R&A USGA

Regole del Golf

In vigore da Gennaio 2019

ROLEX
PROUD SUPPORTER OF
THE GAME OF GOLF

ITALIA FIG

L'App Ufficiale

delle Regole del Golf

Disponibile in lingua inglese

GRATUITAMENTE

su iPhone, Ipad e Android

Download on the App Store

GET IT ON Google Play

per ulteriori informazioni visita

Randa.org/apps

Regole del Golf

In Vigore da Gennaio 2019

© 2018 R&A Rules Limited and The United States Golf Association.
Tutti i Diritti Riservati
© 2018 Traduzione in italiano a cura della Federazione Italiana Golf.

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

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

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

www.RandA.org www.USGA.org

Contenuti

Introduzione 8

Come Utilizzare il Libro delle Regole del Golf 15

I. I Principi Basilari del Gioco (Regole 1-4) 17

Regola 1 – Il Gioco, la Condotta del Giocatore e le Regole 18

1.1 Il Gioco del Golf 18
1.2 Standard di Condotta del Giocatore 18
1.3 Giocare Secondo le Regole 19

Regola 2 – Il Campo 23

2.1 Limiti del Campo e Fuori Limite 23
2.2 Aree Definite del Campo 23
2.3 Oggetti o Condizioni che Possono Interferire con il Gioco 25
2.4 Zone Proibite al Gioco 25

Regola 3 – La Gara 26

3.1 I Fondamenti Principali di Ogni Gara 26
3.2 Match Play 27
3.3 Stroke Play 32

Regola 4 – L'Equipaggiamento del Giocatore 36

4.1 I Bastoni 36
4.2 Le Palle 41
4.3 Uso dell'Equipaggiamento 42

II. Giocare il Giro e una Buca (Regole 5-6) 47

Regola 5 - Giocare il Giro 48

5.1 Significato di Giro 48
5.2 Praticare sul Campo Prima del Giro o Tra i Giri 48
5.3 Iniziare e Terminare il Giro 49
5.4 Giocare in Gruppi 50
5.5 Pratica Durante il Giro o Mentre il Gioco è Interrotto 50
5.6 Ritardo Irragionevole; Rapida Velocità di Gioco 52
5.7 Interruzione del Gioco; Ripresa del Gioco 53

Regola 6 – Giocare una Buca 57

6.1 Iniziare il Gioco di una Buca 57

6.2 Giocare la Palla dall'Area di Partenza 58
6.3 Palla Utilizzata nel Gioco della Buca 61
6.4 Ordine di Gioco nel Gioco della Buca 63
6.5 Completare il Gioco di una Buca 66

III. Giocare la Palla (Regole 7- 11) 67

Regola 7 – Ricerca della Palla: Trovare e Identificare la Palla 68
7.1 Come Cercare Correttamente la Palla 68
7.2 Come Identificare la Palla 69
7.3 Alzare la Palla per Identificarla 69
7.4 Palla Mossa Accidentalmente nel Tentativo di Trovarla o Identificarla 70

Regola 8 – Campo Giocato Come si Trova 71
8.1 Azioni del Giocatore che Migliorano le Condizioni che Influenzano il Colpo 71
8.2 Azioni Intenzionali del Giocatore per Modificare Altre Condizioni Fisiche al Fine di Influenzare la Propria Palla Ferma o il Colpo da Eseguire 75
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 76

Regola 9 – Palla Giocata Come si Trova; Palla Ferma Alzata o Mossa 77
9.1 Palla Giocata Come si Trova 77
9.2 Valutare Se la Palla si Sia Mossa e Cosa ne Abbia Causato il Movimento 78
9.3 Palla Mossa da Forze Naturali 78
9.4 Palla Alzata o Mossa dal Giocatore 79
9.5 Palla Alzata o Mossa dall'Avversario in Match Play 80
9.6 Palla Alzata o Mossa da un'Influenza Esterna 81
9.7 Marca-Palla Alzato o Mosso 82

Regola 10 – Preparare ed Eseguire un Colpo; Consiglio e Aiuto; I Caddie 83
10.1 Eseguire un Colpo 83
10.2 Consiglio e Altro Aiuto 85
10.3 Caddie 88

Regola 11 - Palla In Movimento Colpisce Accidentalmente una Persona, un Animale o Un Oggetto; Azioni Intenzionali per Influenzare la Palla in Movimento 91
11.1 Palla in Movimento Colpisce Accidentalmente una Persona o un'Influenza Esterna 91
11.2 Palla in Movimento Deviata o Fermata Intenzionalmente da una Persona 92
11.3 Muovere Intenzionalmente Oggetti o Alterare le Condizioni per Influenzare la Palla in Movimento 94

IV. Regole Specifiche per i Bunker e i Putting Green (Regole 12-13) 95

Regola 12 – I Bunker 96

12.1 Quando la Palla è in Bunker 97
12.2 Giocare la Palla in Bunker 97
12.3 Regole Specifiche per Ovviare per la Palla in Bunker 98

Regola 13 – I Putting Green 99

13.1 Azioni Permesse o Richieste sui Putting Green 99
13.2 L'Asta della Bandiera 104
13.3 Palla in Bilico sul Bordo della Buca 108

V. Alzare e Rimettere una Palla in Gioco (Regola 14) 109

Regola 14 - Procedure per la Palla: Marcare, Alzare e Pulire; Ripiazzare sul Punto; Droppare nell'Area Dove Ovviare; Giocare da un Posto Sbagliato 110

14.1 Marcare, Alzare e Pulire la Palla 110
14.2 Ripiazzare la Palla sul Punto 111
14.3 Droppare la Palla nell'Area dove Ovviare 114
14.4 Quando la Palla del Giocatore Ritorna in Gioco Dopo che la Palla Originale Era Fuori Gioco 119
14.5 Correggere l'Errore Fatto nel Sostituire, Ripiazzare, Droppare o Piazzare la Palla 119
14.6 Eseguire il Colpo Successivo da Dove è Stato Fatto il Colpo Precedente 121
14.7 Giocare da un Posto Sbagliato 123

VI. Ovviare Senza Penalità (Regole 15-16) 125

Regola 15 - Ovviare da Impedimenti Sciolti e Ostruzioni Movibili (Inclusi Palla o Marca-Palla che Aiutano o Interferiscono con il Gioco) 126

15.1 Impedimenti Sciolti 126
15.2 Ostruzioni Movibili 127
15.3 Palla o Marca-Palla che Aiutano o Interferiscono con il Gioco 130

Regola 16 - Ovviare dalle Condizioni Anormali del Campo (Incluse le Ostruzioni Inamovibili), da una Condizione di Animale Pericoloso, dalla Palla Infossata 133

16.1 Condizioni Anormali del Campo (Incluse le Ostruzioni Inamovibili) 133
16.2 Condizione di Animale Pericoloso 140
16.3 Palla Infossata 141
16.4 Alzare la Palla per Vedere Se si Trova in una Condizione Dove è Permesso Ovviare 144

VII. Ovviare con Penalità (Regole 17-19) 145

Regola 17 – Aree di Penalità 146
17.1 Opzioni per la Palla nell'Area di Penalità 146
17.2 Opzioni Dopo Aver Giocato la Palla dall'Area di Penalità 151
17.3 Non Si Ovvia Secondo Altre Regole per la Palla nell'Area di Penalità 154

Regola 18 - Ovviare per Colpo e Distanza, Palla Persa o Fuori Limite, Palla Provvisoria 155
18.1 Ovviare per Colpo e Distanza Permesso in Ogni Momento 155
18.2 Palla Persa o Fuori Limite; Si Deve Ovviare per Colpo e Distanza 156
18.3 Palla Provvisoria 158

Regola 19 – Palla Ingiocabile 162
19.1 Il Giocatore Può Decidere di Ovviare per Palla Ingiocabile In Qualsiasi Posto Eccetto nell'Area di Penalità 162
19.2 Opzioni per Ovviare per Palla Ingiocabile nell'Area Generale o sul Putting Green 162
19.3 Opzioni per Ovviare per Palla Ingiocabile in Bunker 165

VIII. Procedure per i Giocatori e il Comitato Quando Sorgono Questioni nell'Applicare le Regole (Regola 20) 167

Regola 20 – Risolvere Questioni sulle Regole Durante il Giro; Ruling da Parte dell'Arbitro e del Comitato 168
20.1 Risolvere Questioni sulle Regole Durante il Giro 168
20.2 Ruling su Questioni secondo le Regole 172
20.3 Situazioni non Contemplate dalle Regole 174

IX. Altre Forme di Gioco (Regole 21-24) 175

Regola 21 – Altre Forme di Stroke Play e Match Play Individuale 176
21.1 Stableford 176
21.2 Risultato Massimo 180
21.3 Contro Par/Contro Bogey 182
21.4 Three-Ball Match Play 185
21.5 Altre Forme del Gioco del Golf 185

Regola 22 – Foursome (Anche Nota Come "Colpo Alternato") 186
22.1 Descrizione della Foursome 186
22.2 Uno dei Partner Può Agire per la Parte 186
22.3 La Parte Deve Alternarsi nell'Eseguire i Colpi 187
22.4 Iniziare il Giro 187
22.5 I Partner Possono Condividere i Bastoni 188

Regola 23 – Four Ball 189
23.1 Descrizione della Four Ball 189
23.2 Registrazione del Punteggio nella Four Ball 189
23.3 Quando il Giro Inizia e Finisce; Quando la Buca è Terminata 191
23.4 Uno o Entrambi i Partner Possono Rappresentare la Parte 192
23.5 Azioni del Giocatore che Influenzano il Gioco del Partner 192
23.6 Ordine di Gioco della Parte 193
23.7 I Partner Possono Condividere i Bastoni 194
23.8 Quando la Penalità Si Applica a Un Solo Partner o Si Applica ad Entrambi i Partner 194

Regola 24 – Gare a Squadre 197
24.1 Descrizione delle Gare a Squadre 197
24.2 Condizioni delle Gare a Squadre 197
24.3 Il Capitano della Squadra 197
24.4 Consiglio Permesso nella Gara a Squadre 198

X. Definizioni 199

Indice 223

Altre Pubblicazioni 240

Introduzione – all'Edizione delle Regole del Golf 2019

Questo libro contiene le Regole del Golf che saranno in vigore in tutto il mondo da gennaio 2019.

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

Queste Regole appaiono molto diverse da quelle delle edizioni passate. Noterete che sono scritte con uno stile e con un linguaggio semplice e moderno. Il layout è progettato per essere più facile da seguire e consente di trovare quello che vi serve. Vi è un maggiore utilizzo di diagrammi. Ogni Regola ora ha una Descrizione dello Scopo per aiutare il lettore a comprendere meglio i principi dietro ogni Regola stessa.

Le Regole del Golf devono essere complete e devono fornire risposte ai problemi che si presentano in un gioco che viene praticato in tutto il mondo su molti diversi tipi di campi da parte di giocatori di tutte le abilità. Per aiutare arbitri, Comitati e altri che desiderano maggiori dettagli, pubblicheremo una nuova Guida Ufficiale che contiene le Interpretazioni alle Regole del Golf unitamente alle Procedure per i Comitati con le raccomandazioni su come organizzare il gioco generale e le gare. Tutte queste pubblicazioni sono nelle versioni cartacea e digitale.

Crediamo che i golfisti troveranno le Regole modernizzate più eque, meno complicate, più accoglienti e più allineate alle problematiche del gioco, come una velocità di gioco migliorata e la gestione ambientale.

Esprimiamo la nostra gratitudine non solo per l'enorme lavoro svolto dai nostri rispettivi comitati e staff, ma anche verso chiunque abbia contribuito a questa storica revisione.

David Bonsall
Chairman
Rules of Golf Committee
R&A Rules Limited

Mark Reinemann
Chairman
Rules of Golf Committee
United States Golf Association

SENZA TEMPO.

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

ROLEX

LA PASSIONE.

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

LA PRECISIONE.

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

ROLEX

IL LEGAME.

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

IL FUTURO.

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

ROLEX

PER SEMPRE GOLF.

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

R&A USGA

ROLEX

Come Utilizzare le Regole del Golf

Le Regole del Golf sono intese ad essere complete e a fornire risposte ai molti problemi che si presentano in un gioco che viene praticato in tutto il mondo su molti diversi tipi di campi da parte di giocatori di tutte le abilità.

Questo libro delle Regole del Golf è rivolto a coloro i quali amministrano il gioco e a chi necessita di rispondere alla varietà di domande che possono sorgere in relazione alle gare di golf.

Al fine di assistere tutti i golfisti, abbiamo anche creato l'Edizione del Giocatore delle Regole del Golf che contiene le situazioni che coinvolgono le Regole che accadono più comunemente sul campo ed è una versione ridotta delle Regole Integrali. Tuttavia, come membri di Comitato o arbitri, dovreste consultare la versione integrale delle Regole del Golf quando vi è richiesto di intervenire in un ruling.

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

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

- se il giocatore muove accidentalmente la palla sul putting green, identificate le parole chiave nella domanda, come ad esempio "palla mossa" o "putting green";
- le Regole pertinenti (Regola 9.4 e Regola 13.1d) si possono trovare sotto le intestazioni "Palla Mossa" e "Putting Green" nell'Indice;
- una lettura di queste Regole confermerà la risposta giusta.

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

Conoscere le Definizioni

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

I Fatti della Situazione

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

Dovreste identificare:

- la forma di gioco (state giocando match play o stroke play; è un singolo, una foursome o una four-ball, ecc.);
- chi è coinvolto (la questione coinvolge il giocatore, il partner o il caddie, l'avversario o il suo caddie oppure un'influenza esterna);
- in quale parte del campo è avvenuto l'episodio (è stato sull'area di partenza, in un bunker, in un'area di penalità o sul putting green, ecc.);
- cosa è realmente accaduto.
- quali erano le intenzioni del giocatore (cosa stava facendo e cosa intendeva fare);
- la tempistica dell'episodio (se il giocatore è ancora in campo, se abbia già restituito il suo score, se la gara sia chiusa, ecc.).

Fare Riferimento al Libro

Come sopra esposto, il riferimento al Libro delle Regole del Golf dovrebbe fornire la risposta alla maggior parte delle domande che possono sorgere sul campo. Tuttavia, per aiutare arbitri, Comitati e altri che desiderano maggiori dettagli, pubblicheremo una nuova Guida Ufficiale che contiene le Interpretazioni alle Regole del Golf unitamente alle Procedure per i Comitati con le raccomandazioni su come organizzare il gioco generale e le gare.

I

I Principi Basilari del Gioco

REGOLE 1-4

REGOLA 1 Il Gioco, la Condotta del Giocatore e le Regole

Scopo della Regola:

la Regola 1 introduce questi principi fondamentali del gioco 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 b*uc*he (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.

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).

(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).

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.

(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) Applicare le Penalità ad Infrazioni Multiple delle Regole. 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:

- Quando le Infrazioni Derivano da Azioni Non Collegate tra Loro. Il giocatore riceverà una singola penalità per ciascuna infrazione.
- Quando le Infrazioni Derivano da un'Azione Singola o da Azioni Collegate tra Loro. 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:
  - » Infrazioni Procedurali Multiple. 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.
  - » Giocare una Palla Sostituita Incorrettamente da un Posto Sbagliato. 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.
  - » Infrazioni Procedurali Combinate e Sostituzione/Posto Sbagliato. 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 penalità.

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*.

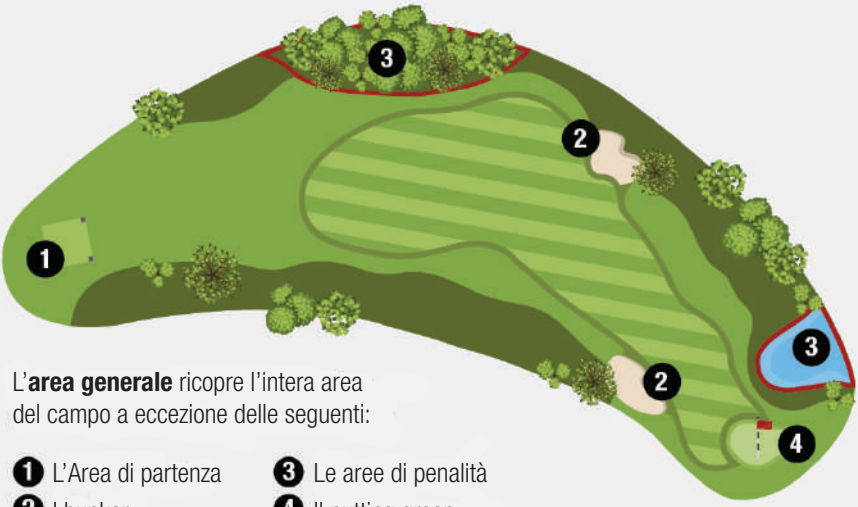
2.2a L'Area Generale

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.

DIAGRAMMA 2.2: LE AREE DEFINITE DEL CAMPO



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

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

2.2b 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) Vincere un Incontro. 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) Protrarre un Incontro Pareggiato. 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) Quando il Risultato è Definitivo. 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) Il Giocatore Può Concedere il Colpo, la Buca o l'Incontro. Un giocatore può concedere all'*avversario* il *colpo* successivo, una buca o l'incontro:

- Concedere il Colpo Successivo. 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*.

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

(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.

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.

(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)).

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.

(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*.

(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.

(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*.

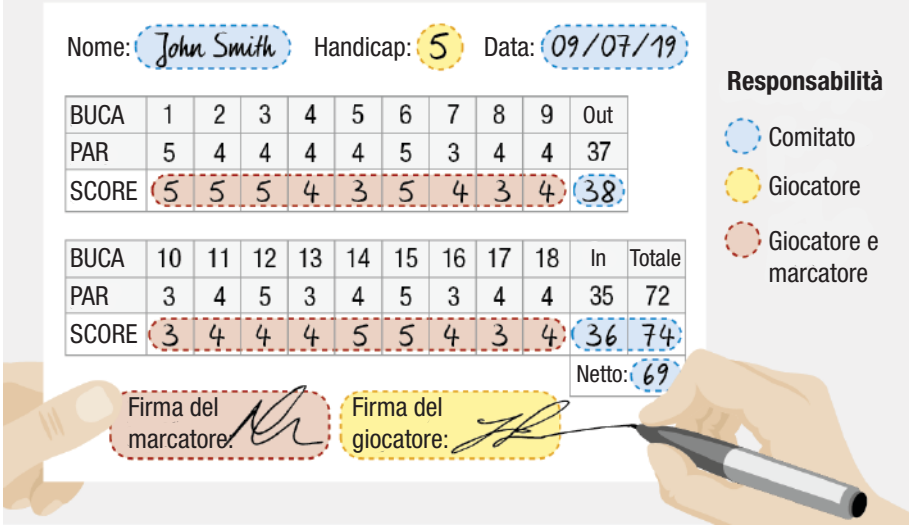
Il giocatore deve servirsi dello stesso *marcatore* per l'intero *giro*, a meno che il *Comitato* approvi un cambiamento prima o dopo che ciò accada.

(1) Responsabilità del Marcatore: Registrare e Certificare i Punteggi delle Buche sullo Score. 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*.

DIAGRAMMA 3.3b: RESPONSABILITÀ DELLO SCORE IN STROKE PLAY HANDICAP



(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).

(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*.

(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 penalità;
- 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.

(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.

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.

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*.

4.1 I Bastoni

4.1a I Bastoni Consentiti nell'Eseguire un Colpo

(1) **Bastoni Conformi**. 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).

(2) **Uso o Riparazione di un Bastone Danneggiato Durante il Giro**. 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 u**n'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).

(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).

(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).

(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*.

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).

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) Prima del Giro. 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) **Deve Essere Giocata Una Palla Conforme.** 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*.

(2) **Non Deve Essere Giocata Una Palla Modificata Intenzionalmente**. 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) **Alzare la Palla per Vedere Se è Tagliata o Incrinata**. 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) Quando Può Essere Sostituita un'Altra Palla. 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).

(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).

(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*).

(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.

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*).

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.

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 21.1e, 21.2e, 21.3e 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.

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).

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.

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.

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) **Raccomandazioni sulla Velocità di Gioco**. 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.

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.

(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).

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.

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 noto deve essere stimato) (vedi Regola 14.2);
  - » se il *lie* o altre *condizioni che influenzano il colpo* sono stati peggiorati durante questo periodo, si applica la Regola 8.1d.

(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 è 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.

(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.

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) Quando la Palla è nell'Area di Partenza.

- 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) La Palla Può Essere Supportata o Giocata dal Terreno. 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.

(5) La Palla Non E' In Gioco Fino a Che il Colpo Non Viene Eseguito. 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) Quando la Palla in Gioco Giace nell'Area di Partenza. 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).

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).

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:

- 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) **La Palla Sostituita Diventa la Palla in Gioco**. 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) Eseguire un Colpo con una Palla Sostituita Incorrettamente. 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) Eseguire un Colpo con una Palla Sbagliata. 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.

(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 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* (see Rule 14.7b) 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) Ordine di Gioco. Il giocatore e l'*avversario* devono giocare in quest'ordine:

- Iniziare la Prima Buca. 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).

- Iniziare Tutte le Altre Buche.
  - » Il giocatore che vince una buca ha l'*onore* alla successiva *area di partenza*.
  - » Se la buca è pareggiata, il giocatore che aveva l'*onore* alla precedente *area di partenza* lo mantiene.
  - » 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.
- Dopo che Entrambi i Giocatori Iniziano una Buca.
  - » 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) L'Avversario Può Annullare il Colpo del Giocatore Eseguito Fuori Turno. 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) Ordine di Gioco Regolare.

- Iniziare la Prima Buca. 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).

- Iniziare Tutte le Altre Buche.
  - » 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.
- Dopo che Tutti i Giocatori hanno Iniziato una Buca.
  - » 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) Giocare Fuori Turno in un Modo Sicuro e Responsabile ("Ready Golf"). 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), purchè, 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.

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*).

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.

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).

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 riceverà 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 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.*

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.

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) Come Ripristinare le Condizioni Migliorate con il Muovere, Piegare o Rompere un Oggetto. 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) Come Ripristinare le Condizioni Migliorate con l'Aver Spostato un Oggetto in una Posizione. 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.

(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).

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).

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 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).

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.

9.1 Palla Giocata Come Si Trova

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.

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) Quattro Possibili Cause. 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 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).

(2) "Lo Standard del "Noto o Pressoché Certo" per Valutare Cosa Abbia Causato il Movimento della Palla.

- 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.

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).

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).

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).

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).

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.

10.1b Ancorare il Bastone

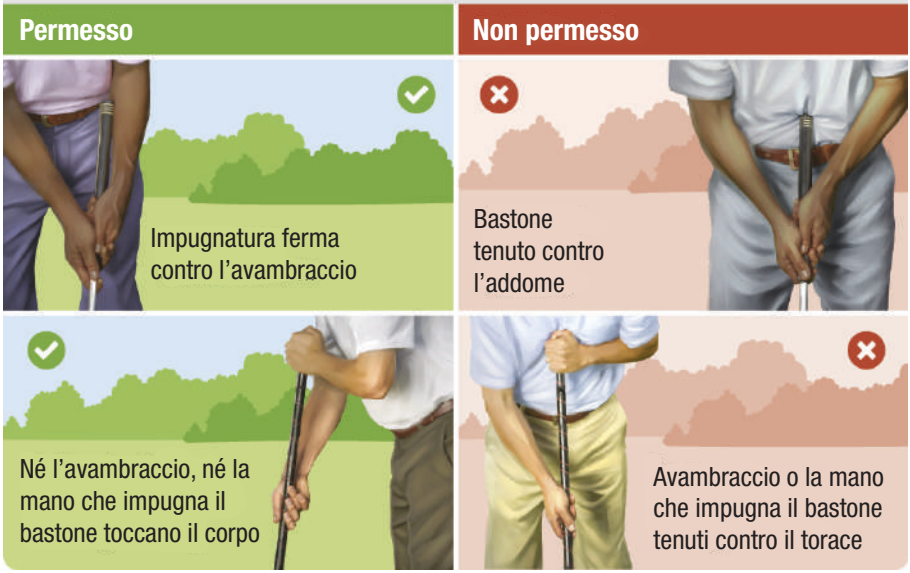
Nell'eseguire un *colpo* il giocatore non deve ancorare il bastone, sia:

- 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.

DIAGRAMMA 10.1b: ANCORARE IL BASTONE



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*).

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) **Indicare la Linea di Gioco per la Palla sul Putting Green**. 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) **Non si Deve Posare un Oggetto per Aiutarsi nel Prendere lo Stance**. 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*.

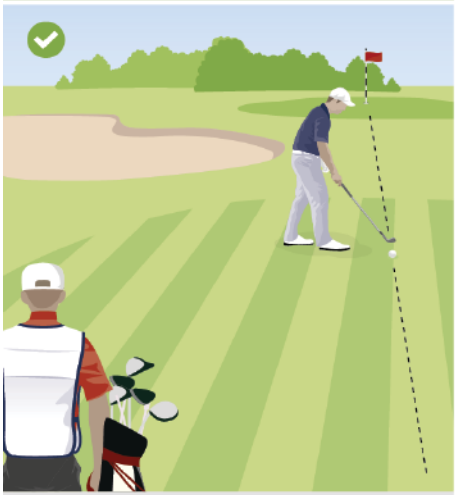
Se il giocatore prende uno *stance* in infrazione a questa Regola, non può evitare la penalità arretrando dallo *stance* e rimuovendo l'oggetto.

(4) **Limitazione sulla Posizione del Caddie Dietro al Giocatore**. 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.

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

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

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)).

(5) Aiuto Fisico e Protezione dagli Elementi. 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 ().

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.

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) Al Giocatore è Permesso un Solo Caddie alla Volta. 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) Due o Più Giocatori Possono Condividere un Caddie. Quando c'è 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.

10.3b Cosa Può Fare un Caddie

Questi sono esempi di cosa un caddie sia autorizzato o non sia autorizzato a fare:

(1) Azioni Sempre Permesse. 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) Azioni Permesse Solo Con l'Autorizzazione del Giocatore. 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) Azioni Non Permesse. 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).

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 è 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.

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'è 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.

(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).

IV

Regole Specifiche per i Bunker e i Putting Green

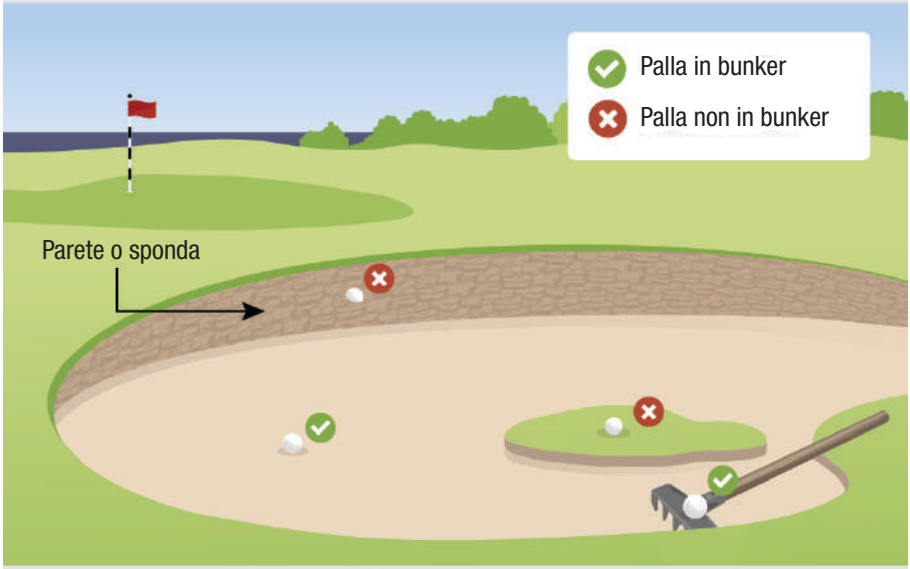
REGOLE 12-13

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.

12.2b Limitazioni sul Toccare la Sabbia nel Bunker

(1) **Quando il Toccare la Sabbia Comporta una Penalità**. 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) Quando il Toccare la Sabbia Non Comporta Penalità. 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) Nessuna Limitazione Dopo che la Palla è Mandata Fuori dal Bunker. 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 *colpo 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*.

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.

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 *putting 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) **Rimozione di Sabbia e Terreno Sparso**. La sabbia e il terreno sparso sul *putting green* (**ma** non in qualunque altra parte del *campo*) possono essere rimossi senza penalità.

(2) **Riparazione dei Danni**. 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*.

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.

(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 *ripiazzata* 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).

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.)

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*.

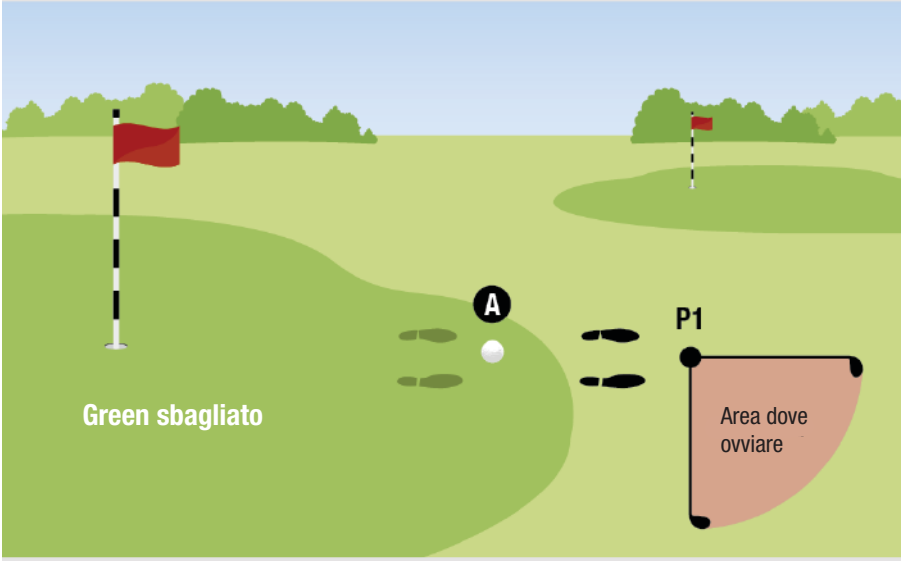
(3) **Non Si Ovvia Quando è Chiaramente Irragionevole**. Non si ovvia secondo la Regola 13.1f se l'interferenza esiste solo perché il giocatore sceglie un bastone, un tipo di *stance* o di movimento o una direzione di gioco che è chiaramente irragionevole secondo le circostanze.

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).

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).

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

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) Il Giocatore Può Lasciare l'Asta della Bandiera nella Buca. 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*.

(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'*asta 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).

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*.

(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*.

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).

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.

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).

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.

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.

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) e (2).

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

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

Se 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*.

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).

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.

DIAGRAMMA 14.3b: DROPPARE DALL'ALTEZZA DEL GINOCCHIO

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

(3) La Palla Deve Essere Droppata nell'Area Dove Ovviare. 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.

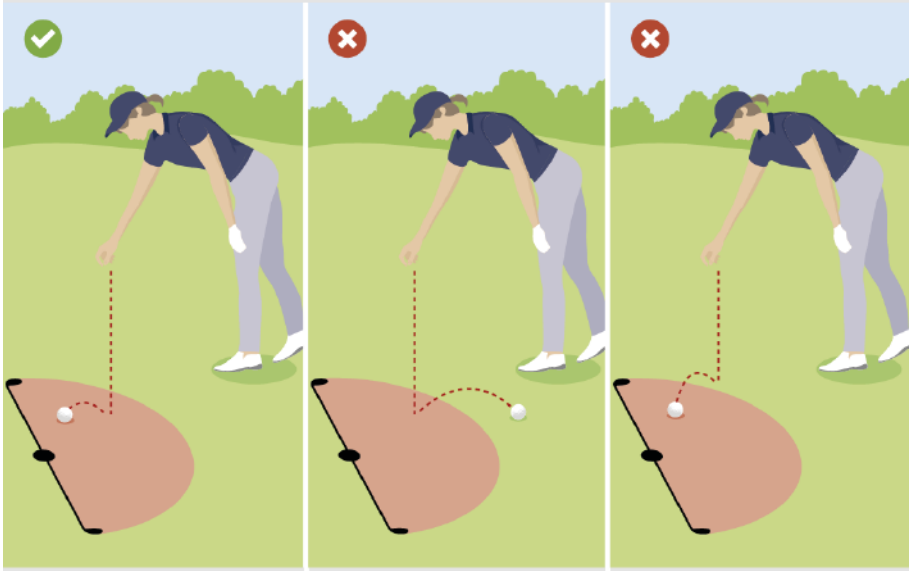
Eccezione – Quando la Palla Droppata nel Modo Giusto è Deviata o Fermata Intenzionalmente da Qualsiasi Persona: per cosa fare quando la palla *droppata* è deviata o fermata intenzionalmente da qualsiasi persona prima di fermarsi, vedi Regola 14.3d.

(2) Cosa Fare se la Palla Droppata nel Modo Giusto Si Ferma al di Fuori dell'Area Dove Ovviare. 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.

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.

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).

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

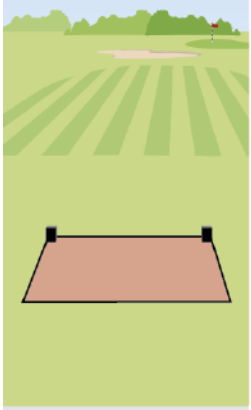
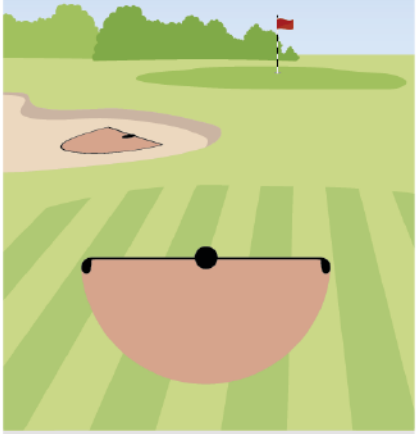
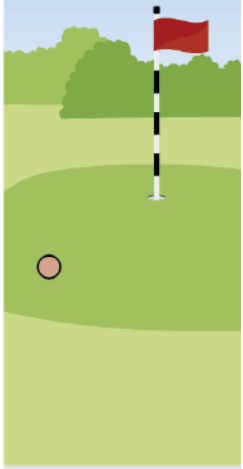
La palla originale o un'altra palla deve essere piazzata sul punto dal quale è stato eseguito il *colpo* precedente (il quale se non è noto deve essere stimato) (vedi Regola 14.2), utilizzando le procedure per *ripiazzare* una palla secondo la Regola 14.2b(2) e 14.2e.

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.

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).

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*:

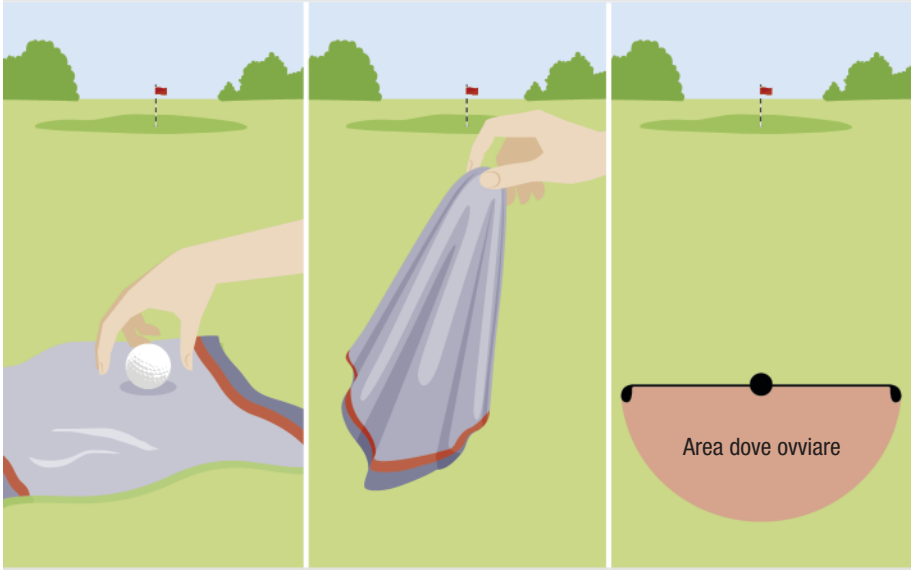
- non c'è penalità, e
- la palla deve essere *ripiazzata* sul suo punto originale (il quale se non è noto deve essere stimato) (vedi Regola 14.2).

(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.

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

DIAGRAMMA #2 15.2a: PALLA DENTRO O SOPRA L'OSTRUZIONE MOVIBILE



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) Ovviare Quando la Palla Si Trova Dentro o Sopra un'Ostruzione Movibile Sul Putting Green. 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).

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

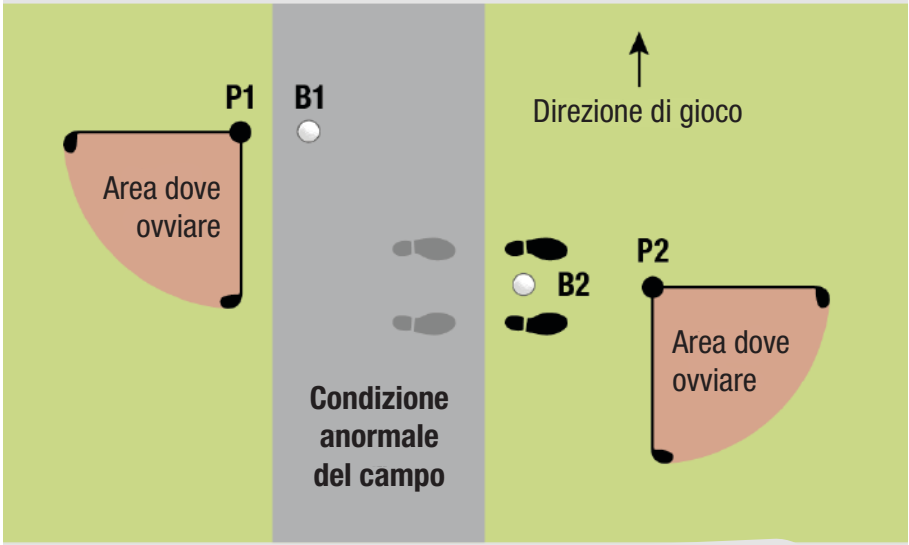
(1) Significato di Interferenza da una Condizione Anormale del Campo. L'interferenza esiste quando si verifica uno qualsiasi dei seguenti casi:

- 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.

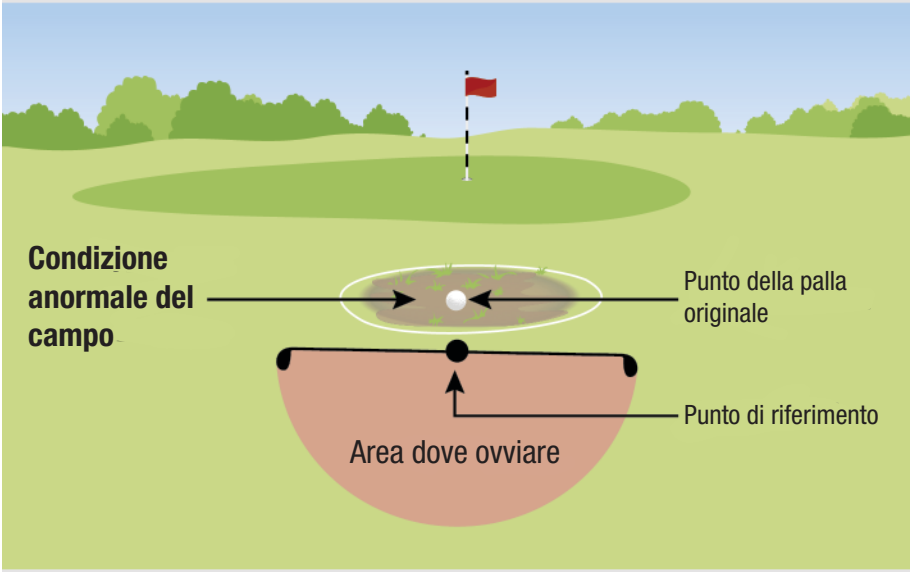
Vedi Procedure del Comitato, Sezione 8; Regola Locale Tipo F-23 (il *Comitato* può adottare una Regola Locale che permette l'ovviare senza penalità dall'interferenza con ostruzioni temporanee inamovibili dentro o fuori dal *campo*).

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*.

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



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.

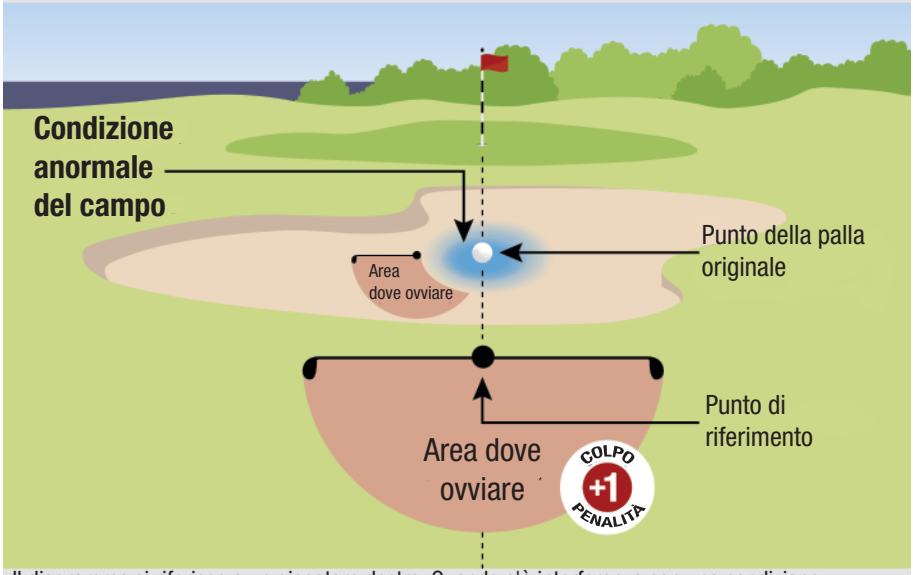
16.1c Ovviare per la Palla in Bunker

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 più vicino dove ovviare completamente* e l'*area dove ovviare* devono essere nel *bunker*;
- se non c'è tale *punto più vicino dove ovviare completamente* nel *bunker*, 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) Ovviare con Penalità: Giocare dal di Fuori del Bunker (Ovviare Indietro sulla Linea). 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:

- Punto di Riferimento: 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.

- 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*.

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*.

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).

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

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

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.

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.

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, e
- la palla è stata *droppata* nell'ovviare secondo una Regola.

DIAGRAMMA 16.3a: QUANDO UNA PALLA È INFOSSATA

La palla è infossata

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

Livello del terreno

La palla è infossata

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

La palla NON è infossata

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

16.3b Ovviare per Palla Infossata

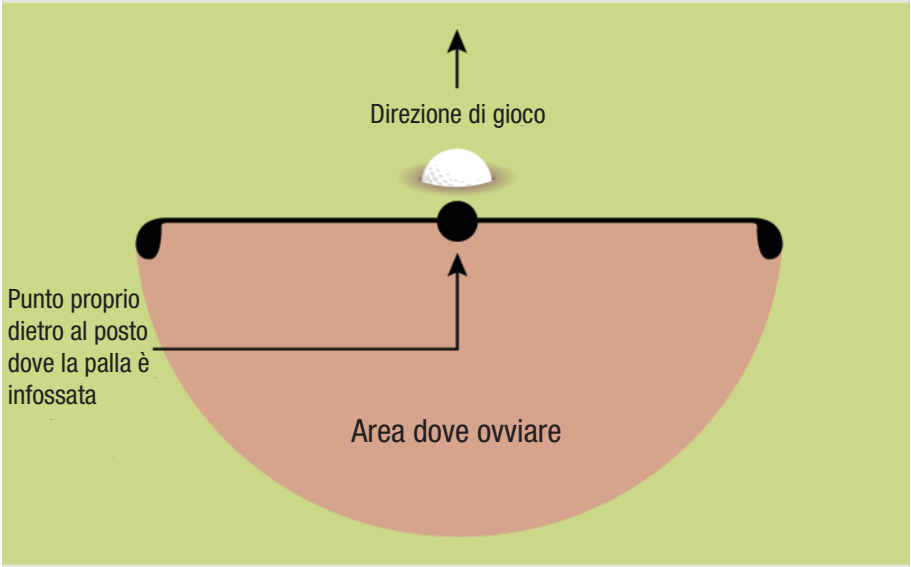
Quando la palla di un giocatore è *infossata* nell'*area generale* ed è permesso ovviare secondo la Regola 16.3a, il giocatore può ovviare senza penalità *droppando* la palla originale o un'altra palla in quest'*area dove ovviare* (vedi Regola 14.3):

- 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.

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:

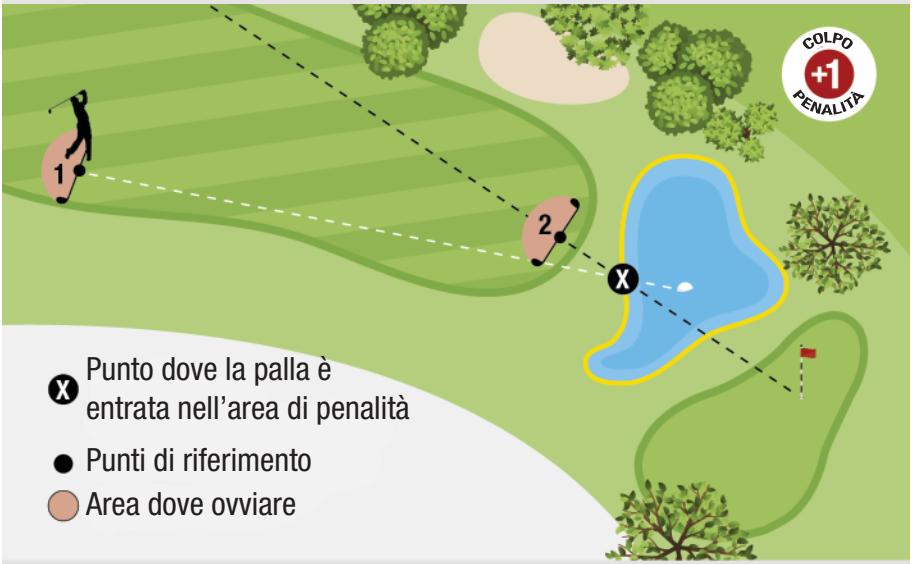
(1) **Ovviare per Colpo e Distanza**. Il giocatore può giocare la palla originale o un'altra palla da dove è stato eseguito il *colpo* precedente (vedi Regola 14.6).

(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

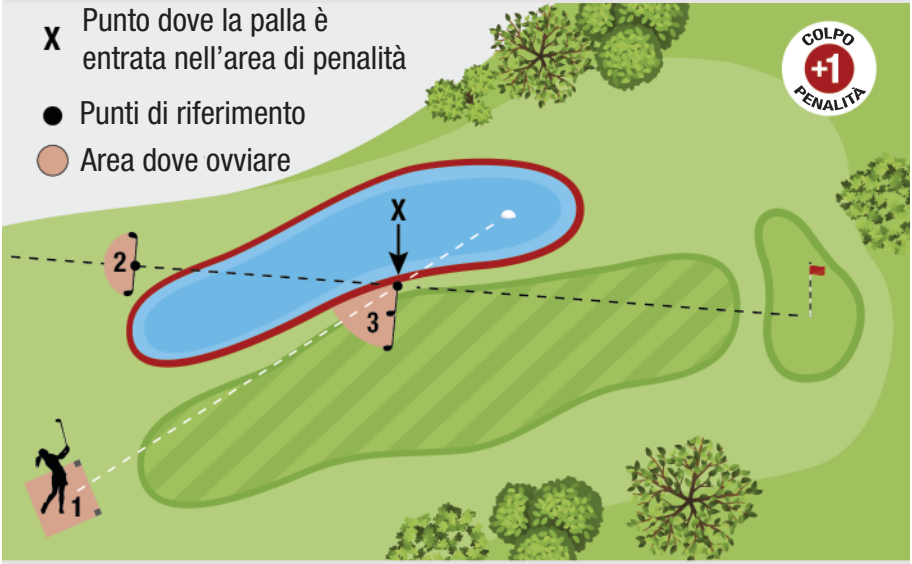


Quando è noto dove o pressoché certo che una palla sia in un'area di penalità gialla e il giocatore vuole ovviare, il giocatore ha **due opzioni**, ciascuna che prevede un colpo di penalità:

(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).

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



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.

(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 penalità* 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*.

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).

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).

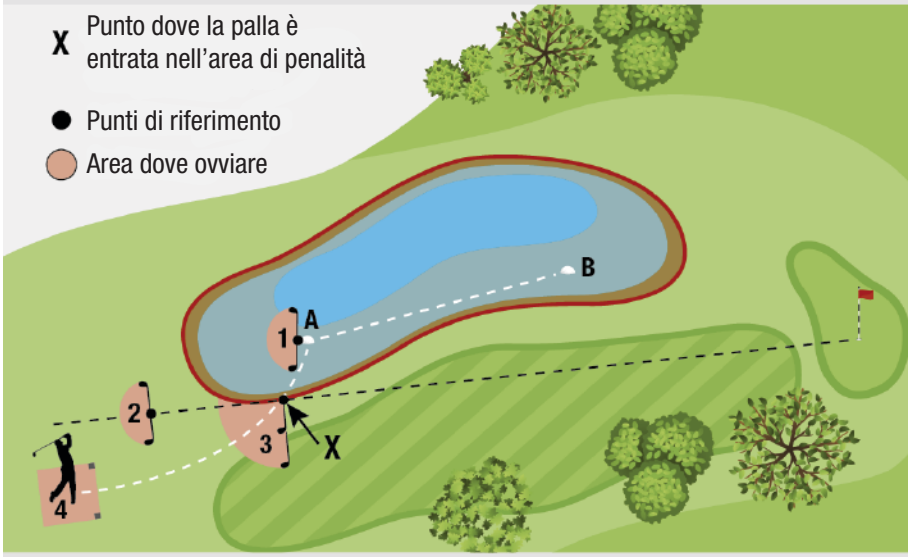
Secondo la Regola 17.1d(2) o (3), il punto stimato utilizzato per determinare l'*area dove ovviare* è dove la palla originale ha attraversato per l'ultima volta il bordo dell'*area di penalità* dove adesso giace la palla.

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;

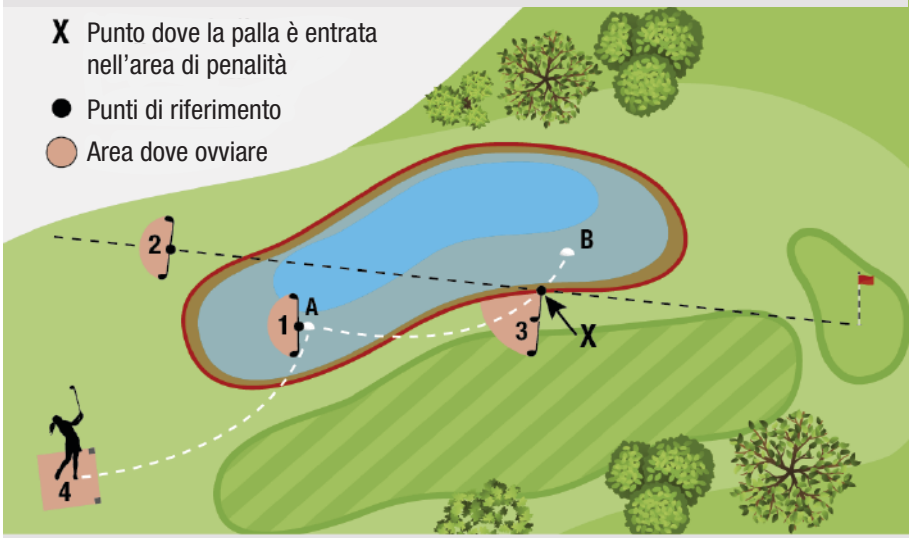
(2) ovviare indietro sulla linea droppando la palla originale o un'altra palla in un'area dove ovviare basata su una linea di riferimento che va diritta indietro dalla buca attraverso il punto X e giocherà il quarto colpo;

(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.

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), o
- 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), o
- sta giocando una seconda palla in *stroke play* secondo la Regola 14.7b o 20.1c(3).

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

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*.

(2) **Quando la Palla è Fuori Limite**. Una palla ferma è *fuori limite* solo quando è interamente al di fuori del margine del limite del *campo*.

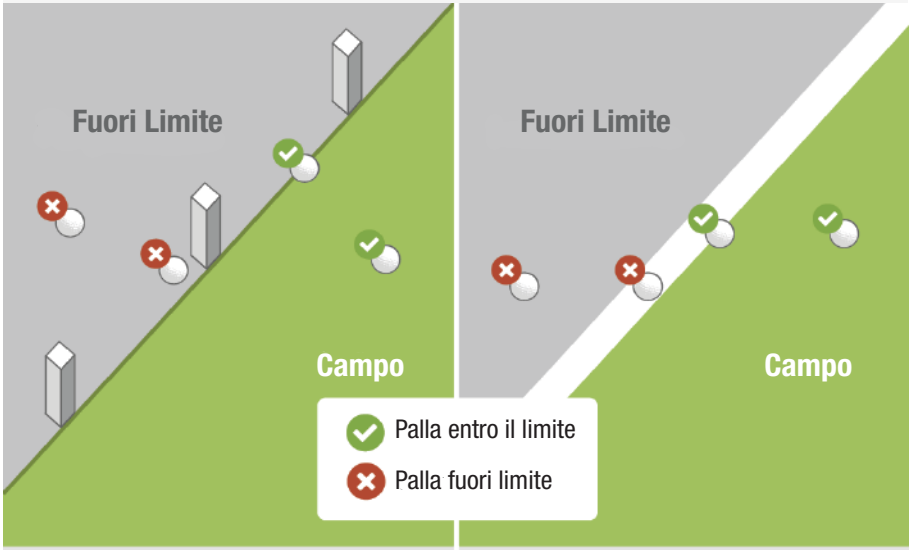
Una palla si trova entro il limite quando qualsiasi parte della palla:

- 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.

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.

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).

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*.

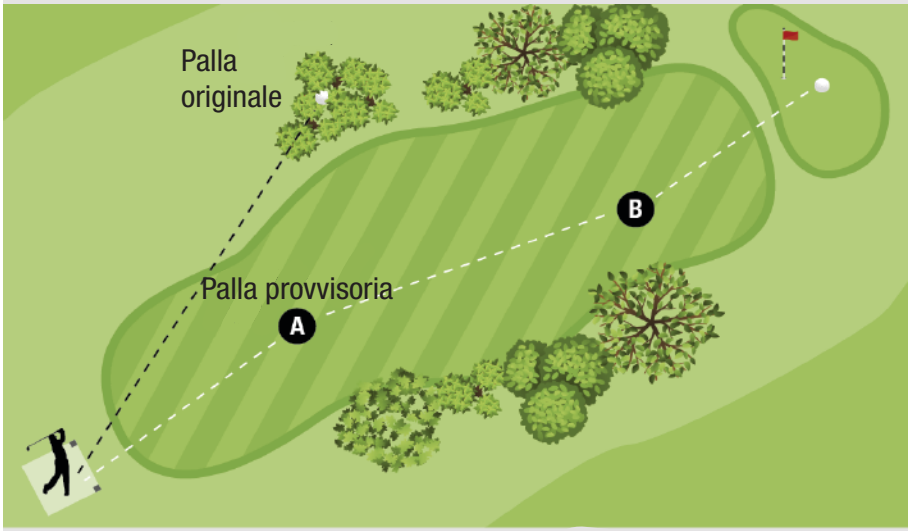
(2) **Quando la Palla Provvisoria Diventa la Palla in Gioco**. La *palla provvisoria* diventa la *palla in gioco* del giocatore con la penalità di *colpo e distanza* in uno di questi due casi:

- 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.

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



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

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

(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.

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).

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*.

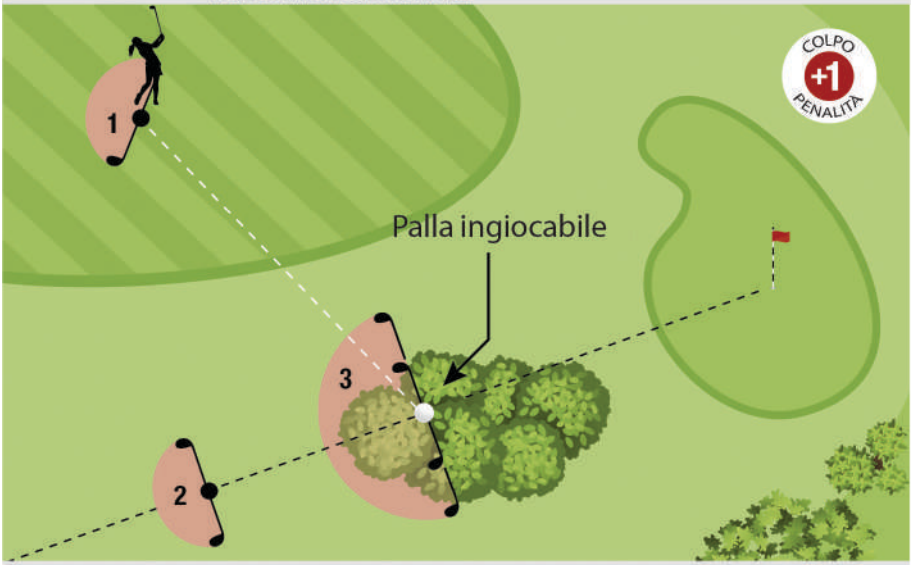
19.2c Ovviare Lateralmente

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*.

Penalità per Giocare la Palla da un *Posto Sbagliato* in Infrazione alla Regola 19.2: *Penalità Generale* secondo la Regola 14.7a.

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.

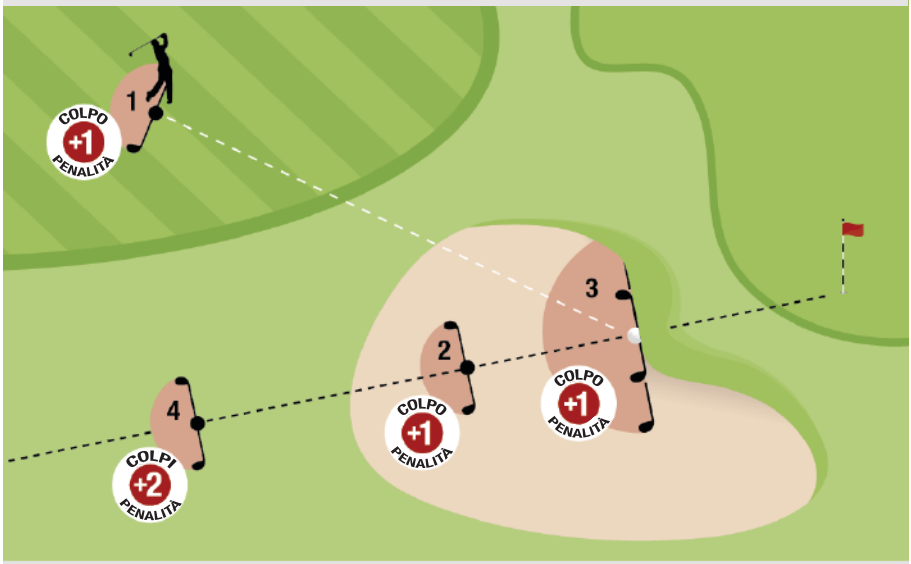
19.3 Opzioni per Ovviare per Palla Ingiocabile in Bunker

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).

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.

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.

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) Risolvere le Questioni su Accordo. 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) Richiesta di un Ruling Prima che il Risultato dell'Incontro sia Definitivo. 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).

(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).

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.

(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).

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.

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.

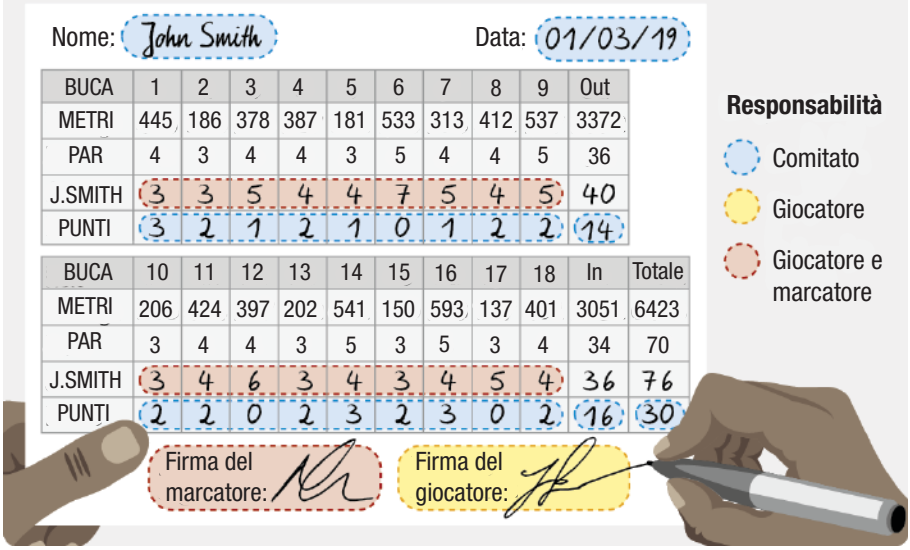
(2) Punteggio Registrato per Ciascuna Buca. Al fine di incontrare i requisiti previsti nella Regola 3.3b per registrare i punteggi della buca sullo *score*:

- 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*).

DIAGRAMMA 21.1b: REGISTRAZIONE DEL PUNTEGGIO IN STABLEFORD SCRATCH



Nome: John Smith Data: 01/03/19

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

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

Firma del marcatore:

Firma del giocatore:

Responsabilità

- Comitato
- Giocatore
- Giocatore e marcatore

21.1c Le Penalità in Stableford

(1) Penalità Diverse dalla Squalifica. 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) Penalità di Squalifica. 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) Punteggio del Giocatore per la Buca. 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) Punteggio Registrato per Ciascuna Buca. 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 è Inferiore al Massimo. Lo *score* deve riportare il punteggio effettivo.
  - » Quando il Punteggio è Uguale o Superiore al Massimo. Lo *score* non deve riportare alcun punteggio oppure deve riportare qualsiasi punteggio massimo o al di sopra del massimo.
- 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 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** riceverà 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) Come le Buche sono Vinte o Perse. 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 penalità si applica solo all'incontro con quel giocatore.

L'*avversario* non riceve penalità nel proprio incontro con l'altro giocatore.

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 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'eseguireil 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.

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.

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.

23.2b Lo Score della Parte in Stroke Play

(1) Resposabilità 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.

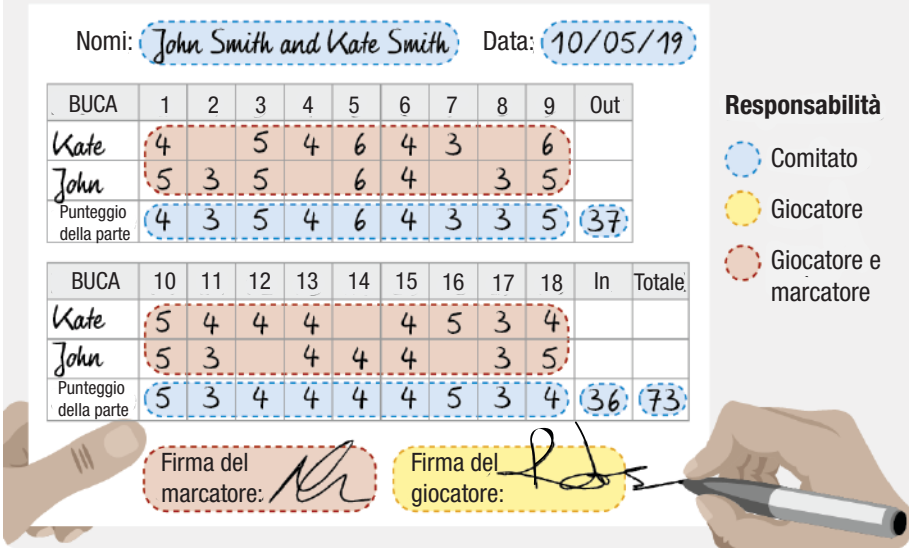
Se il punteggio che conta per la *parte* non è chiaramente identificato come il punteggio del singolo *partner* che lo ha realizzato, o se quel *partner* è squalificato in relazione al gioco della buca, la parte sarà squalificata.

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*.

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



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) **Match Play**. 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) **Stroke Play**. 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.*

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).

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*.

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.

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) Penalità che Normalmente si Applica Solo al Giocatore, Non al Partner. 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.

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 Lo Score della Parte in Stroke Play
- Regola 23.2b Praticare sul Campo Prima del Giro o Tra i Giri

(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.

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*.

X

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:

- Paletti: quando definito da paletti, il bordo dell'*area di penalità* è definito dalla linea tra i punti esterni dei paletti a livello del terreno, e i paletti si trovano all'interno dell'*area di penalità*.
- Linee: quando definito da una linea marcata sul terreno, il bordo dell'*area di penalità* è il bordo esterno della linea, e la linea stessa si trova all'interno dell'*area di penalità*.
- Caratteristiche Fisiche: 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.

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*.

Area 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*.

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 ¼) 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 ¼). 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

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*.

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 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" "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.

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*.

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*.

When the Rules refer to "playing a ball", it means the same as making a *stroke*.

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.

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*.

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.

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.

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 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 *oggetti 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 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 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*.

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 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 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 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*.

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 è 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 penalità da una *condizione anormale del campo* in un *bunker* (Regola 16.1c) o sul *putting green* (Regola 16.1d) quando non vi è alcun *punto più vicino dove ovviare completamente*.

È il punto stimato nel quale la 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.

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*.

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:

- Paletti: quando definito da paletti, il bordo del *terreno in riparazione* è definito dalla linea tra i punti esterni dei paletti a livello del terreno, e i paletti si trovano all'interno del *terreno in riparazione*.
- Linee: quando definito da una linea marcata sul terreno, il bordo del *terreno in riparazione* è il bordo esterno della linea, e la linea stessa si trova all'interno del *terreno in riparazione*.
- Caratteristiche Fisiche: 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.

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 anormale del campo* o dall'*area di penalità* che non contiene una *zona proibita al gioco*.

Indice

	Regola	Pagina
Acqua Temporanea	Vedi condizioni Anormali del Campo	
Alzare e Ripiazzare la Palla	Vedi anche ripiazzare la palla	
- Come Ripiazzare la Palla	14.2b	112
- Deve Essere Utilizzata la Palla Originale	14.2a	111
- Il Punto Deve Essere Marcato	14.1a	110
Alzare la Palla Animale Pericoloso	14.1b	111
- Come ovviare	16.2b	141
- Quando è Permesso Ovviare	16.2a	140
Area di Partenza	6.2	58
- La Palla Può Essere Supportata	6.2b(2)	59
- Miglioramenti Permessi	6.2b(3)	59
- Muovere gli Indicatori di Partenza	6.2b(4)	60
- Quando si Applicano le Regole dell'Area di Partenza	6.2a	58
- Quando la Palla si Trova nell'Area di Partenza	6.2b(1)	58
Area di Penalità		
- Come Ovviare	17.1d	147
- Non si Può Ovviare Secondo Altre Regole	17.3	154
- Opzioni per Ovviare da un'Area di Penalità Gialla	17.1d	147
- Opzioni per Ovviare da un'Area di Penalità Rossa	17.1d	147
- Palla Giocata Come si Trova	17.1b	146
- Palla Giocata dall'Area di Penalità è Persa, Fuori Limite o è Ingiocabile	17.2b	154
- Palla Giocata dall'Area di Penalità si Ferma nell'Area di Penalità	17.2a	151
- Palla Non Trovata	17.1c	147
- Quando una Palla si Trova in un'Area di Penalità	17.1a	146
- Zona Proibita al Gioco	17.1e	150
Area Generale	2.2a	23
Asta della Bandiera		
- Lasciare l'Asta della Bandiera nella Buca	13.2a	104
- Palla Colpisce l'Asta della Bandiera o la Persona quando è Custodita	13.2b(2)	106
- Palla Si Ferma Contro l'Asta della Bandiera nella Buca	13.2c	107
- Rimuovere l'Asta della Bandiera dalla Buca	13.2b(1)	106

	Regola	Pagina
Bastoni		
- Aggiungere o Sostituire i Bastoni	4.1b(3),(4)	38, 39
- Bastoni Conformi	4.1a(1)	36
- Cambiare le Caratteristiche di Rendimento	4.1a(3)	37
- Condividere i Bastoni	4.1b(2), 22.5, 23.7	38, 188, 194
- Limite di 14 Bastoni	4.1b(1)	38
- Mettere i Bastoni Fuori Gioco	4.1c	40
- Utilizzo o Riparazione di un Bastone Durante il Giro	4.1a(2)	36
Buche di Animale	Vedi condizioni Anormali del Campo	133
Bunker		
- Condizione Anormale del Campo	16.1c	136
- Condizione di Animale Pericoloso	16.2	140
- Impedimenti Sciolti	12.2a, 15.1	97, 126
- Ostruzioni Movibili	12.2a, 15.2	97, 127
- Palla Ingiocabile	19.3	165
- Quando la Palla è in Bunker	12.1	97
- Quando Toccare la Sabbia Comporta Penalità	12.2b(2)	97
- Quando Toccare la Sabbia Non Comporta Penalità	12.2b(1)	97
Caddie		88
- Azioni Permesse con l'Autorizzazione del Giocatore	10.3b(2)	89
- Azioni Non Permesse	10.3b(3)	89
- Azioni Sempre Permesse	10.3b(1)	89
- Condividere un Caddie	10.3a(2)	88
- E' Permesso Avere un Caddie alla Volta	10.3a(1)	88
- Infrazioni alle Regole	10.3c	90
- Limitazioni sullo Stare Dietro al Giocatore	10.2b(4)	86
Campo		
- Aree Specifiche	2.2b	24
- Quando la Palla Tocca Due Aree	2.2c	25
Cercare la Palla		
- Cercare Correttamente la Palla	7.1a	68
- Palla Mossa Accidentalmente Durante la Ricerca	7.4	70
- Sabbia Mossa Durante la Ricerca	7.1b	69
Colpo Annullato	14.6	121
Colpo e Distanza		
- Giocare di Nuovo dall'Area di Partenza	14.6a	121

	Regola	Pagina
- Giocare di Nuovo dall'Area Generale, dall'Area di Penalità o dal Bunker	14.6b	121
- Giocare di Nuovo dal Putting Green	14.6c	121
Colpo Alternato	vedi Foursome	186
Condizioni Anormali del Campo		
- Alzare per Stabilire se è Permesso Ovviare	16.4	144
- Area di Penalità	16.1a(2)	135
- Area Generale	16.1b	135
- Bunker	16.1c	136
- Colpo Chiaramente Irragionevole	16.1a(3)	135
- Palla Non Trovata	16.1e	138
- Putting Green	16.1d	133
- Quando è Permesso Ovviare	16.1a(1)	133
- Terreno in Riparazione	16.1	133
- Zona Proibita al Gioco	16.1f	139
Condizioni Modificate Intenzionalmente		
- Azioni Proibite	8.3b	76
- Influenzano Altre Condizioni Fisiche	8.2	75
- Influenzano il Lie della Palla	8.2, 22.2, 23.5b	75, 186, 193
- Influenzano la Palla di un Altro Giocatore	8.3	76
Condizioni Peggiorate	8.1d	74
Condotta		
- Codice di Condotta	1.2b	19
- Condotta Prevista di Tutti i Giocatori	1.2a	18
Consiglio e Altro Aiuto		
- Aiuto Fisico e Protezione dagli Elementi	10.2b(5)	87
- Consiglio	10.2a	85
- Linea di Gioco	10.2b	86
- Oggetti per Aiutare nell'Allineamento	10.2b(3)	86
Contro Par/Contro Bogey		
- Palla deviata Intenzionalmente	21.3d	184
- Penalità	21.3c	183
- Registrazione del punteggio	21.3b	182
- Quando il Giro Termina	21.3e	184
Correggere l'Errore		
- Quando è Permesso Cambiare Opzione	14.5b	119
- Quando Possono Essere Fatte Correzioni	14.5a	119
- Quando si Applica la Penalità	14.5c	119

	Regola	Pagina
Droppare la Palla		
- Come la Palla Deve Essere Droppata	14.3b	114
- La Palla Deve Essere Droppata e si Deve Fermare Nell'Area Dove Ovviare	14.3c(1)	116
- La Palla Si Ferma al di Fuori dell'Area Dove Ovviare	14.3c(2)	116
- Palla Deviata Accidentalmente Dopo che ha Colpito il Terreno	14.3c	116
- Palla Deviata Intenzionalmente	14.3d	118
- Può Essere Utilizzata la Palla Originale o Un'Altra Palla	14.3a	114
Equipaggiamento		
- Audio e Video	4.3a(4)	44
- Dispositivi per lo Stretching e Sussidi per l'Allenamento	4.3a(6)	45
- Eccezioni Mediche	4.3b(1)	45
- Guanti e Agenti per l'Impugnatura	4.3a(5)	44
- Informazioni Ottenute Prima o Durante il Giro	4.3a(3)	43
- Informazioni sul Vento e Meteo	4.3a(2)	43
- Informazioni sulla Distanza e Direzionali	4.3a(1)	43
- Nastro Adesivo o Coperture Simili	4.3b(2)	45
Eseguire il Colpo		
- Ancorare il Bastone	10.1b	83
- Colpire Correttamente la Palla	10.1a	83
- Palla che Cade dal Tee	10.1d	84
- Palla che si Muove Dopo che è Iniziato il Backswing	10.1d	84
- Palla che si Muove nell'Acqua	10.1d	84
- Stare Attraverso o sulla Linea di Gioco	10.1c	84
Forme di Gioco: Altre	21.5	
Forme di Gioco: Match Play o Stroke Play	3.1a	
Four-Ball		
- I Partner Condividono i Bastoni	23.7	194
- Il Giocatore è Responsabile delle Azioni del Partner	23.5b	193
- Le Azioni del Partner Influenzano il Gioco del Giocatore	23.5a	192
- Lo Score in Stroke Play	23.2b	190
- Ordine di Gioco	23.6	193
- Palla Deviata Intenzionalmente	23.2c	190
- Penalità	23.8	194
- Punteggio delle Parti – Match Play e Stroke Play	23.2a	189
- Quando il Giro Inizia	23.3a	191
- Quando il Giro Termina	23.3b	191

	Regola	Pagina
- Quando il Partner Assente Può Unirsi al Gruppo	23.4	192
- Se il Colpo Concesso può Essere Giocato	23.6	193
- Uno o Entrambi i Partner Possono Rappresentare la Parte	23.4	192
Foursome	22.1	186
- Ciascuno dei Partner Può Agire per la Parte	22.2	186
- I Partner Possono Condividere i Bastoni	22.5	188
- Il Partner che Deve Giocare per Primo	22.4a	187
- Iniziare il Giro	22.4b	188
- La Parte Deve Alternarsi nell'Esecuzione dei Colpi	22.3	187
- Quando Gioca il Partner Sbagliato	22.3	187
Fuori Limite		
- Cosa Fare Quando la Palla è Fuori Limite	18.2b	157
- Quando una Palla è Fuori Limite	18.2a(2)	156
Gare a Squadre		
- Consiglio	24.4	198
- Il Capitano della Squadra	24.3	197
- Termini	24.2	197
Gioco del Golf	1.1	18
Giudizio Ragionevole	1.3b(2)	20
Gruppi		
- Match Play	5.4a	50
- Stroke Play	5.4b	50
Identificare la Palla		
- Alzare la Palla per Identificarla	7.3	69
- Come Identificare la Palla	7.2	69
- Palla Mossa Accidentalmente Durante l'Identificazione	7.4	70
Impedimenti Sciolti		
- Palla si Muove Durante la Rimozione	15.1b	127
- Rimozione di un Impedimento Sciolto	15.1a	126
Iniziare un Giro	5.3a	49
Iniziare una Buca		
- Giocare dall'Interno dell'Area di Partenza Match Play	6.1b(1)	57
- Giocare dall'Interno dell'Area di Partenza Stroke Play	6.1b(2)	58
- Quando Inizia il Gioco della Buca	6.1a	57
Interruzione del Gioco		
- Alzare la Palla	5.7d(1)	55
- Fulmini	5.7a	53
- Palla o Marca-Palla Mosso Mentre il Gioco è Interrotto	5.7d(2)	56

	Regola	Pagina
- Quando i Giocatori Possono o Devono Interrompere il Gioco	5.7a	53
- Ripresa del Gioco	5.7c	55
- Sospensione da Parte del Comitato	5.7a	53
- Sospensione Immediata da Parte del Comitato	5.7b(1)	54
- Sospensione Normale da Parte del Comitato	5.7b(2)	54
- Su Accordo in Match Play	5.7a	53
Marca-Palla		
- Aiuta o Interferisce con il Gioco	15.3c	131
- Alzato o Mosso	9.7	82
- Penalità per l'Avversario che lo Alza o lo Muove	9.7b	82
Match Play		
- Applicazione degli Handicap	3.2c	29
- Concessioni	3.2b	28
- Conoscere il Punteggio dell'Incontro	3.2d(3)	31
- Pareggiare una Buca	3.2a(2)	28
- Protrarre un Incontro In Parità	3.2a(4)	28
- Quando il Risultato è Definitivo	3.2a(5)	28
- Riferire all'Avversario il Numero dei Colpi Eseguiti	3.2d(1)	30
- Riferire all'Avversario una Penalità	3.2d(2)	31
- Tutelare i Propri Diritti e Interessi	3.2d(4)	32
- Vincere un Incontro	3.2a(3)	28
- Vincere una Buca	3.2a(1)	27
Migliorare le Condizioni		
- Azioni che Non Sono Permesse	8.1a	71
- Azioni Permesse	8.1b	72
- Condizioni che Influenzano il Colpo	8.1	71
- Ripristinare le Condizioni Migliorate	8.1c	73
Ordine di Gioco		
- Four-Ball	23.6	193
- Foursome	22.3, 22.4	187
- Giocare di Nuovo dall'Area di Partenza	6.4c	65
- Giocare la Palla Provvisoria dall'Area di Partenza	6.4c	65
- Giocare la Palla Provvisoria da Qualsiasi Posto Eccetto l'Area di Partenza	6.4d(2)	66
- Match Play	6.4a(1)	63
- Quando si Ovvia	6.4d(1)	66
- Ready Golf	6.4b(2)	65
- Stroke Play	6.4b(1)	64

	Regola	Pagina
Ostruzioni Inamovibili	Vedi condizioni Anormali del Campo	
Ostruzioni Movibili		
- Ovviare in Qualsiasi Posto Eccetto il Putting Green	15.2a(2)	128
- Ovviare sul Putting Green	15.2a(3)	129
- Palla Non Trovata	15.2b	129
- Rimozione dell'Ostruzione Movibile	15.2a(1)	127
Ovviare Per Colpo e Distanza	18.1	155
Palla		
- Aiuta il Gioco – sul Putting Green	15.3a	130
- Interferisce con il Gioco – In Qualsiasi Posto	15.3b	131
- Palla Conforme	4.2a	41
- Si Rompe in Pezzi	4.2b	41
- Tagliata o Incrinata	4.2c	41
- Palla Sostituita	4.2c(2), 14.2	42, 111
Palla Infossata		
- Come Ovviare	16.3b	142
- Quando è Permesso Ovviare	16.3a	141
Palla Ingiocabile	19	162
- Area di Penalità	19.1	162
- Area Generale	19.2	162
- Bunker – Ovviare Fuori dal Bunker	19.3b	166
- Bunker – Ovviare Nel Bunker	19.3a	165
- Ovviare Indietro Sulla Linea	19.2b	162
- Ovviare Lateralmente	19.2c	163
- Ovviare per Colpo e Distanza	19.2a	162
- Putting Green	19.2	162
- Quando si Può Ovviare	19.1	162
Palla Giocata Come Si Trova	9.1a	77
Palla In Gioco	14.4	119
Palla In Movimento		
- Alzare la Palla dal Putting Green	11.3	94
- Colpisce un'Influenza Esterna	11.1	91
- Colpisce una Persona	11.2	92
- Deviata Intenzionalmente o Fermata da una Persona	11.2	92
- Modificare Intenzionalmente le Condizioni per Influenzare la Palla in Movimento	11.3	94
- Muovere l'Asta della Bandiera	11.3	94

	Regola	Pagina
Palla Mossa		
- Che Aiuta nel Gioco – Sul Putting Green	15.3a	130
- Da un Altro Giocatore in Stroke Play	9.6	81
- Da un Animale	9.6	81
- Da un'Influenza Esterna	9.6	81
- Da Qualsiasi Altra Persona	9.6	81
- Dal Caddie	9.4	79
- Dal Caddie dell'Avversario in Match Play	9.5	80
- Dal Giocatore	9.4	79
- Dal Giocatore, Quando si Applica la Penalità	9.4b	79
- Dal Partner	22.2, 23.5b	186, 193
- Dal Vento, dall'Acqua o da Altre Forze Naturali	9.3	78
- Dall'Avversario in Match Play	9.5	80
- Dall'Avversario in Match Play, Quando si Applica la Penalità	9.5b	81
- Durante il Backswing o il Colpo	9.1b	77
- Valutare Cosa ha Causato il Movimento della Palla	9.2b	78
- Valutare se la Palla si è Mossa	9.2a	78
Palla Persa		
- Cosa Fare Quando la Palla è Persa	18.2b	157
- Quando una Palla è Persa	18.2a(1)	156
Palla Provvisoria		
- Annunciare il Gioco di una Palla Provvisoria	18.3b	158
- Giocare la Palla Provvisoria Più di una Volta	18.3c(1)	159
- Quando è Permesso	18.3a	158
- Quando la Palla Provvisoria Deve Essere Abbandonata	18.3c(3)	161
- Quando la Palla Provvisoria Diventa la Palla in Gioco	18.3c(2)	159
Palla Sbagliata		
- Eseguire il colpo con una Palla Sbagliata	6.3c(1)	62
- Palla del Giocatore Giocata da un Altro Giocatore	6.3c(2)	63
Penalità	1.3c	21
Posto Sbagliato		
- Correggere o Meno	14.7b(1)	123
- Grave Infrazione	14.7b	123
- Infrazione Non Grave	14.7b	123
- Posto dal Quale la Palla Deve Essere Giocata	14.7a	123
Pratica		
- Praticare Durante il Gioco della Buca	5.5a	51
- Praticare Quando il Gioco è Interrotto	5.5c	51

	Regola	Pagina
- Praticare Tra il Gioco di Due Buche	5.5b	51
- Prima di un Giro o Tra un Giro e l'Altro Match Play	5.2a	49
- Prima di un Giro o Tra un Giro e l'Altro Stroke Play	5.2b	49
Pulire la Palla	14.1c	111
Punteggi Lordi	3.1c(1)	27
Punteggi Netti	3.1c(2)	27
Putting Green		
- Green Sbagliato	13.1f	102
- Marcare, Alzare e Pulire	13.1b	99
- Palla in Bilico sul Bordo della Buca	13.3	108
- Palla o Marca-Palla Mosso – Accidentalmente	13.1d(1)	101
- Palla o Marca-Palla Mosso – da Forze Naturali	13.1d(2)	101
- Provare Intenzionalmente	13.1e	101
- Rimuovere Sabbia e Terreno Sparso	13.1c(1)	100
- Riparare i Danni	13.1c(2)	100
- Quando la Palla si Trova sul Putting Green	13.1a	99
Questioni sulle Regole		
- Applicare lo Standard "ad Occhio Nudo" nell'Utilizzo della Prova Video	20.2c	172
- Correggere un Ruling Sbagliato	20.2d	172
- Evitare il Ritardo Irragionevole	20.1a	168
- Match Play	20.1b	168
- Ruling da Parte del Comitato	20.2b	172
- Ruling da Parte dell'Arbitro	20.2a	172
- Situazioni Non Contemplate dalle Regole	20.3	174
- Squalificare i Giocatori Dopo che il Risultato dell'Incontro è Definitivo	20.2e	173
- Squalificare i Giocatori Dopo che la Gara Stroke Play è Chiusa	20.2e	173
- Stroke Play	20.1c	170
Regole		
- Applicare le Regole	1.3b(1)	20
- Significato di Regole	1.3a	19
Ripiazzare la Palla		
- Chi Deve Ripiazzare una Palla	14.2b(1)	112
- Lie Originale Modificato Eccetto nella Sabbia	14.2d(2)	113
- Lie Originale Modificato nella Sabbia	14.2d(1)	113
- Palla Ripiazzata Non Rimane sul Suo Punto Originale	14.2e	113
- Punto Dove la Palla è Ripiazzata	14.2c	112

	Regola	Pagina
Risultato Massimo		
- Palla Deviata Intenzionalmente	21.2d	181
- Penalità	21.2c	181
- Quando il Giro Termina	21.2e	181
- Registrare il Punteggio	21.2b	180
Sostituire la Palla	6.3b	61
Stableford		
- Palla Deviata Intenzionalmente	21.1d	179
- Penalità	21.1c	178
- Registrazione del Punteggio	21.1b	176
- Quando il Giro Termina	21.1e	179
Strade Artificiali	Vedi condizioni Anormali del Campo	133
Stroke Play		
- Imbucare	3.3c	35
- Score – Handicap sullo Score	3.3b(4)	33
- Score – Punteggio Errato per la Buca	3.3b(3)	34
- Score – Responsabilità del Giocatore	3.3b(2)	34
- Score – Responsabilità del Marcatore	3.3b(1)	33
- Stabilire un Vincitore	3.3a	32
Terminare un Giro	5.3b	50
Terminare una Buca	6.5	66
Terreno in Riparazione	Vedi condizioni Anormali del Campo	133
Three- Ball Match Play		
- Giocare Fuori Turno	21.4b	185
- Palla o Marca-Palla Alzato o Mosso dall'Avversario	21.4c	185
Velocità di Gioco		
- Linee Guida sulla Velocità di Gioco	5.6b(3)	53
- Giocare Fuori Turno	5.6b(2)	53
- Raccomandazioni	5.6b(1)	52
- Ready Golf	5.6b, 6.4	52, 63
- Ritardo di Gioco Irragionevole	5.6a	52
Zone Proibite al Gioco	16.1f, 17.1e	139, 150

Le Regole per lo Status del Dilettante

Le Regole per lo Status del Dilettante distinguono coloro che praticano il gioco solo per le sue sfide e il divertimento e coloro che perseguono anche il gioco come professione o per un guadagno finanziario. Attraverso limiti e restrizioni appropriati, come quelli sul valore dei premi che possono essere vinti, le Regole per lo Status del Dilettante hanno lo scopo di incoraggiare i golfisti dilettanti a godere dello spirito della competizione, piuttosto che concentrarsi sulla ricompensa finanziaria. Se siete golfisti dilettanti e infrangete queste Regole, potete perdere il vostro status di dilettante e non avere più la possibilità di giocare come dilettante in gare per dilettanti. Di conseguenza, è importante comprendere le Regole per lo Status del Dilettante, che si possono trovare sul sito RandA.org.

Le Regole per l'Equipaggiamento

Le Regole per l'Equipaggiamento contengono le Regole, le specifiche e le linee guida complete per aiutare i produttori e i progettisti di equipaggiamento, i direttori di torneo e i giocatori a comprendere e applicare le Regole relative alla progettazione e alla produzione di bastoni da golf, delle palle e di altro equipaggiamento. E' responsabilità del giocatore assicurarsi che l'equipaggiamento che utilizza sia conforme alle Regole. Una versione interattiva delle Regole per l'Equipaggiamento è accessibile sul sito RandA.org che include i collegamenti a protocolli di test ufficiali e/o dimostrazioni video relativi alla Regola specifica, alle specifiche o alla tecniche di misurazione trattate.

Le Regole del Golf Modificate per Giocatori con Disabilità

Le Regole Modificate adattano le Regole del Golf a quattro categorie di disabilità. Esse sono intese a consentire a un giocatore con disabilità di giocare in modo equo con altri giocatori che non hanno alcuna disabilità, che hanno la medesima disabilità o un tipo di disabilità differente.

Le Regole Modificate non si applicano automaticamente e dipende da ciascun Comitato decidere se adottare qualcuna di queste Regole Modificate per le proprie gare. Le Regole Modificate sono pubblicate nella Guida Ufficiale alle Regole del Golf e si possono trovare anche sul sito RandA.org.

DAY-DATE 40

Simbolo internazionale di successo, reinterpretato
in chiave moderna e con un movimento meccanico di nuova generazione.
Non segna solo l'ora, segna la storia.

OYSTER PERPETUAL DAY-DATE 40

ROLEX

R&A USGA

Il Golf è un gioco globale e
il R&A e l'USGA
hanno emesso un singolo set di
Regole da applicare in tutto il mondo
a tutti i golfisti

ROLEX
PROUD SUPPORTER OF
THE GAME OF GOLF