esempio quando sono grandi, compatti o di forma conica). In tal caso, il Comitato può adottare una Regola Locale che dà al giocatore un'opzione di considerare tali formicai come terreno in riparazione.

Non è necessario adottare tale Regola Locale per le formiche rosse, in quanto esse sono considerate una condizione di animale pericoloso ed è possibile ovviare secondo la Regola 16.2.

Regola Locale Tipo F-11

"I formicai grandi o compatti sul campo sono, a scelta del giocatore, *impedimenti sciolti* che possono essere rimossi secondo la Regola 15.1, oppure *terreno in riparazione* dal quale è permesso ovviare secondo la Regola 16.1.

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

F-12 Sterco di Animale

Scopo. Lo sterco di un uccello o di un altro animale è un impedimento sciolto che può essere rimosso secondo la Regola 15.1.

Tuttavia, se c'è preoccupazione per gli effetti dello sterco sul gioco corretto, il Comitato può dare ai giocatori l'opzione di considerare lo sterco come terreno in riparazione dal quale è permesso ovviare secondo la Regola 16.1.

Se il considerare lo sterco come terreno in riparazione non permette di ovviare completamente quando una palla si trova sul putting green, un Comitato può anche permettere ai giocatori di utilizzare una frusta per i green o un simile equipaggiamento per la manutenzione al fine di rimuovere lo sterco dalla linea di gioco senza penalità, anche se il farlo migliora la linea di gioco o altre condizioni che influenzano il colpo.

Regola Locale Tipo F-12

"A scelta del giocatore, lo sterco di [specificare lo sterco dal quale si permetterebbe di ovviare, es. sterco d'oca, sterco di cane] può essere considerato:

- un *impedimento sciolto* che può essere rimosso secondo la Regola 15.1, o
- *terreno in riparazione* dal quale è permesso ovviare secondo la Regola 16.1.

[Se lo sterco si trova sul *putting green*, il giocatore può utilizzare la frusta per i green situata presso i *putting green* per rimuovere lo sterco dalla *linea di gioco*. Se il far ciò *migliora* la *linea di gioco* o altre *condizioni che influenzano il colpo*, non c'è penalità secondo la Regola 8.1a].

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

F-13 Danni da Zoccoli di Animale

Scopo. Gli zoccoli di animale come ad esempio cervi o alci possono causare danni sul campo. Un Comitato può voler permettere ai giocatori di ovviare da tali danni come terreno in riparazione senza dover marcare tutte le aree di tal genere.

Giacché i danni causati da animali possono essere riparati sul putting green, il Comitato può dichiarare tali danni terreno in riparazione oppure permettere ai giocatori di ripararli.

Regola Locale Tipo F-13

"I danni che sono chiaramente identificabili come causati da zoccoli di *animale* sono *terreno in riparazione* dal quale è permesso ovviare secondo la Regola 16.1.

[Tuttavia, sul *putting green*, la Regola 16.1 non si applica, in quanto tali danni possono essere riparati secondo la Regola 13.1].

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

F-14 Accumuli di Impedimenti Sciolti

Scopo. In certi periodi dell'anno, i cumuli di impedimenti sciolti, come ad esempio foglie, semi e ghiande, possono rendere difficile a un giocatore trovare o giocare la propria palla. Un Comitato può scegliere di considerare tali cumuli di impedimenti sciolti nell'area generale o in un bunker come terreno in riparazione dal quale è permesso ovviare secondo la Regola 16.1.

Questa Regola Locale non può essere utilizzata per le aree di penalità, in quanto non è possibile ovviare dalle condizioni anormali del campo nelle aree di penalità.

Tale Regola Locale dovrebbe essere limitata alla buca(buche) in cui i problemi sono creati da impedimenti sciolti di tal genere e dovrebbe essere ritirata appena le condizioni lo permettano.

Regola Locale Tipo F-14

"Durante il gioco della [specificare il numero della buca], qualsiasi terreno con accumuli temporanei di [identificare il tipo di *impedimenti sciolti*] nell'*area generale* o in un *bunker* è considerato *terreno in riparazione* dal quale è permesso ovviare secondo la Regola 16.1.

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

F-15 Funghi sul Putting Green

Scopo. Se i funghi che crescono sul putting green possono interferire con il gioco corretto, il Comitato può considerarli come terreno in riparazione in modo che un giocatore possa ovviare senza penalità secondo la Regola 16.1d.

Regola Locale Tipo F-15

"I funghi attaccati al *putting green* sono *terreno in riparazione* dal quale è permesso ovviare secondo la Regola 16.1d.

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

F-16 Bunker Pieno di Acqua Temporanea

Scopo. Se un bunker è allagato, l'ovviare senza penalità secondo la Regola 16.1c può non essere sufficiente per consentire un gioco corretto. Un Comitato può scegliere di considerare quel bunker come terreno in riparazione nell'area generale dal quale è permesso ovviare senza penalità al di fuori del bunker.

Il Comitato dovrebbe utilizzare questa Regola Locale solo basandosi caso per caso e quindi non è autorizzato a formulare una Regola Locale che stabilisca in linea generale che tutti i bunker allagati siano terreno in riparazione.

Regola Locale Tipo F-16

"Il *bunker* allagato a [inserire la posizione del *bunker*, per esempio a sinistra del green della buca 5] è *terreno in riparazione* nell'*area generale.* Esso non è considerato come *bunker* durante il *giro.*

Se la palla del giocatore giace all'interno o tocca questo *terreno in riparazione* o tale *terreno in riparazione* interferisce con lo *stance* del giocatore o l'area del movimento che intende effettuare, il giocatore può ovviare senza penalità secondo la Regola 16.1b

Tutti gli altri *bunker* sul *campo*, che contengano *acqua temporanea* o meno, sono sempre *bunker* per tutti gli scopi previsti dalle Regole.

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

F-17 Tutte le Strade e i Sentieri Considerati come Ostruzioni

Scopo. Laddove strade o sentieri non pavimentati artificialmente possano interferire con il gioco corretto, il Comitato può scegliere di definire tali strade come ostruzioni inamovibili dalle quali è possibile ovviare senza penalità secondo la Regola 16.1.

Regola Locale Tipo F-17

"Tutte le strade e i sentieri sul *campo* [o identificare i particolari tipi o posizioni], anche se non pavimentati artificialmente, sono considerati *ostruzioni inamovibili* dalle quali è permesso ovviare senza penalità secondo la Regola 16.1.

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

F-18 Considerare gli Oggetti Movibili come Inamovibili

Scopo. Il Comitato può scegliere di considerare determinati oggetti movibili sul campo, come ad esempio tutti i paletti (diversi dai paletti che definiscono il limite), i bidoni e i pali direzionali come inamovibili, così da scoraggiare i giocatori dal muoverli.

Le implicazioni di questa Regola Locale dovrebbero essere interamente considerate in anticipo dal Comitato, in quanto possono far sì che i giocatori infrangano la Regola 8.1 con il muovere un'ostruzione considerata come inamovibile.

Regola Locale Tipo F-18

"Tutti i paletti [oppure identificare le *ostruzioni movibili* che sono considerate *inamovibili*] sul *campo* sono considerati *ostruzioni inamovibili* dalle quali è permesso ovviare senza penalità secondo la Regola 16.1. Non è permesso ovviare secondo la Regola 15.2.

Penalità per Infrazione alle Regole Locali: *Penalità Generale*".

F-19 Solchi sul Bordo Vicino al Putting Green

Scopo. I solchi sul bordo sono qualche volta realizzati sull'apron o sul collar del putting green per fare in modo che l'erba non si diffonda sul putting green.

Poiché può essere difficile giocare una palla da tali solchi, un Comitato può scegliere di considerarli terreno in riparazione dal quale è permesso ovviare senza penalità secondo la Regola 16.1.

Dovrebbe essere permesso ovviare solo dall'interferenza con il lie della palla o con l'area del movimento che si intende effettuare.

Regola Locale Tipo F-19

"I solchi sul bordo attorno agli apron o ai collar dei *putting green* sono *terreno in riparazione*. Se la palla di un giocatore giace all'interno o tocca un solco, o un solco interferisce con l'area del movimento che si intende effettuare:

(a) Palla nell'Area Generale. Il giocatore può ovviare senza penalità secondo la Regola 16.1b.

(b) Palla sul Putting Green. Il giocatore può ovviare senza penalità secondo la Regola 16.1d.

Tuttavia, l'interferenza non esiste se il solco sul bordo interferisce solo con lo *stance* del giocatore.

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

F-20 Canali di Drenaggio in Cemento

Scopo. I canali di drenaggio in cemento stretti si trovano qualche volta sui campi dove sono soliti gli allagamenti. Ciò può creare problemi per il gioco, in quanto:

- questi canali sono aree di penalità come definito dalle Regole;
- tuttavia essi spesso corrono lungo i sentieri per cart e quindi sono più simili a ostruzioni inamovibili che ad aree di penalità.

Il Comitato può scegliere di considerare questi canali di drenaggio come ostruzioni inamovibili nell'area generale piuttosto che aree di penalità.

Vedi la Regola Locale Tipo B-4 per quando un corso d'acqua aperto possa essere definito parte dell'area generale.

Regola Locale Tipo F-20

"I canali di drenaggio che sono realizzati con materiali artificiali e che corrono lungo i sentieri per i cart sono considerati *ostruzioni inamovibili* nell'*area generale* e sono parte del sentiero per i cart. Un giocatore può ovviare senza penalità secondo la Regola 16.1b.

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

F-21 Linee o Punti Marcati con la Vernice

Scopo. Se il Comitato marca con linee o punti in vernice il putting green o parte dell'area generale tagliata all'altezza del fairway o inferiore (per esempio i segni di distanza), può considerare tali aree come condizioni anormali del campo dalle quali è possibile ovviare senza penalità secondo la Regola 16.1.

Quando tali linee o punti marcati con la vernice interferiscono solo con lo stance del giocatore, non c'è bisogno di permettere l'ovviare.

In alternativa, il Comitato può scegliere di chiarire che non è possibile ovviare da tali linee o punti marcati con la vernice.

Regola Locale Tipo F-21.1

"Le linee o i punti marcati con la vernice sul *putting green* o in una parte dell'*area generale* tagliata all'altezza del fairway o inferiore, sono considerati *terreno in riparazione* dal quale è permesso ovviare senza penalità secondo la Regola 16.1.

Tuttavia, l'interferenza non esiste se le linee o i punti interferiscono solo con lo *stance* del giocatore.

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

Regola Locale Tipo F-21.2

"Non è possibile ovviare dalle linee o dai punti marcati con la vernice [descrivere l'area, per esempio nelle aree dove l'erba non è tagliata all'altezza del fairway o inferiore].

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

F-22 Linee e Cavi Temporanei

Scopo. Le linee e i cavi temporanei sono spesso posizionati sul campo per fornire elettricità e comunicazioni per una gara. Questi cavi possono essere sulla superficie del terreno o al di sopra o al di sotto del terreno. Tali linee e cavi non si trovano solitamente in quel posto, e non fanno parte della sfida del giocare il campo, pertanto il Comitato può scegliere di fornire un'opzione extra per ovviare quando essi interferiscono con il gioco.

Regola Locale Tipo F-22

"Le linee e i cavi temporanei per l'elettricità e le comunicazioni (e i tappetini che li ricoprono o i pali che li supportano) sono *ostruzioni:*

1. se essi sono prontamente movibili, sono *ostruzioni movibili* e un giocatore può rimuoverli senza penalità secondo la Regola 15.2.
2. altrimenti essi sono *ostruzioni inamovibili* dalle quali il giocatore può ovviare come segue:

(a) Palla nell'area Generale o in Bunker: il giocatore può ovviare secondo la Regola 16.1

(b) Palla nell'Area Generale. La Regola 16.1b viene modificata per dare al giocatore l'opzione extra di ovviare senza penalità dall'interferenza con queste *ostruzioni inamovibili* in un'*area di penalità droppando* una palla e giocandola da quest'*area dove ovviare:*

- Punto di Riferimento: il *punto più vicino dove ovviare completamente* nell'*area di penalità.*
- Dimensione dell'Area dove Ovviare Misurata dal Punto di Riferimento: *lunghezza di un bastone* **ma** con questi limiti:
- Limiti sulla Posizione dell'Area Dove Ovviare:
  - deve essere nell'*area di penalità* in cui si è fermata la palla;
  - non deve essere più vicino alla *buca* del punto di riferimento, e
  - si deve ovviare completamente da tutta l'interferenza con l'*ostruzione inamovibile.*

3. Se la palla di un giocatore colpisce una linea o un cavo temporaneo sopraelevati, il *colpo* non conta. Il giocatore deve giocare una palla senza penalità dal posto in cui è stato eseguito il *colpo* precedente (vedi Regola 14.6 per cosa fare).
4. I fossi ricoperti d'erba per le linee o i cavi temporanei nell'*area generale* sono *terreno in riparazione*, anche se non marcati. Il giocatore può ovviare senza penalità secondo la Regola 16.1

Tuttavia, ci sono due eccezioni:

- **Eccezione 1 – Palla che Colpisce una Sezione Sopraelevata:** se una palla colpisce una sezione di giunzione sopraelevata di cavo che proviene dal terreno, il *colpo* conta e la palla deve essere giocata come si trova.
- **Eccezione 2 - Palla che Colpisce i Cavi che Supportano un'Ostruzione Temporanea Inamovibile:** i cavi di sostegno che supportano un'*ostruzione* temporanea *inamovibile* (TIO) sono parte del TIO e non sono trattati da questa Regola Locale, a meno che il *Comitato* stabilisca che i cavi di sostegno siano considerati come linee o cavi temporanei sopraelevati secondo questa Regola Locale.

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

F-23 Ostruzioni Temporanee Inamovibili

Scopo. Quando le ostruzioni sono posizionate temporaneamente nel o vicino al campo, il Comitato dovrebbe specificare se esse siano ostruzioni movibili (vedi Regola 15), ostruzioni inamovibili (vedi Regola 16) oppure ostruzioni temporanee inamovibili ("TIO").

I TIO (come ad esempio una tribuna o una tenda) non sono solitamente presenti e non sono considerati essere parte della sfida del giocare il campo. A causa della loro natura temporanea, questa Regola Locale fornisce un'opzione per ovviare aggiuntiva che non è permessa per le ostruzioni inamovibili, sebbene il giocatore possa sempre scegliere di considerare il TIO come se fosse un'ostruzione inamovibile e utilizzare le procedure per ovviare previste nella Regola 16.

L'opzione aggiuntiva fornita in questa Regola Locale include la possibilità per un giocatore di ovviare quando il TIO è posizionato sulla linea diritta tra la palla del giocatore e la buca (noto come "ovviare dalla linea visiva") spostandosi lateralmente, mantenendo la stessa distanza dalla buca, in modo che il TIO non si trovi più tra la palla del giocatore e la buca (anche noto come muoversi lungo l'"arco equidistante").

Quando un giocatore ovvia da un TIO, sia secondo questa Regola Locale, sia secondo le procedure per ovviare previste nella Regola 16, al giocatore è garantito l'ovviare completamente dall'interferenza fisica. Tuttavia, solo quando si ovvia utilizzando l'opzione aggiuntiva secondo questa Regola Locale, al giocatore sarà garantito l'ovviare completamente dal TIO che si trova sulla sua linea visiva.

Regola Locale Tipo F-23

"**Definizione di TIO:** un'*ostruzione* temporanea *inamovibile* (TIO) è una struttura che è posizionata temporaneamente nel *campo* o vicino ad esso, solitamente per una particolare gara ed è fissa o non prontamente movibile.

Esempi di TIO sono le tende, i tabelloni, le tribune, le torri della televisione e i bagni temporanei.

I TIO includono qualsiasi cavo di sostegno connesso ad essi, eccetto quando il *Comitato* stabilisca che i cavi di sostegno siano considerati come *ostruzioni inamovibili.*

Il bordo più esterno del TIO viene utilizzato nel determinare se una palla sia al di sotto del TIO o se il TIO si trovi sulla linea visiva del giocatore tra la palla e la *buca*.

Possono essere utilizzate linee o paletti per definire i bordi di un TIO o per unire molteplici TIO in un unico TIO più grande.

Un TIO è diverso da un'*ostruzione inamovibile* e questa Regola Locale prevede un'opzione per ovviare aggiuntiva dall'interferenza con un TIO. Ciò significa che il giocatore può scegliere di ovviare utilizzando:

- la procedura per ovviare da una *condizione anormale del campo* secondo la Regola 16 come se il TIO fosse un'*ostruzione inamovibile* (questa opzione per ovviare è anche disponibile quando la palla giace in un'*area di penalità* o quando il TIO si trova *fuori limite*), o
- l'opzione per ovviare aggiuntiva disponibile secondo questa Regola Locale.

a. Quando è Permesso Ovviare

L'ovviare da un TIO è solitamente permesso quando c'è interferenza fisica o interferenza sulla linea visiva con il TIO.

L'interferenza secondo questa Regola Locale sta a significare che il giocatore ha:

- interferenza fisica,
- interferenza con la linea visiva, o
- sia interferenza fisica, sia interferenza sulla linea visiva.

(1) Significato di Interferenza Fisica con l'Ostruzione Temporanea Inamovibile.

L'interferenza fisica esiste quando:

- la palla del giocatore tocca o giace all'interno o sopra un TIO, o
- il TIO interferisce con l'area dello *stance* che il giocatore intende prendere o con l'area del movimento che intende effettuare.

(2) Significato dell'Interferenza sulla Linea Visiva con l'Ostruzione Temporanea Inamovibile. L'interferenza sulla linea visiva esiste quando:

- la palla del giocatore tocca o giace all'interno, sopra o sotto un TIO, o
- il TIO si trova sulla linea visiva del giocatore verso la *buca* (cioè, il TIO è posizionato sulla linea diritta tra la palla e la *buca*), o
- la palla si trova entro la *lunghezza di un bastone*, misurato su un arco equidistante dalla *buca*, da un punto dove il TIO si troverebbe sulla linea visiva diretta del giocatore verso la *buca* (quest'ampia area di un *bastone di lunghezza* è comunemente denominata come il "corridoio").

(3) Quando Non E' Possibile Ovviare Nonostante l'Interferenza. Se la palla tocca o si trova all'interno o sopra il TIO, è sempre possibile ovviare.

Tuttavia, quando la palla né tocca, né si trova all'interno o sopra il TIO, **non** è possibile ovviare secondo questa Regola Locale se si verifica una delle seguenti circostanze:

- interferenza fisica o sulla linea visiva:
  - non si ovvia quando giocare la palla come si trova sarebbe chiaramente irragionevole a causa di un qualcosa diverso dal TIO (come ad esempio quando il giocatore è incapace a eseguire un *colpo* a causa del posto in cui si trova la palla all'interno di un cespuglio al di fuori del TIO), e
  - non si ovvia quando l'interferenza esiste solo perché il giocatore sceglie un bastone, un tipo di *stance* o di movimento o di direzione di gioco che è chiaramente irragionevole secondo le circostanze; e
- interferenza con la linea visiva:
  - non si ovvia quando è chiaramente irragionevole per un giocatore mandare la palla abbastanza lontano da far sì che la palla raggiungerà il TIO, e
  - non si ovvia quando il giocatore non può mostrare che c'è un *colpo* che egli potrebbe ragionevolmente eseguire che (a) avrebbe il TIO (incluso il corridoio)

sulla linea di tale *colpo*, e (b) farebbe sì che la palla finisse su una linea diretta verso la *buca*.

b. Ovviare dall'Interferenza per la Palla nell'Area Generale

Se la palla del giocatore si trova nell'*area generale* e c'è interferenza con un TIO (incluso un TIO posizionato *fuori limite*), il giocatore può ovviare senza penalità *droppando* la palla originale o un'altra palla all'interno e giocandola da quest'*area dove ovviare:*

- Punto di Riferimento: il *punto più vicino dove ovviare completamente* dove non esistano più l'interferenza fisica e l'interferenza sulla linea visiva.
- Dimensione dell'Area dove Ovviare Misurata dal Punto di Riferimento: l'intera area entro la *lunghezza di un bastone* dal punto di riferimento, ma con questi limiti:
- Limiti sulla Posizione dell'Area dove Ovviare:
  - deve essere nell'*area generale*,
  - non deve essere più vicino alla *buca* del punto di riferimento, e
  - si deve ovviare completamente dall'interferenza fisica e dall'interferenza sulla linea visiva con il TIO.

Se il giocatore ha interferenza fisica con il TIO, invece di utilizzare questa procedura per ovviare, egli può scegliere di ovviare adoperando la procedura per ovviare da una *condizione anormale del campo* nella Regola 16.1b, considerando il TIO come se fosse un'*ostruzione inamovibile.* La procedura per ovviare secondo la Regola 16.1b è anche disponibile quando la palla giace in un'*area di penalità* o quando il TIO si trova *fuori limite.* Vedi la Clausola f di questa Regola Locale per come ovviare.

c. Ovviare dall'Interferenza per la Palla in Bunker o nell'Area di Penalità

Se la palla del giocatore si trova in un *bunker* o in un'*area di penalità* e c'è interferenza con un TIO (incluso un TIO posizionato *fuori limite*), il giocatore può ovviare senza penalità o con penalità:

(1) Ovviare Senza Penalità: Giocare dal Bunker o dall'Area di Penalità. Il giocatore può ovviare senza penalità come previsto dalla Clausola b, **eccetto che** il *punto più vicino dove ovviare completamente* in cui l'interferenza cessa di esistere e l'*area dove ovviare* devono essere in quel *bunker* o in quell'*area di penalità.*

Se non c'è tale punto in quel *bunker* o in quell'*area di penalità* in cui l'interferenza cessa di esistere, il giocatore può sempre ovviare come sopra previsto utilizzando il *punto dove ovviare al meglio* nel *bunker* o nell'*area di penalità* come il punto di riferimento.

(2) Ovviare con Penalità: Giocare Fuori dal Bunker o dall'Area di Penalità. Con **un *colpo di penalità***, il giocatore può *droppare* la palla originale o un'altra palla all'interno e giocarla da quest'*area dove ovviare:*

- Punto di Riferimento: il *punto più vicino dove ovviare completamente* non più vicino alla *buca* dove non esistano più l'interferenza fisica e l'interferenza sulla linea visiva che si trova fuori da quel *bunker* o da quell'*area di penalità.*
- Dimensione dell'Area dove Ovviare Misurata dal Punto di Riferimento: l'intera area entro la *lunghezza di un bastone* dal punto di riferimento, ma con questi limiti:

- Limiti sulla Posizione dell'Area dove Ovviare:
  - qualsiasi *area del campo* eccetto che in quel *bunker* o in quell'*area di penalità* o su qualsiasi *putting green.*
  - non deve essere più vicino alla *buca* del punto di riferimento, e
  - si deve ovviare completamente dall'interferenza fisica e dall'interferenza sulla linea visiva con il TIO.

Se il giocatore ha interferenza fisica con il TIO, invece di utilizzare questa procedura per ovviare, egli può scegliere di ovviare adoperando la procedura per ovviare da una *condizione anormale del campo* nella Regola 16.1b, considerando il TIO come se fosse un'*ostruzione inamovibile.* La procedura per ovviare secondo la Regola 16.1b è anche disponibile quando la palla giace in un'*area di penalità* o quando il TIO si trova *fuori limite.* Vedi la Clausola f di questa Regola Locale per come ovviare.

d. Ovviare Quando la Palla nel TIO Non Viene Trovata

Se la palla del giocatore non è stata trovata, ma è *noto o pressoché certo* che si sia fermata in un TIO:

- il giocatore può ovviare secondo questa Regola Locale utilizzando il punto stimato dove la palla ha per l'ultima volta attraversato il bordo del TIO sul *campo* come punto della palla ai fini di trovare il *punto più vicino dove ovviare completamente;*
- una volta che il giocatore mette un'altra palla *in gioco* per ovviare in questo modo:
  - la palla originale non è più *in gioco* e non deve essere giocata;
  - questo è valido anche se essa viene successivamente trovata sul *campo* prima della fine del periodo dei tre minuti di ricerca (vedi Regola 6.3b).

Tuttavia, se non è *noto o pressoché certo* che la palla si sia fermata nel TIO, il giocatore deve giocare con la penalità di *colpo e distanza* (vedi Regola 18.2).

e. Autorità del Comitato di Modificare le Procedure per Ovviare dal TIO

Nell'adottare questa Regola Locale, il *Comitato* può modificare le procedure per ovviare nelle Clausole b e c in uno o entrambi i seguenti modi:

(1) Utilizzo Opzionale o Obbligatorio delle Zone di Droppaggio. Il *Comitato* può permettere o richiedere che un giocatore utilizzi una zona di droppaggio come *area dove ovviare* per ovviare secondo questa Regola Locale. Nel farlo, il Comitato può aggiungere la zona di droppaggio per ovviare dalla sola interferenza fisica oppure dalla sola interferenza con la linea visiva o essa può essere utilizzata per entrambe le tipologie di interferenza.

(2) Opzione per Ovviare su "Entrambi i Lati". Il *Comitato* può consentire al giocatore l'opzione di ovviare sull'altro lato di un TIO in aggiunta alle opzioni per ovviare permesse secondo le Clausole b e c di questa Regola Locale. **Tuttavia,** il *Comitato* può prevedere che l'ovviare su entrambi i lati non sia permesso se il giocatore sta ovviando utilizzando la procedura nella Regola 16.1.

f. Il Giocatore Può Procedere Secondo Altre Regole che Prevedono l'Ovviare

(1) Ovviare Utilizzando le Procedure nella Regola 16.1 o questa Regola Locale. Se un giocatore ha interferenza fisica dal TIO come definito nella Clausola a, egli può:

- scegliere di utilizzare le procedure per ovviare nella Regola 16.1 o
- utilizzare questa Regola Locale.
- **Tuttavia,** egli non può ovviare secondo una di queste opzioni e poi ovviare secondo l'altra.

Se il giocatore sceglie di utilizzare la procedura per ovviare da una *condizione anormale del campo* nella Regola 16.1, egli deve considerare il TIO come *ostruzione inamovibile* e ovviare basandosi sul posto in cui giace la palla:

- nell'*area generale* utilizzando le procedure secondo la Regola 16.1b.
- in un *bunker* utilizzando le procedure secondo la Regola 16.1c.
- in un'*area di penalità* utilizzando le procedure secondo la Regola 16.1c come se la palla si trovasse in un *bunker.*
- sul *putting green* utilizzando le procedure secondo la Regola 16.1d.

(2) Ovviare secondo la Regola 17, 18 o 19. Questa Regola Locale non impedisce al giocatore di ovviare secondo la Regola 17, 18 o 19 piuttosto che ovviare dal TIO secondo questa Regola Locale.

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

8G Limitazioni sull'Utilizzo di Equipaggiamento Specifico

G-1 Lista delle Teste di Driver Conformi

Scopo. Al fine di fugare qualsiasi dubbio sul fatto che i driver utilizzati in una gara siano conformi:

- un Comitato può scegliere di richiedere ai giocatori di utilizzare driver le cui teste siano state esaminate e approvate come conformi secondo le Regole dell'Equipaggiamento.
- la Lista delle Teste di Driver Conformi si trova sul sito RandA.org.

Questa Regola Locale è raccomandata per l'utilizzo solo in gare limitate a giocatori di alto livello (cioè gare per professionisti e dilettanti d'elite).

Regola Locale Tipo G-1

"Qualsiasi driver che il giocatore utilizza per eseguire un *colpo* deve avere una testa del bastone, identificata dal modello e dal loft, presente sulla lista vigente delle Teste di Driver Conformi emanata dal R&A.

Questa Lista viene aggiornata regolarmente e si trova sul sito RandA.org.

Eccezione – Teste di Driver Antecedenti al 1999: Un driver con una testa del bastone realizzato prima del 1999 è esentato da questa Regola Locale.

Penalità per Eseguire un *Colpo* con un Bastone in Infrazione a questa Regola Locale: Squalifica.

Non c'è penalità secondo questa Regola Locale per trasportare, ma non per eseguire un *colpo* con un driver che non è presente nella Lista delle Teste di Driver Conformi".

G-2 Specifiche delle Scanalature e Punzonature

Scopo. In vigore dal 1 gennaio 2010, le Regole dell'Equipaggiamento sono state riviste per prevedere nuove specifiche delle scanalature e punzonature per tutti i bastoni diversi dai driver e dai putter. Almeno fino al 2024, i bastoni realizzati prima del 2010 non sono tenuti a soddisfare queste specifiche.

Tuttavia, un Comitato può scegliere di adottare una Regola Locale che richieda ai giocatori di utilizzare solo bastoni che soddisfino tutte le specifiche incluse nelle vigenti Regole dell'Equipaggiamento. Ciò è raccomandato per l'utilizzo solo in gare limitate a giocatori di alto livello (cioè gare per professionisti e dilettanti d'elite).

La Banca Dati dell'Equipaggiamento si può trovare sul sito RandA.org per aiutare a trovare i bastoni che possono essere utilizzati.

Regola Locale Tipo G-2

"Nell'eseguire un *colpo*, il giocatore deve utilizzare bastoni conformi alle specifiche di scanalature e punzonature nelle *Regole dell'Equipaggiamento* che sono in vigore dal 1 gennaio 2010.

La Banca Dati dell'Equipaggiamento di legni da fairway, ibridi, ferri e wedge che sono stati testati per la conformità alle attuali *Regole dell'Equipaggiamento* si trova sul sito Randa.org.

Penalità per Eseguire un *Colpo* con un Bastone in Infrazione a questa Regola Locale: Squalifica.

Non c'è penalità secondo questa Regola Locale per trasportare, ma non per eseguire un *colpo* con un bastone che non è conforme a queste specifiche di scanalature e punzonature".

G-3 Lista delle Palle Conformi

Scopo. Al fine di fugare qualsiasi dubbio sul fatto che le palle utilizzate in una gara siano conformi, un Comitato può richiedere che il giocatore utilizzi solo palle che siano state esaminate e approvate come conformi secondo le Regole dell'Equipaggiamento.

La Lista delle palle da Golf Conformi si può trovare sul sito RandA.org e viene aggiornata mensilmente.

Anche se questa Regola Locale non è in vigore, qualsiasi palla utilizzata deve essere conforme.

Regola Locale Tipo G-3

"Qualsiasi palla utilizzata per eseguire un *colpo*, deve essere presente nella vigente Lista delle Palle da Golf Conformi emanata dal R&A.

Questa Lista viene aggiornata regolarmente e si trova sul sito RandA.org.

Penalità per Eseguire un *Colpo* con una Palla Non Presente nella Vigente Lista in Infrazione a questa Regola Locale: Squalifica."

G-4 Regola di Una Sola Palla

Scopo. Al fine di impedire a un giocatore di utilizzare palle con caratteristiche di gioco differenti in relazione alla natura della buca o al colpo da eseguire durante un giro, il Comitato può scegliere di richiedere che un giocatore utilizzi solo un singolo tipo di palla che sia presente nella Lista delle Palle da Golf Conformi.

Ciascuna indicazione individuale nella Lista delle Palle da Golf Conformi è considerata una palla differente. Le palle da Golf di colori diversi con marchi identici sono considerate palle differenti.

Questa Regola Locale è raccomandata per l'utilizzo solo in gare limitate a giocatori di alto livello (cioè gare per professionisti e dilettanti d'elite).

Regola Locale Tipo G-4

"Durante un intero *giro*, ciascuna palla con la quale il giocatore esegue un *colpo* deve essere della stessa marca e modello come riscontrato in una singola voce nella Lista vigente delle Palle da Golf Conformi.

Se una marca differente e/o modello viene *droppata, ripiazzata* o piazzata, ma non è ancora stata giocata, il giocatore può correggere l'errore interrompendo l'utilizzo di tale palla, senza penalità, secondo la Regola 14.5. Il giocatore deve *droppare, ripiazzare* o piazzare una palla della stessa marca e modello utilizzata all'inizio del *giro.*

Quando il giocatore scopre di aver giocato una palla in infrazione a questa Regola Locale, egli deve interrompere l'utilizzo di tale palla prima di giocare dall'*area di partenza* successiva e completare il *giro* con una palla della stessa marca e modello utilizzata all'inizio del *giro;* altrimenti il giocatore è **squalificato.**

Se la scoperta viene fatta durante il gioco di una buca, il giocatore può completare il gioco di questa buca con la palla giocata in infrazione oppure piazzare una palla della marca e modello giusti sul punto dal quale la palla in infrazione a questa Regola Locale è stata alzata.

Penalità per Eseguire un *Colpo* con una Palla in Infrazione a questa Regola Locale:

Il giocatore riceve la ***penalità generale*** per ciascuna buca durante la quale egli è in infrazione a questa Regola Locale."

G-5 Proibire l'Utilizzo di Dispositivi per la Misurazione della Distanza

Scopo. Sebbene la Regola 4.3 permetta ai giocatori di utilizzare equipaggiamento per misurare la distanza (soggetto a certi requisiti), un Comitato può scegliere di proibire

l'utilizzo di qualsiasi dispositivo elettronico per la misurazione della distanza.

Regola Locale Tipo G-5

"La Regola 4.3a(1) viene modificata in questo modo:

Durante un *giro,* un giocatore non deve ottenere informazioni sulla distanza tramite l'utilizzo di un dispositivo elettronico per la misurazione della distanza.

Penalità per infrazione alla Regola 4.3 - vedi Regola 4.3."

G-6 Proibire l'Uso di Trasporto Motorizzato

Scopo. Un Comitato può scegliere di proibire ai giocatori di utilizzare, durante un giro, qualsiasi tipo di trasporto motorizzato, come ad esempio un golf cart. Questo è opportuno quando il Comitato considera il camminare come parte integrante del gioco nella gara o quando crede che l'utilizzo di un trasporto motorizzato non sia sicuro o possa danneggiare il campo.

Nell'adottare questa Regola Locale, il Comitato può permettere il trasporto motorizzato in modi limitati, come ad esempio portare i giocatori da una buca a un'altra quando tali buche sono distanti o permettere ai membri del Comitato di dare un passaggio a un giocatore quando questi giocherà o ha giocato con la penalità di colpo e distanza.

Se un giocatore accetta un passaggio senza il permesso del Comitato, il Comitato può revocare la penalità nel caso in cui avrebbe autorizzato il giocatore a utilizzare il mezzo di trasporto qualora ne fosse stata formulata richiesta. Per esempio, se un giocatore che ha perso una palla e necessita di tornare sull'area di partenza accettasse un passaggio da un volontario quando non è disponibile alcun membro del Comitato, il Comitato potrebbe revocare la penalità se i membri del Comitato avessero dato il passaggio al giocatore qualora richiesto.

Tuttavia, quando il trasporto motorizzato non è permesso dalla Regola Locale, è un principio della Regola Locale stessa che i giocatori debbano camminare sull'intero campo, pertanto non dovrebbe essere data autorizzazione qualora un giocatore abbia ricevuto un passaggio in avanti quando egli non ha ancora percorso tale distanza. Per esempio, se un giocatore si ferma per comprare un rinfresco dopo aver giocato il colpo dalla partenza e poi accetta un passaggio in avanti verso la propria palla da un volontario, la penalità secondo la Regola Locale non dovrebbe essere revocata.

Regola Locale Tipo G-6

"Durante un *giro*, un giocatore o un *caddie* non devono utilizzare alcun mezzo di trasporto motorizzato, **salvo** autorizzazione o successiva approvazione da parte del *Comitato.*

[Un giocatore che giocherà o che ha giocato con la penalità di *colpo e distanza* è sempre autorizzato a utilizzare un mezzo di trasporto motorizzato].

[I giocatori e i *caddie* possono utilizzare una navetta tra le buche [identificare la buca] e [identificare la buca].

Penalità per Infrazione alla Regola Locale: il giocatore riceve la ***penalità generale*** per ciascuna buca nella quale c'è stata infrazione a questa Regola Locale. Se l'infrazione avviene tra il gioco di due buche, la penalità si applica alla buca successiva".

G-7 Proibire l'Uso di Certi Tipi di Scarpe

Scopo. Al fine di proteggere il campo dai danni, il Comitato può proibire l'utilizzo di scarpe con chiodi in metallo o di design tradizionale.

Il Comitato può anche proibire l'utilizzo di scarpe con altre caratteristiche che possono causare un danno indesiderato.

Regola Locale Tipo G-7

"La Regola 4.3a viene modificata in questo modo:

Durante un *giro,* un giocatore non deve indossare scarpe con:

- chiodi tradizionali – cioè chiodi che hanno una singola o molteplici punte progettate per penetrare in profondità nella superficie del terreno (indipendentemente dal fatto che siano realizzati in metallo, ceramica, plastica o in altri materiali); o
- chiodi di qualsiasi disegno che sono interamente o parzialmente realizzati in metallo, qualora tale metallo possa entrare in contatto con il *campo*.

Penalità per Infrazione alla Regola Locale – vedi Regola 4.3."

G-8 Proibire o Limitare L'Uso di Dispositivi Video o Audio

Scopo. La Regola 4.3a(4) permette a un giocatore di utilizzare un equipaggiamento per ascoltare audio o guardare video di argomenti non correlati alla gara che si sta giocando. Tuttavia, il Comitato può adottare una Regola Locale che proibisca completamente l'uso di dispositivi audio e video durante un giro.

Regola Locale Tipo G-8

"La Regola 4.3a(4) viene modificata in questo modo:

Durante un *giro,* un giocatore non deve ascoltare o guardare i contenuti di qualsiasi natura su un dispositivo audio o video personale.

Penalità per Infrazione alla Regola Locale – vedi Regola 4.3."

8H Definire Chi Può Aiutare o Dare Consiglio ai Giocatori

H-1 Utilizzo del Caddie Proibito o Richiesto; Limitazioni del Caddie

Scopo. Un Comitato può scegliere di modificare la Regola 10.3 per:

- proibire l'utilizzo dei caddie,
- richiedere che i giocatori utilizzino un caddie, o
- limitare la scelta di un caddie di un giocatore (come ad esempio non permettere che un caddie sia un professionista, un genitore o un parente, un altro giocatore della gara, ecc.).

Regola Locale Tipo H-1.1

Se sono proibiti i caddie:

"La Regola 10.3a viene modificata in questo modo: un giocatore non deve avere un *caddie* durante il *giro*.

Penalità per Infrazione alla Regola Locale:

- il giocatore riceve la ***penalità generale*** per ogni buca in cui è stato aiutato da un *caddie.*

Se l'infrazione avviene o continua tra due buche, il giocatore riceve la ***penalità generale*** alla buca successiva".

Regola Locale Tipo H-1.2

Oppure, se ci sono limiti su chi il giocatore può avere come caddie:

"La Regola 10.3a è modificata in questo modo: un giocatore non deve avere [identificare il tipo proibito di *caddie*, per esempio un genitore o un tutore] come *caddie* durante il *giro*.

Penalità per Infrazione alla Regola Locale:

- il giocatore riceve la ***penalità generale*** per ogni buca in cui è stato aiutato da tale *caddie.*

Se l'infrazione avviene o continua tra due buche, il giocatore riceve la ***penalità generale*** alla buca successiva".

Regola Locale Tipo H-1.3

Se a un giocatore è richiesto l'avere un caddie:

"La Regola 10.3a viene modificata in questo modo: un giocatore deve avere un *caddie* durante il *giro.*

Penalità per Infrazione alla Regola Locale: il giocatore riceve la ***penalità generale*** per ogni buca in cui non ha avuto un *caddie* ".

H-2 Designazione di un Consigliere nelle Gare a Squadre

Scopo. Secondo la Regola 24.4a, in una gara a squadre, il Comitato può permettere a ciascuna squadra di nominare uno o due persone che possono dare consiglio ai componenti della squadra mentre questi giocano sul campo:

- ciascun "consigliere" deve essere identificato al Comitato prima di dare consiglio;
- il Comitato può limitare i tipi di consiglio che questa persona può dare (come ad esempio non permettere al consigliere di indicare la linea di gioco quando una palla giace sul putting green);
- il Comitato può proibire a un consigliere di camminare su certe parti del campo (come ad esempio i putting green);
- non è consueto per un Comitato consentire due consiglieri per squadra, a meno che la natura della gara lo richieda, per esempio in una gara in cui non sono permessi i

caddie o laddove ci sia un grande numero di giocatori per ciascuna squadra;

- il Comitato dovrebbe stabilire la penalità appropriata per un'infrazione da parte di un consigliere. Ciò può essere una penalità a un giocatore specifico che è stato aiutato in un modo non consentito o una penalità complessiva per la squadra, per esempio in aggiunta ai due colpi al punteggio della squadra in un evento stroke play.

Regola Locale Tipo H-2

"Ogni squadra può nominare [un/due] consigliere[i] al quale i giocatori della squadra possono chiedere *consiglio* e ricevere *consiglio* durante il *giro*. La squadra deve indicare al *Comitato* ciascun consigliere prima che qualsiasi giocatore della squadra inizi il proprio *giro.*

[La squadra può cambiare il proprio consigliere durante il *giro*, ma deve riferirlo al *Comitato* quando procede in questo modo].

[Il consigliere non deve indicare una *linea di gioco* [o camminare sul *putting green*] quando la palla di un giocatore della squadra giace sul *putting green*]."

H-3 Limitare Chi Può Essere un Capitano della Squadra

Scopo. Secondo la Regola 24.3 in una gara a squadre il Comitato può stabilire dei limiti su chi può fungere da capitano di una squadra e sulla condotta del capitano della squadra secondo la Regola 24.4a. Laddove siano permessi i consiglieri (vedi Regola Locale Tipo H-2), il capitano della squadra può anche essere un consigliere.

Regola Locale Tipo H-3

"Un capitano della squadra deve essere [inserire le limitazioni sull'idoneità, come ad esempio un membro dello stesso circolo]."

H-4 Considerare il Consigliere come Componente della Parte del Giocatore

Scopo. Il Comitato può prevedere che il consigliere abbia lo stesso status di un componente della parte per assicurare che le Regole del Golf siano applicate alle azioni di quella persona.

Regola Locale Tipo H-4

"Il consigliere ha lo stesso status di un componente della *parte* in relazione a ciascun componente della propria squadra".

H-5 Consiglio: Componenti della Squadra nello Stesso Gruppo

Scopo. Secondo la Regola 24.4c, in stroke play, laddove il punteggio di un giocatore per il giro conti solo come parte del punteggio della squadra, il Comitato può adottare una Regola Locale che permetta ai componenti della squadra che giocano nello stesso gruppo di darsi l'un l'altro i consigli anche se essi non sono partner.

Regola Locale Tipo H-5

"La Regola 10.2 viene modificata in questo modo:

laddove due giocatori della stessa squadra stiano giocando nello stesso gruppo, tali giocatori possono chiedere e ricevere *consiglio* a vicenda durante il *giro*".

8I Definire Quando e Dove i Giocatori Possono Praticare

I-1 Praticare Prima dei Giri

Scopo. La Regola 5.2 riguarda il praticare sul campo prima del giro o tra un giro e l'altro durante una gara:

- Match Play (Regola 5.2a). I giocatori in un incontro possono praticare sul campo prima del giro o tra un giro e l'altro, poiché di solito essi avranno le stesse possibilità di farlo, in quanto giocano contemporaneamente.
- Stroke Play (Regola 5.2b). I giocatori non devono praticare sul campo prima del giro o tra un giro e l'altro di una gara, poiché essi non possono avere le stesse possibilità di farlo, in quanto solitamente giocano in gruppi diversi ad orari diversi.

Tuttavia, ad essi è permesso praticare in una giornata di gara dopo che il gioco della gara per quel giorno è terminato.

Ci sono molte considerazioni diverse sul consentire o meno la pratica sul campo, come ad esempio l'equità verso i giocatori, una possibile interferenza con il set up del campo e con le attività di manutenzione, la quantità di tempo prima del giro o tra i giri, o quando i giocatori sono incoraggiati a giocare sul campo al di fuori della gara.

Per queste o per altre ragioni, un Comitato può scegliere di adottare una Regola Locale che modifichi queste disposizioni di base permettendo o proibendo tale pratica interamente o limitando quando, dove o come questa pratica possa essere effettuata.

Regola Locale Tipo I-1.1

"La Regola 5.2a viene modificata in questo modo:

un giocatore non deve praticare sul *campo* di gara prima del *giro* o tra un *giro* e l'altro.

[Oppure, se ai giocatori è permesso praticare in modi limitati: descrivere tali limiti e quando, dove e come un giocatore può praticare sul *campo*].

Penalità per Infrazione a questa Regola Locale:

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

Regola Locale Tipo I-1.2

"La Regola 5.2b viene modificata in questo modo:

un giocatore può praticare sul *campo* di gara prima del *giro* o tra un *giro* e l'altro.

[Oppure, se ai giocatori è permesso praticare in modi limitati: descrivere tali limiti e

quando, dove e come un giocatore può praticare sul *campo*].

[Oppure, se ai giocatori è proibito praticare sul *campo* prima del *giro* e tra un *giro* e l'altro: "un giocatore non deve praticare sul *campo* di gara prima del *giro* o tra un *giro* e l'altro"].

I-2 Proibire la Pratica Sopra o Vicino al Putting Green Precedente

Scopo. La Regola 5.5b permette a un giocatore, tra il gioco di due buche, di praticare il putt o l'approccio sopra o vicino al putting green della buca appena completata.

Tuttavia, se questo può influenzare la velocità di gioco o per altre ragioni, il Comitato può scegliere di proibire tale pratica.

Regola Locale Tipo I-2

"La Regola 5.5b viene modificata in questo modo:

tra il gioco di due buche, un giocatore non deve:

- eseguire qualsiasi *colpo* di pratica sopra o vicino al *putting green* della buca appena completata, o
- provare la superficie di tale *putting green* sfregando il *putting green* o facendovi rotolare una palla.

Penalità per Infrazione alla Regola Locale: *Penalità Generale*."

8J Procedure per il Maltempo e per le Sospensioni del Gioco

J-1 Metodi per Interrompere e Riprendere il Gioco

Scopo. La Regola 5.7b richiede ai giocatori di interrompere il gioco immediatamente se il Comitato dichiara un'immediata sospensione del gioco. Il Comitato dovrebbe utilizzare un procedimento ben delineato per avvertire i giocatori di un'immediata sospensione.

I seguenti segnali sono generalmente utilizzati e si raccomanda che tutti i Comitati li utilizzino laddove possibile:

Interruzione Immediata: un suono prolungato di sirena.

Interruzione Normale: tre suoni brevi, consecutivi di sirena.

Ripresa del Gioco: due suoni brevi, consecutivi di sirena.

Regola Locale Tipo J-1

"Una sospensione del gioco per una situazione pericolosa sarà segnalata da [inserire il segnale da utilizzare]. Tutte le altre sospensioni saranno segnalate da [inserire il segnale da utilizzare]. In ogni caso, la ripresa del gioco sarà segnalata da [inserire il segnale da utilizzare]. Vedi Regola 5.7b."

J-2 Rimozione dell'Acqua Temporanea

Scopo. Un Comitato può adottare una linea guida che chiarifica quali azioni siano appropriate per un Comitato, per qualcuno designato dal Comitato (per esempio un componente del personale della manutenzione) o per il giocatore per rimuovere l'acqua temporanea sul putting green.

Regola Locale Tipo J-2

"Se la palla di un giocatore giace sul *putting green* e c'è interferenza con l'*acqua temporanea* sul *putting green*, il giocatore può:

- ovviare senza penalità secondo la Regola 16.1d, o
- far sì che la propria *linea di gioco* venga drenata dai rulli.

Tale drenaggio con i rulli dovrebbe essere eseguito attraverso la *linea di gioco* ed esteso a una distanza ragionevole oltre la *buca* (che è, almeno, la lunghezza di un rullo) ed eseguito solo da [specificare chi può eseguire ciò, per esempio il personale della manutenzione]."

8K Linee di Condotta sulla Velocità di Gioco

Le seguenti Regole Locali Tipo forniscono alcuni esempi di come il Comitato può scegliere di affrontare la questione della Velocità di Gioco. Il Comitato può adottare altre Regole Locali per soddisfare le risorse a sua disposizione e quindi questo non è un elenco esauriente.

Altre linee guida esempio sono disponibili sul sito RandA.org.

K-1 Tempo Massimo per Tutto o per una Parte del Giro

Scopo. In gare dove ci sono pochi arbitri o non ci sono arbitri sul campo, potrebbe essere utile per il Comitato formulare una semplice Regola Locale che stabilisca un tempo limite che esso considera adeguato per i giocatori al fine di completare il giro e/o un certo numero di buche. Tali limiti di tempo varieranno a seconda del numero dei gruppi e della forma di gioco. Se un gruppo supera il tempo limite prescritto ed è fuori posizione sul campo, ciascun giocatore nel gruppo è soggetto a penalità.

Regola Locale Tipo K-1

"Se un gruppo termina il *giro* [oppure specificare il numero delle buche] con un tempo che eccede l'intervallo di partenza dietro al gruppo precedente ed è oltre [specificare il tempo, per esempio 3 ore e 45 minuti] dall'orario di partenza [oppure specificare come richiesto], tutti i giocatori nel gruppo sono soggetti alla penalità di un colpo [oppure specificare come richiesto]."

K-2 Linea di Condotta sulla Velocità di Gioco Buca per Buca e Colpo per Colpo

Scopo. In gare dove c'è un numero adeguato di autorità responsabili sul campo, il Comitato può attuare una linea di condotta sulla Velocità di Gioco che permetta un

determinato periodo di tempo per ciascuna buca e poi se i giocatori superano tal tempo, stabilisca un tempo massimo per giocare ogni colpo.

La Regola Locale Tipo seguente è un esempio di linea di condotta per una gara stroke play in cui i giocatori saranno cronometrati individualmente quando il gruppo è fuori posizione.

Una forma modificata di penalità che può essere utilizzata in una linea di condotta sulla velocità di gioco è anche dettagliata nella Regola Locale Tipo K-5.

Opzioni per Essere Fuori Posizione

Un gruppo si trova fuori posizione quando supera il tempo concesso per le buche che sono state giocate e non è in posizione rispetto al gruppo che lo precede. Nel definire quando un gruppo si trova fuori posizione, la linea di condotta dovrebbe specificare quando il gruppo è considerato fuori posizione facendo riferimento al gruppo che li precede. Alcuni esempi sono:

- il gruppo supera l'intervallo di partenza dietro al gruppo che li precede.
- Un par 4 o par 5 è libero prima che il gruppo raggiunga l'area di partenza di quella buca.

Tempo per Eseguire un Colpo

Quando un gruppo viene cronometrato, ogni giocatore deve eseguire il colpo entro un tempo limite specifico. Il Comitato può richiedere che tutti i colpi siano eseguiti nella stessa quantità di tempo oppure può adottare l'enunciazione opzionale seguente per permettere un periodo di tempo in più per il primo giocatore che gioca da un'area specifica come ad esempio l'area di partenza o il putting green.

Regola Locale Tipo K-2

"Tempo Massimo Consentito

Il tempo massimo consentito è il tempo massimo considerato necessario dal *Comitato* per un gruppo per completare il proprio *giro*. Questo è espresso in uno schema di orario buca per buca e complessivo e include l'intero tempo associato alla pratica del gioco, ad esempio i ruling e i tempi per spostarsi da una buca all'altra.

Il tempo massimo consentito per completare 18 buche a [inserire il nome del campo] è [inserire il tempo massimo, per esempio, 4 ore e 5 minuti]. La procedura seguente si applica solo se un gruppo è "fuori posizione".

Definizione di Fuori Posizione

Il primo gruppo a partire sarà considerato "fuori posizione" se, in qualsiasi momento durante il *giro*, il tempo cumulativo del gruppo supererà il tempo concesso per il numero di buche completate. Qualsiasi gruppo seguente sarà considerato fuori posizione se si trova [specificare quando un gruppo è fuori posizione rispetto al gruppo che lo precede (vedi gli esempi sopra menzionati)] e ha superato il tempo consentito per il numero di buche giocate.

Procedura Quando il Gruppo è Fuori Posizione

1. Gli *arbitri* monitoreranno la velocità di gioco e stabiliranno se un gruppo che è "fuori posizione" debba essere cronometrato. Sarà fatta una valutazione di eventuali circostanze attenuanti recenti, ad es. un ruling lungo, una palla *persa*, una palla ingiocabile.

Se viene presa la decisione di cronometrare i giocatori, ciascun giocatore nel gruppo sarà soggetto a cronometraggio individuale e un *arbitro* avviserà ciascun giocatore che è "fuori posizione" e che è cronometrato.

In circostanze eccezionali, un singolo giocatore o due giocatori in un gruppo da tre, potrà essere cronometrato invece dell'intero gruppo.

2. Il tempo massimo consentito per un *colpo* è [specificare un tempo limite, come ad esempio 40 secondi].

[10 secondi in più sono permessi per il primo giocatore che gioca: a) un colpo dall'area di partenza a una buca par 3; b) un colpo di approccio al green; e c) un chip o un putt.]

Il cronometraggio inizierà quando un giocatore avrà avuto il tempo sufficiente per raggiungere la palla, è il suo turno di gioco ed è in grado di giocare senza interferenza o distrazione. Il tempo impiegato per determinare la distanza e selezionare un bastone conterà nel tempo impiegato per il *colpo* successivo.

Sul *putting green*, il cronometraggio inizierà quando il giocatore avrà avuto una quantità di tempo ragionevole per alzare, pulire e *ripiazzare* la palla, riparare i danni che interferiscono con la *linea di gioco* e muovere *impedimenti sciolti* sulla *linea di gioco.* Il tempo impiegato per guardare la *linea di gioco* al di là della buca e/o dietro alla palla conterà come parte del tempo impiegato per il *colpo* successivo.

I cronometraggi saranno effettuati dal momento in cui l'*arbitro* decide che è il turno di gioco del giocatore e che questi è in grado di giocare senza interferenza o distrazione.

Il cronometraggio termina quando un gruppo rientra in posizione e i giocatori vengono avvisati di conseguenza.

Penalità per Infrazione alla Regola Locale:

- Penalità per la prima infrazione: un colpo di penalità.
- Penalità per la seconda infrazione: ***Penalità Generale*** applicata in aggiunta alla penalità per la prima infrazione.
- Penalità per la terza infrazione: **Squalifica.**

Fino a quando un giocatore non è avvisato di un bad time, egli non può incorrere in un ulteriore bad time.

Procedura Quando E' Nuovamente Fuori Posizione Durante un Giro

Se un gruppo si trova "fuori posizione" più di una volta durante un *giro*, si applicherà la procedura sopra menzionata in ciascuna occasione. I bad time e l'applicazione delle penalità nello stesso *giro* saranno portati avanti fino a che il *giro* è completato. Un giocatore non sarà penalizzato se riceve un secondo bad time prima di essere avvisato del bad time precedente".

K-3 Linea di Condotta sulla Velocità di Gioco Buca per Buca e Colpo per Colpo per la Stableford

Scopo. Per una gara Stableford, il Comitato può modificare la penalità per un'infrazione alla Regola Locale Tipo K-2 al fine di assicurare che la penalità inciderà sul punteggio del giocatore. Il Comitato può eventualmente aggiungere un avvertimento per la prima infrazione.

Regola Locale Tipo K-3

"La penalità nella Regola Locale Tipo K-2 viene modificata in questo modo:

Penalità per Infrazione alla Regola Locale:

- Penalità per la prima infrazione: detrazione di **un punto** dal totale dei punti realizzati per il *giro*.
- Penalità per la seconda infrazione: detrazione di ulteriori **due punti** dal totale dei punti realizzati per il *giro.*
- Penalità per la terza infrazione: **Squalifica**"

K-4 Linea di Condotta sulla Velocità di Gioco Buca per Buca e Colpo per Colpo per le gare Contro Par/Contro Bogey

Scopo. Per una gara Contro Par/Contro Bogey, il Comitato può modificare la penalità per un'infrazione alla Regola Locale Tipo K-2 al fine di assicurare che la penalità inciderà sul punteggio del giocatore. Il Comitato può eventualmente aggiungere un avvertimento per la prima infrazione.

Regola Locale Tipo K-4

"La penalità nella Regola Locale Tipo K-2 viene modificata in questo modo:

Penalità per Infrazione alla Regola Locale:

- Penalità per la prima infrazione: detrazione di **una buca** dal totale delle buche realizzate.
- Penalità per la seconda infrazione: detrazione di una **seconda buca** dal totale delle buche realizzate.
- Penalità per la terza infrazione: **Squalifica**".

K-5 Struttura Modificata della Penalità per la Velocità di Gioco

Scopo. Un Comitato può modificare la penalità per un'infrazione a qualsiasi linea di condotta sulla Velocità di Gioco in modo che la penalità per una prima infrazione a tale linea di condotta sia un avvertimento da parte dell'arbitro. L'esempio sotto menzionato si riferisce a come la penalità sia modificata per una gara stroke play e le penalità per il match play, per le gare Stableford e Contro Par/Contro Bogey potrebbero essere similarmente adattate.

Regola Locale Tipo K-5

Penalità per Infrazione alla Regola Locale:

- Penalità per la prima infrazione: un avvertimento da parte dell'*arbitro*.
- Penalità per la seconda infrazione: un colpo di penalità.
- Penalità per la terza infrazione: ***Penalità Generale*** applicata in aggiunta alla penalità per la seconda infrazione.
- Penalità per la quarta infrazione: **Squalifica**".

8L Regole Locali Non Autorizzate

Sebbene un Comitato abbia una significativa autorità secondo le Regole del Golf di adottare Regole Locali per adattarle alle particolari necessità di un campo o di una gara, qualsiasi Regola Locale che il Comitato sceglie affinché venga messa in atto deve essere coerente con le linee di condotta stabilite nella Sezione 8 delle Regole Locali Tipo.

La Regola 1.3c(3) stabilisce che il Comitato non ha l'autorità di applicare penalità in un modo diverso da quello stabilito dalle Regole del Golf. Pertanto, non è appropriato per un Comitato scrivere una Regola Locale non autorizzata che eluda una penalità o modifichi una penalità. Per esempio, un Comitato non può modificare la penalità per l'utilizzo di un bastone non conforme dalla squalifica alla penalità generale o modificare la penalità generale per non aver ripiazzato una palla mossa a un singolo colpo. Il Comitato non deve imporre penalità quando le Regole non le impongono, per esempio, penalizzare un giocatore che non ha eseguito il totale del proprio punteggio sul suo score in stroke play.

Inoltre, i Comitati non devono scrivere una Regola Locale che va oltre le Regole Locali autorizzate in modi che compromettano i principi basilari delle Regole del Golf. Come esempi, permettere ai giocatori di utilizzare il piazzamento della palla per tutta l'area generale o concedere di ovviare senza penalità dai buchi di zolla nel fairway compromettono il principio basilare secondo la Regola 1.1 del giocare la palla come si trova.

Come principio generale, quando un giocatore gioca un giro che deve essere convalidato ai fini dell'handicap, egli deve giocarlo secondo le Regole del Golf. Se il Comitato autorizza i giocatori a giocare secondo Regole Locali che differiscono significativamente dalle Regole del Golf, al giocatore non può essere permesso di convalidare lo score ai fini dell'handicap. Per eccezioni ammissibili, consultate le regole o le raccomandazioni contenute nel Sistema Handicap che opera nella vostra giurisdizione.

Se il Comitato crede che una Regola Locale non trattata dalle linee di condotta stabilite dalla Sezione 8 possa essere necessaria a causa delle condizioni anormali locali che interferiscono con un gioco corretto, esso dovrebbe:

- Consultare RandA.org per verificare se sia disponibile qualsiasi altra Regola Locale Tipo per trattare tale condizione, o situazione, o
- Consultare il R&A direttamente.

9 Altre Forme di Gioco

Le forme più consolidate di match play, stroke play e del gioco con un partner e a squadre, sono dettagliate nelle Regole da 1 a 24. Questa sezione evidenzia le varie forme di gioco alternative. Le modifiche dettagliate delle Regole da 1 a 24 che sono richieste per queste tipologie sono dettagliate sul sito RandA.org.

9A Stableford Modificata

La Stableford Modificata è una forma di gioco che assegna punti più alti per il buon gioco, ma detrae anche punti per il cattivo gioco. Per esempio, sono assegnati quattro punti per un birdie, due per un par e meno uno per un bogey.

9B Greensome

La Greensome è una variazione della Foursome in cui entrambi i partner giocano dall'area di partenza e viene scelto uno dei due colpi dalla partenza. Il partner il cui colpo dalla partenza non è stato scelto, giocherà il colpo successivo e ogni colpo seguente verrà eseguito in ordine alternato fino a che la palla sia imbucata. Per esempio, se il colpo dalla partenza del giocatore A viene scelto alla prima buca, il Giocatore B giocherà il colpo successivo, quindi il Giocatore A giocherà e così via, fino a che la palla sia imbucata. Entrambi i giocatori giocheranno poi dall'area di partenza della seconda buca e la procedura si ripeterà.

Altre variazioni della Greensome includono:

- la Foursome Pinehurst in cui entrambi i giocatori giocano dalla partenza, poi si scambiano le palle, il che significa che il Giocatore A giocherà la palla del Giocatore B e il Giocatore B giocherà la palla del Giocatore A. Dopo i secondi colpi, essi sceglieranno quale palla continuare a giocare, e tale palla sarà quindi giocata a colpi alternati fino a che sia imbucata;
- la Greensome Cinese o di St. Andrews in cui i giocatori decidono, prima di iniziare la prima buca del giro, quale giocatore giocherà il secondo colpo in tutte le buche di numero dispari, mentre l'altro giocatore giocherà il secondo colpo in tutte le buche di numero pari. Questa scelta del giocatore viene applicata senza tener conto di quale colpo dalla partenza sia utilizzato in una tale buca. Ciascun colpo seguente nella buca verrà eseguito in ordine alternato.

9C Scramble

La Scramble è giocata da squadre di due, tre o quattro persone. Ogni giocatore gioca dall'area di partenza in ciascuna buca, viene scelto uno dei colpi dalla partenza e tutti i giocatori giocheranno i loro secondi colpi da quel punto. Verrà poi scelto uno dei secondi colpi e tutti i giocatori giocheranno i loro terzi colpi da quel punto, continuando fino a che la palla non sia imbucata.

Ci sono molte varianti alla tipologia base della Scramble. Alcune di queste includono:

- la Texas Scramble è una Scramble a squadre di quattro persone e ciò normalmente richiede un numero minimo di colpi dalla partenza di ciascun componente della squadra per essere utilizzati durante il giro. Alcune forme di Texas Scramble

richiedono che un giocatore giochi la propria palla per la durata di ogni buca par 3;

- la Florida Scramble (anche nota come Dropout Scramble, Step Aside, Stand Aside, Stand Out) prevede che il giocatore, il cui colpo viene scelto, non giochi il colpo successivo.
- La Scramble a Una Persona è dove ciascun giocatore esegue due colpi, viene scelta una palla, vengono giocati due colpi da tale posto, viene scelta nuovamente una palla, vengono giocati due colpi da tale posto e così via fino a che la palla non sia imbucata.

9D Contano I Migliori Due Punteggi su Quattro

Questo è un evento a quattro persone in cui contano i punteggi da parte di due soli componenti della squadra nel punteggio della squadra in ciascuna buca.

Le Regole del Golf Modificate per Giocatori con Disabilità

Introduzione

Come parte della loro governance del gioco attraverso la scrittura e l'interpretazione delle Regole del Golf, l'USGA e il R&A hanno autorizzato queste Regole Modificate per i giocatori con disabilità.

Queste Regole Modificate si applicano solo se adottate dal *Comitato* in carica per una gara. Esse non si applicano automaticamente ad ogni gara in cui sono coinvolti giocatori con disabilità.

Spetta a ciascun *Comitato* decidere se adottare una qualsiasi di queste Regole Modificate per le proprie gare.

L'obiettivo di queste Regole Modificate è consentire a un giocatore con disabilità di giocare equamente con giocatori normodotati, con giocatori che hanno la medesima disabilità o che possiedono tipi differenti di disabilità. L'USGA e il R&A hanno ricevuto degli input preziosi dalla comunità dei giocatori con disabilità, da organizzazioni per disabilità e da altre fonti per identificare le modifiche che sono eque e appropriate da tutte le prospettive.

Da un punto di vista pratico, i giocatori con determinate disabilità hanno spesso le stesse o simili necessità. Sono state identificate quattro categorie di disabilità:

- Giocatori non vedenti,
- Giocatori amputati,
- Giocatori che utilizzano dispositivi di mobilità assistiva, e
- Giocatori con disabilità intellettive.

Queste modifiche autorizzate adattano le Regole del Golf a queste categorie di disabilità.

Tutti i termini in *corsivo* sono definiti nelle Regole del Golf e tutti i riferimenti al numero della Regola sono riferiti alle Regole del Golf.

Regola Modificata 1 – Per Giocatori Non Vedenti

Scopo:

Per un giocatore non vedente, la Regola Modificata 1 fornisce raccomandazioni per consentire al giocatore di essere assistito contemporaneamente da un assistente e da un caddie e per dare al giocatore un'eccezione limitata alle restrizioni sul toccare la sabbia in un bunker con un bastone.

Il *Comitato* può adottare una o più delle seguenti modifiche per giocatori non vedenti:

1.1 Il Giocatore Può Ricevere Aiuto da un Assistente

Un giocatore non vedente può ricevere aiuto da un assistente:

- nel prendere uno *stance*,
- nell'allinearsi prima del *colpo*,
- con il chiedere e ricevere *consiglio*.

Un assistente ha lo stesso status secondo le Regole di un *caddie* (vedi Regola 10.3), ma con le eccezioni descritte nella Regola Modificata 1.4.

Ai fini della Regola 10.2a, un giocatore può chiedere e ricevere *consiglio* da un assistente e da un *caddie* contemporaneamente.

1.2 Il Giocatore Può Avere un Solo Assistente alla Volta

Un giocatore non vedente può avere un solo assistente alla volta.

Se il giocatore ha più di un assistente alla volta, egli riceverà la ***penalità generale*** per ciascuna buca nella quale è avvenuta l'infrazione, allo stesso modo di quanto previsto nella Regola 10.3a(1).

1.3 Modifica della Regola 10.2b(4) (Limitazione sulla Posizione del Caddie Dietro al Giocatore)

La Regola 10.2b(4) è modificata in modo che non ci sia penalità se l'assistente o il *caddie* sia posizionato intenzionalmente sopra o vicino a una estensione della *linea di gioco* dietro alla palla in qualsiasi momento prima o durante il *colpo* del giocatore, purché l'assistente o il *caddie* non aiutino il giocatore nell'eseguire il *colpo*.

Tuttavia, ciò non modifica la Regola 10.2b(3) (Divieto di Utilizzare un Oggetto Posizionato sul Campo per Aiutarsi a Prendere lo Stance).

1.4 Modifica della Regola 10.3 (I Caddie)

L'assistente di un giocatore non vedente può anche essere il *caddie* del giocatore, ma non è obbligato ad esserlo.

Il giocatore può avere entrambi, un assistente e un *caddie* contemporaneamente, nel tal caso:

- tale assistente non deve trasportare o occuparsi dei bastoni del giocatore, **eccetto** nell'aiutare il giocatore nel prendere uno *stance* o nell'allinearsi prima di eseguire il *colpo* oppure nell'aiutare il giocatore come atto di cortesia come previsto nella definizione di *caddie*.
  Tuttavia, ciò non modifica la Regola 10.2b(3) (Divieto di Utilizzare un Oggetto Posizionato sul Campo per Aiutarsi a Prendere lo Stance);
- se tale assistente trasporta o si occupa dei bastoni del giocatore in infrazione a questa Regola, il giocatore risulta avere due *caddie* contemporaneamente e riceverà la ***penalità generale*** per ciascuna buca nella quale è avvenuta tale infrazione (vedi Regola 10.3a(1)).

1.5 Modifica della Regola 12.2b(1) (Quando il Toccare la Sabbia Comporta una Penalità)

Prima di eseguire un *colpo* alla propria palla in un *bunker*, un giocatore non vedente può, senza penalità, toccare la sabbia nel *bunker* con il proprio bastone:

- nell'area proprio davanti o proprio dietro la palla, e
- nell'eseguire il backswing per un *colpo*.

Tuttavia, nel far ciò, il giocatore non deve *migliorare* il *lie* della palla più di quanto risulti dall'appoggiare leggermente il bastone sul terreno.

Il giocatore resta soggetto ai divieti nella Regola 12.2b(1) di toccare intenzionalmente la sabbia nel *bunker* per provare le condizioni della sabbia stessa o di eseguire un movimento di pratica con un bastone.

1.6 Modifica della Regola 14.1b (Chi Può Alzare la Palla)

Quando la palla di un giocatore giace sul *putting green*, la Regola 14.1b è modificata in modo che l'assistente del giocatore, in aggiunta al suo *caddie*, possa alzare la palla senza l'autorizzazione del giocatore.

Regola Modificata 2 – Per Giocatori Amputati

Scopo:

Per un giocatore amputato, la Regola Modificata 2 prevede, per l'utilizzo di dispositivi protesici, di eseguire un colpo ancorando il bastone e l'autorizzazione per qualsiasi altra persona di droppare, piazzare e ripiazzare la palla del giocatore.

Il *Comitato* può adottare una o più di queste modifiche per giocatori amputati (il che significa coloro con deficienza degli arti e coloro che hanno perso un arto):

2.1 Status dei Dispositivi Protesici

L'utilizzo di un braccio o di una gamba artificiale non costituisce infrazione alla Regola 4.3a purché il giocatore abbia una ragione medica per utilizzarli e il *Comitato* stabilisca che il loro uso non dia al giocatore un ingiusto vantaggio rispetto agli altri giocatori (vedi Regola 4.3b). I giocatori che sono in dubbio sull'utilizzo di un dispositivo dovrebbero sollevare la questione al *Comitato* appena possibile.

2.2 Modifica della Regola 10.1b (Ancorare il Bastone)

Se un *Comitato* reputa che un giocatore amputato non sia in grado di tenere ed effettuare il movimento con i bastoni senza ancorarli a causa di deficienze degli arti o della perdita di un arto, il giocatore può eseguire un *colpo* ancorando il bastone, senza penalità secondo la Regola 10.1b.

2.3 Il Giocatore Amputato Può Ricevere Aiuto nel Droppare, Piazzare e Ripiazzare la Palla

Poiché le limitazioni fisiche possono rendere difficile o impossibile per un giocatore amputato *droppare*, piazzare o *ripiazzare* la propria palla, tutte le Regole che richiedono che il giocatore *droppi*, piazzi o *ripiazzi* una palla sono modificate in modo che al giocatore sia anche permesso, senza limitazione, dare un'autorizzazione complessiva a qualsiasi altra persona di *droppare*, piazzare e *ripiazzare* la sua palla.

Regola Modificata 3 – Per Giocatori che Utilizzano Dispositivi di Mobilità Assistiva

Scopo:

Per un giocatore che utilizza un dispositivo di mobilità assistiva, la Regola Modificata 3 fornisce raccomandazioni su come il giocatore possa utilizzare un dispositivo di mobilità assistiva, come ad esempio una sedia a rotelle o un altro dispositivo di mobilità su ruote oppure un bastone o una stampella, per aiutarsi nel prendere uno stance, nell'eseguire un colpo e altrimenti durante il proprio gioco.

Il *Comitato* può adottare una o più di queste modifiche per i giocatori che utilizzano dispositivi di mobilità assistiva, come ad esempio sedie a rotelle o un altri dispositivi di mobilità su ruote oppure bastoni o stampelle:

le Regole Modificate da 3.1 a 3.10 si applicano a tutti i dispositivi di mobilità assistiva, incluse le sedie a rotelle o un altri dispositivi di mobilità su ruote.

La Regola Modificata 3.11 si applica solo ai dispositivi di mobilità su ruote.

3.1 Il Giocatore che Utilizza un Dispositivo di Mobilità Assistiva Può Ricevere Aiuto da un Assistente o da Qualsiasi Altra Persona

Un giocatore che utilizza un dispositivo di mobilità assistiva può ricevere aiuto da un assistente o da qualsiasi altra persona, incluso un altro giocatore, in questi modi:

- Alzare la Palla su Putting Green: quando la palla del giocatore giace sul *putting green*, la Regola 14.1b è modificata in modo che l'assistente del giocatore, in aggiunta al suo *caddie*, possa alzare la palla senza l'autorizzazione del giocatore.
- Droppare, Piazzare e Ripiazzare la Palla: poiché le limitazioni fisiche possono rendere difficile o impossibile per un giocatore che utilizza un dispositivo di mobilità assistiva *droppare*, piazzare o *ripiazzare* la propria palla, tutte le Regole che richiedono che il giocatore *droppi*, piazzi o *ripiazzi* una palla sono modificate in modo che al giocatore sia anche permesso, senza limitazione, dare un'autorizzazione complessiva a qualsiasi altra persona di *droppare*, piazzare e *ripiazzare* la sua palla.
- Posizionare il Giocatore o il Dispositivo: sebbene non ci sia una modifica alla Regola 10.2b(5), prima di eseguire un *colpo* il giocatore può ricevere aiuto fisico da qualsiasi persona che aiuti a posizionare il giocatore o a posizionare o a rimuovere il dispositivo di mobilità assistiva.

3.2 Il Giocatore che Utilizza un Dispositivo di Mobilità Assistiva può Ricevere Consiglio da un Assistente

Un giocatore che utilizza un dispositivo di mobilità assistiva può chiedere e ricevere *consiglio* dal suo assistente nello stesso modo in cui un giocatore chiede e riceve *consiglio* da un *caddie* secondo la Regola 10.2a.

Un assistente ha lo stesso status secondo le Regole di un *caddie* (vedi Regola 10.3), ma con le eccezioni descritte nella Regola Modificata 3.9.

Ai fini della Regola 10.2a, un giocatore può chiedere e ricevere *consiglio* da un assistente e da un *caddie* contemporaneamente.

3.3 Il Giocatore Può Avere un Solo Assistente alla Volta

Un giocatore che utilizza un dispositivo di mobilità assistiva può avere solo un assistente alla volta.

Se il giocatore ha più di un assistente alla volta, egli riceverà la ***penalità generale*** per ciascuna buca nella quale è avvenuta tale infrazione, allo stesso modo di quanto previsto nella Regola 10.3a(1).

3.4 Modifica della Definizione di "Stance"

L'utilizzo da parte di un giocatore di un dispositivo di mobilità assistiva può influenzare il suo *stance* ai fini di varie Regole, come ad esempio determinare l'area dello *stance* che si intende prendere secondo la Regola 8.1a e stabilire se c'è interferenza con una *condizione anormale del campo* secondo la Regola 16.1.

Per risolvere questo problema, la definizione di *stance* viene modificata per intendere "la posizione dei piedi e del corpo di un giocatore e la posizione di un dispositivo di mobilità assistiva, qualora ne venga utilizzato uno, nel preparare o nell'eseguire un *colpo*".

3.5 Applicazione della Regola 4.3 (Uso dell'Equipaggiamento)

La Regola 4.3 si applica all'utilizzo di dispositivi di mobilità assistiva:

- il giocatore può utilizzare dispositivi di mobilità assistiva per aiutarsi nel proprio gioco se ciò è consentito secondo le norme della Regola 4.3b, e
- il giocatore che utilizza un dispositivo di mobilità assistiva continua ad essere soggetto ai divieti della Regola 4.3a riguardo all'utilizzo dell'equipaggiamento in un modo anormale.

3.6 Modifica della Regola 8.1b(5) per Permettere l'Utilizzo di un Dispositivo di Mobilità Assistiva nel Prendere uno Stance

Secondo la Regola 8.1b(5), non c'è penalità se un giocatore *migliora le condizioni che influenzano il colpo* posizionando fermamente i piedi nel prendere uno *stance* "incluso lo scavare con i piedi per una ragionevole quantità nella sabbia".

Per un giocatore che utilizza un dispositivo di mobilità assistiva, la Regola 8.1b(5) è modificata in modo che "lo scavare con i piedi per una ragionevole quantità nella sabbia" includa:

- lo scavare per una ragionevole quantità con un dispositivo di mobilità assistiva, o
- l'intraprendere azioni ragionevoli per posizionare un dispositivo di mobilità assistiva nel prendere uno *stance* e per cercare di evitare di scivolare.

Tuttavia, questa modifica non permette al giocatore di andare oltre ciò con il costruirsi uno *stance* in modo tale che il dispositivo di mobilità assistiva non slitti durante il *colpo*, come ad esempio creando un cumulo sollevato di terra o sabbia contro cui appoggiare il

dispositivo stesso.

Se il giocatore fa in questo modo, riceverà la ***penalità generale*** per aver modificato la superficie del terreno al fine di costruirsi uno *stance* in infrazione alla Regola 8.1a(3).

3.7 Modifica della Regola 10.1b (Ancorare il Bastone)

Quando un *Comitato* reputa che un giocatore non sia in grado di tenere ed effettuare il movimento con i bastoni senza ancorarli a causa dell'utilizzo di un dispositivo di mobilità assistiva, il giocatore può eseguire un *colpo* ancorando il bastone, senza penalità secondo la Regola 10.1b.

3.8 Modifica della Regola 10.1c (Eseguire il Colpo Mentre Si Sta Attraverso o Sulla Linea di Gioco)

Al fine di coprire l'utilizzo di un giocatore di un dispositivo di mobilità assistiva nel prendere uno *stance* per giocare una palla, la Regola 10.1c viene modificata per leggersi:

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

Il giocatore non deve eseguire un *colpo* con uno *stance* preso con un piede o con qualsiasi parte di un dispositivo di mobilità assistiva posizionato intenzionalmente su ciascun lato di, o con uno dei piedi o qualsiasi parte di un dispositivo di mobilità assistiva che tocca intenzionalmente la *linea di gioco* o un'estensione di tale linea dietro alla palla.

Solo per questa Regola, la *linea di gioco* non include una ragionevole distanza su entrambi i lati.

Eccezione: Se lo Stance E' Preso Accidentalmente o Per Evitare la Linea di Gioco di Un Altro Giocatore: non c'è penalità".

3.9 Modifica della Regola 10.3 (I Caddie)

L'assistente di un giocatore che utilizza un dispositivo di mobilità assistiva può anche essere il *caddie* del giocatore, ma non è obbligato a farlo.

Il giocatore può avere entrambi, un assistente e un *caddie* contemporaneamente, nel tal caso:

- tale assistente non deve trasportare o occuparsi dei bastoni del giocatore, **eccetto** nell'aiutare il giocatore nel prendere uno *stance* o nell'allinearsi prima di eseguire il *colpo* oppure nell'aiutare il giocatore come atto di cortesia come previsto nella definizione di *caddie*.
  Tuttavia, ciò non modifica la Regola 10.2b(3) (Divieto di Utilizzare un Oggetto Posizionato sul Campo per Aiutarsi a Prendere lo Stance);
- se tale assistente trasporta o si occupa dei bastoni del giocatore in infrazione a questa Regola, il giocatore risulta avere due *caddie* contemporaneamente e riceverà la ***penalità generale*** per ciascuna buca nella quale è avvenuta tale infrazione (vedi Regola 10.3a(1)).

3.10 Applicazione della Regola 12.2b(1) nell'Utilizzare un Dispositivo di Mobilità Assistiva per Provare le Condizioni della Sabbia nel Bunker

Secondo la Regola 12.2b(1), un giocatore non deve "toccare intenzionalmente la sabbia nel *bunker* con una mano, un bastone, un rastrello o un altro oggetto per provare la condizione della sabbia al fine di apprendere informazioni per il *colpo* successivo".

Ciò si applica all'utilizzare un dispositivo di mobilità assistiva per provare intenzionalmente la condizione della sabbia.

Tuttavia, il giocatore può toccare la sabbia con il suo dispositivo di mobilità assistiva per qualsiasi altro scopo, senza penalità.

3.11 Modifica dell'Opzione per Ovviare Lateralmente per una Palla in un'Area di Penalità Rossa e per una Palla Ingiocabile per il Giocatore che Utilizza un Dispositivo di Mobilità su Ruote

Quando un giocatore con un dispositivo di mobilità su ruote ovvia lateralmente per una palla in un'*area di penalità* rossa o per una palla ingiocabile, le Regola 17.1d(3) e 19.2c vengono modificate per ampliare l'*area dove ovviare* permessa dall'utilizzo della *lunghezza di* due *bastoni* per la misurazione all'utilizzo della *lunghezza di* quattro *bastoni* per la misurazione.

Regola Modificata 4 – Per Giocatori con Disabilità Intellettive

Scopo:

per un giocatore che ha una disabilità intellettiva, la Regola Modificata 4 fornisce raccomandazioni per consentire al giocatore di essere assistito contemporaneamente da un assistente e da un caddie e di ricevere consiglio da tale assistente.

Il *Comitato* può adottare una o più di queste modifiche raccomandate per giocatori con disabilità intellettive:

4.1 Servirsi di un Assistente o di un Supervisore per Aiutarsi con il Gioco

L'entità dell'aiuto che i giocatori con disabilità intellettive possono necessitare sarà unica per ciascun individuo e dipenderà dalla natura della disabilità.

Il *Comitato* può prevedere o consentire un assistente sul campo o un supervisore per aiutare i giocatori con disabilità intellettive:

- un assistente è qualcuno che aiuta un singolo giocatore con una disabilità intellettiva nel suo gioco e nell'applicare le Regole:
  - un assistente ha lo stesso status secondo le Regole di un *caddie* (vedi Regola 10.3), ma con le eccezioni descritte nella Regola Modificata 4.3.
  - ai fini della Regola 10.2a, un giocatore può chiedere e ricevere *consiglio* da un assistente e da un *caddie* contemporaneamente;
- un supervisore è qualcuno incaricato dal *Comitato* per aiutare i giocatori con disabilità intellettive durante la gara:
  - il supervisore non è assegnato a un giocatore specifico, ma piuttosto è lì per aiutare qualsiasi giocatore, se necessario;
  - un supervisore è un'*influenza esterna* ai fini delle Regole;
  - un giocatore non può chiedere o ricevere *consiglio* da un supervisore.

4.2 Il Giocatore Può Avere un Solo Assistente alla Volta

Un giocatore con una disabilità intellettiva può avere solo un assistente alla volta.

Se il giocatore ha più di un assistente alla volta, egli riceverà la ***penalità generale*** per ciascuna buca nella quale è avvenuta tale infrazione, allo stesso modo di quanto previsto nella Regola 10.3a(1).

4.3 Modifica della Regola 10.3 (I Caddie)

L'assistente di un giocatore con una disabilità intellettiva può anche essere il *caddie* del giocatore, ma non è obbligato a farlo.

Il giocatore può avere entrambi, un assistente e un *caddie* contemporaneamente, nel tal caso:

- tale assistente non deve trasportare o occuparsi dei bastoni del giocatore, **eccetto** nell'aiutare il giocatore nel prendere uno *stance* o nell'allinearsi prima di eseguire il

colpo (se autorizzato dal *Comitato*) oppure nell'aiutare il giocatore come atto di cortesia come previsto nella definizione di *caddie*. **Tuttavia,** ciò non modifica la Regola 10.2b(3) (Divieto di Utilizzare un Oggetto Posizionato sul Campo per Aiutarsi a Prendere lo Stance);

- se tale assistente trasporta o si occupa dei bastoni del giocatore in infrazione a questa Regola, il giocatore risulta avere due *caddie* contemporaneamente e riceverà la ***penalità generale*** per ciascuna buca nella quale è avvenuta tale infrazione (vedi Regola 10.3a(1)).

4.4 Modifica della Regola 14.1b (Chi Può Alzare la Palla)

Quando la palla di un giocatore giace sul *putting green*, la Regola 14.1b è modificata in modo che l'assistente del giocatore, in aggiunta al suo *caddie*, possa alzare la palla senza l'autorizzazione del giocatore.

4.5 Giocatori con Disabilità Intellettive e Fisiche

Per i giocatori con disabilità intellettive e fisiche, si raccomanda che il *Comitato* utilizzi una combinazione di Regole Modificate in modo che siano trattati entrambi i tipi di disabilità.

Tutte la Categorie di Disabilità

Ritardo Irragionevole

Nell'applicare il divieto della Regola 5.6a sul ritardo irragionevole ai giocatori con disabilità:

- ciascun *Comitato* dovrebbe usare la propria discrezione e stabilire delle proprie norme ragionevoli che tengano conto della difficoltà del *campo*, delle condizioni meteo (in considerazione dell'impatto che esse possono avere sull'utilizzo dei dispositivi di mobilità assistiva), della natura della gara e dell'entità della disabilità dei giocatori che gareggiano;
- considerando questi fattori, può essere appropriato per i *Comitati* utilizzare un'interpretazione meno rigorosa di ciò che costituisce un ritardo ingiustificato.

Droppare

Nell'applicare la Regola 14.3b (la Palla Deve Essere Droppata nel Modo Giusto), poiché le limitazioni fisiche possono rendere difficile o impossibile per i giocatori con determinate disabilità sapere se hanno *droppato* la palla dall'altezza del ginocchio, il *Comitato* dovrebbe accettare il giudizio ragionevole del giocatore di averlo fatto. Inoltre, il *Comitato* dovrebbe accettare tutti gli sforzi ragionevoli per *droppare* la palla dall'altezza del ginocchio, tenendo conto delle limitazioni fisiche del giocatore.

Giocatori con Altre Disabilità

Queste Regole Modificate riguardano le categorie di disabilità e le sfide associate che sono state identificate fino ad oggi come appropriate per modificare le Regole del Golf allo scopo di consentire ai giocatori con disabilità di giocare su una base equa con tutti gli altri giocatori. Come nel caso delle Regole del Golf in generale, queste Regole Modificate vengono regolarmente riviste per una possibile revisione su base periodica. Se i *Comitati* o i giocatori ritengono che debbano essere prese in considerazione altre modifiche autorizzate, dovrebbero contattare l'R&A.

Molti giocatori hanno limitazioni fisiche che possono risultare in un certo grado di disabilità e che possono influenzare la loro capacità di praticare il gioco. Esempi includono giocatori che sono ipovedenti e giocatori che hanno difficoltà ad impugnare un bastone a causa di una grave artrite. Le Regole Modificate di cui sopra non si applicano specificamente a tali giocatori.

Tuttavia, qualsiasi giocatore può chiedere al *Comitato* responsabile di una gara il permesso di utilizzare un dispositivo artificiale, come un tutore o un aiuto per l'impugnatura, per aiutarsi a causa di una condizione medica. Secondo la Regola 4.3b, un giocatore non è in infrazione alla Regola 4.3 per l'utilizzo di un *equipaggiamento* al fine di aiutarsi a causa di una condizione medica se il *Comitato* reputa che:

- il giocatore abbia una ragione medica per utilizzare l'*equipaggiamento*, e
- l'utilizzo di tale *equipaggiamento* non darebbe al giocatore un ingiusto vantaggio sugli altri giocatori.

In alternativa, su richiesta, il R&A esaminerà ed emetterà un parere preliminare caso per caso in merito alla possibilità di utilizzare un dispositivo per motivi medici secondo la Regola 4.3. Qualsiasi giocatore può inviare una richiesta scritta al R&A al fine di ricevere un suo parere su un dispositivo che vorrebbe utilizzare per motivi medici. Spetta al *Comitato* decidere se il dispositivo dia al giocatore un ingiusto vantaggio rispetto ad altri giocatori e quindi se consentirne l'uso o meno.