



Guida Ufficiale alle Regole del Golf

In vigore da gennaio 2023

© 2022 R&A Rules Limited e United States Golf Association

Tutti i Diritti Riservati

©2022 Traduzione a cura di Sveva Greco per la Federazione Italiana Golf



Contenuti Generali

Descrizione della Guida Ufficiale alle Regole del Golf	3
Le Regole del Golf con i Chiarimenti	17
Contenuti	18
Procedure del Comitato	348
Contenuti	349
Regole Locali Tipo e Altre Forme di Gioco	422
Contenuti	423

Descrizione della Guida Ufficiale alle Regole del Golf

Il R&A e l'USGA hanno realizzato la Guida Ufficiale alle Regole del Golf come libro di riferimento progettato per coloro i quali sono coinvolti nell'amministrazione del golf a tutti i livelli del gioco.

Le Regole del Golf con i Chiarimenti

La prima sezione della Guida Ufficiale si concentra sulle Regole del Golf in vigore da gennaio 2023. Le Regole del Golf sono riprodotte per intero nella Guida Ufficiale e rappresentate su uno sfondo ombreggiato per una facilità di riferimento.

Le Regole sono integrate dai Chiarimenti che si trovano direttamente alla fine di ogni Regola a cui si riferiscono e appaiono su uno sfondo bianco in modo che siano facilmente distinguibili dalle Regole.

La stragrande maggioranza delle domande che si presentano sul campo avranno una risposta solamente facendo riferimento alle Regole del Golf. Si raccomanda vivamente di intraprendere un'analisi approfondita della Regola pertinente prima di fare riferimento ai Chiarimenti per una guida su una questione specifica. I Chiarimenti sono forniti solo per gli aspetti delle Regole che si ritiene richiedano ulteriori commenti, i quali vengono quindi forniti a titolo esplicativo e, in molti casi, utilizzando degli esempi.

Procedure del Comitato

La seconda sezione, intitolata "Procedure del Comitato", contiene una guida pratica per coloro i quali sono coinvolti nella gestione quotidiana del gioco nei campi da golf o nell'organizzazione delle gare a tutti i livelli del gioco. Essa si divide nella guida per il "gioco generale" (quando il Comitato non gestisce una gara) e nella guida per le "gare", pur riconoscendo che spesso i due si sovrappongono.

Il ruolo del Comitato, come marcare e preparare il campo, stabilire le Condizioni di Gara e le Regole Locali, iniziare e registrare i punteggi, le linee guida sulla velocità di gioco e stabilire un codice di condotta sono solo alcuni degli argomenti trattati nelle Procedure del Comitato. La sezione 8 nelle Procedure del Comitato fornisce Regole Locali Tipo che i Comitati possono adottare per soddisfare le esigenze locali e fornisce anche indicazioni importanti relative all'introduzione di Regole Locali che differiscono dalle Regole Locali Tipo.

Esiste una pagina dei contenuti molto dettagliata per le Procedure del Comitato che dovrebbe consentire al lettore di individuare gli elementi specifici.

Principali Cambiamenti Introdotti nelle Regole del Golf 2023

Regole Specifiche

Regola 1.3c(4) Applicare le Penalità ad Infrazioni Multiple delle Regole

La Regola è stata modificata in modo che il determinare se le infrazioni siano collegate o non collegate tra loro non faccia più parte della sua applicazione, il che significa che ci saranno meno casi in cui verranno applicate sanzioni multiple.

Regola 3.3b(4) Il Giocatore Non è Responsabile di Indicare l'Handicap sullo Score o della Somma dei Punteggi

La Regola è stata modificata in modo che un giocatore non sia più obbligato a indicare il suo handicap sul proprio score. Il Comitato è responsabile del calcolo dei colpi di handicap del giocatore per la gara e di utilizzarli per determinare il punteggio netto del giocatore.

Regola 4.1a(2) Uso, Riparazione o Sostituzione di un Bastone Danneggiato Durante il Giro

La Regola è stata modificata per consentire a un giocatore di sostituire un bastone danneggiato, a condizione che il bastone non sia stato danneggiato per abuso.

Regola 6.3b(3) Sostituzione di Un'Altra Palla Durante il Gioco della Buca

La penalità per aver giocato una palla sostituita incorrettamente è stata ridotta dalla penalità generale a un colpo di penalità.

Regola 9.3 Palla Mossa da Forze Naturali

La nuova Eccezione 2 prevede che una palla deve essere ripiazzata se si sposta in un'altra area del campo dopo essere stata droppata, piazzata o ripiazzata. Questo vale anche se la palla si ferma fuori limite.

Regola 10.2b Altro Aiuto

La Regola 10.2b è stata riscritta per chiarezza e per incorporare i principi chiave dei Chiarimenti emessi nell'aprile 2019 a sostegno della Regola del 2019. Le Regole 10.2b(1) e (2) sono state modificate per prevedere che né il caddie né altre persone possono appoggiare un oggetto per aiutare il giocatore con la linea di gioco o con altre informazioni direzionali (come ad esempio quando il giocatore non può vedere l'asta della bandiera), e il giocatore non può evitare la penalità facendo rimuovere l'oggetto prima che venga eseguito il colpo.

Regola 11.1b Palla in Movimento Colpisce Accidentalmente una Persona o un'Influenza Esterna: Posto dal Quale la Palla Deve Essere Giocata

La Regola 11.1b è stata riscritta per chiarezza.

La Regola 11.1b(2) è stata modificata per prevedere che se una palla giocata dal putting green colpisce un insetto, il giocatore o il bastone utilizzati per eseguire il colpo, la palla verrà giocata così come si trova – il colpo non viene ripetuto.

Regola 21.1c Le Penalità in Stableford

La Regola è stata modificata per prevedere che le penalità relative ai bastoni, all'orario di partenza e al ritardo irragionevole vengano ora applicate alla buca allo stesso modo della normale stroke play. La stessa modifica è apportata alla Regola 21.3c (Penalità in Contro Par/Contro Bogey).

Regola 25 Modifiche per i Giocatori con Disabilità

L'introduzione della nuova Regola 25 sta a significare che le modifiche previste nella Regola si applicano a tutte le gare, comprese tutte le forme di gioco.

Cambiamenti Generali

Procedura per Ovvviare Indietro sulla Linea

La procedura per ovviare indietro sulla linea viene modificata per prevedere che il giocatore sia obbligato a droppare sulla linea. Il punto sulla linea in cui la palla tocca per la prima volta il terreno quando droppata crea un'area dove ovviare della lunghezza di un bastone in qualsiasi direzione da quel punto. Questa modifica si riflette nei cambiamenti alle Regole 14.3b(3), 16.1c(2), 17.1d(2), 19.2b e 19.3, e nella definizione di area dove ovviare.

Come Procedere Quando il Colpo Deve Essere Ripetuto

Diverse Regole che utilizzavano la frase "il colpo non conta" (come la Regola 11.1b) sono state modificate in modo che la mancata ripetizione di un colpo quando richiesto, pur essendo un'infrazione alla Regola pertinente, non comporti più il potenziale per la squalifica.

Modifiche ai Chiarimenti e alle Procedure dei Comitati per il 2023

Per aiutare il lettore a individuare le revisioni ai Chiarimenti dall'edizione 2019 della Guida Ufficiale alle Regole del Golf, di seguito è riportato un elenco dei Nuovi Chiarimenti, dei Chiarimenti che sono stati ritirati e di quelli che sono stati spostati. Quando appropriato, viene fornita la motivazione della modifica.

Per facilità di riferimento, viene fornito anche un elenco di modifiche significative alle Procedure del Comitato, insieme a un elenco di Regole Locali Tipo nuove e riviste.

NUOVI CHIARIMENTI

1.3c(4)/1 – Il Giocatore Riceve Due Penalità di Un Colpo Quando Si Verifica un Evento Intercorrente

1.3c(4)/2 – Il Giocatore Infrange la Regola Poi Infrange un'Altra Regola Come Parte del Colpo Successivo

3.2b(1)/2 – La Concessione Non E' Valida Quando il Risultato della Buca E' Stato Già Deciso

3.2c(1)/2 Il Giocatore Fornisce all'Avversario Informazioni Errate Relative all'Handicap Prima di un Incontro ad Handicap

3.2d(4)/1 – Significato di "Essere d'Accordo" Nella Regola 3.2d(4)

3.3b(4)/1 – Penalità Per il Giocatore che Omette Intenzionalmente di Avvertire il Comitato di un Errore Amministrativo

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

4.3a/2 Quando l'Utilizzo di un Dispositivo di Allineamento Comporta Infrazione

5.2/1- Significato di "Campo" nella Regola 5.2

6.4b(1)/1 Significato di "Stesso Ordine" nella Regola 6.4b(1) Quando i Giocatori Hanno Giocato Fuori Turno all'Area di Partenza Precedente

9.2b/1 Determinare Se le Azioni del Giocatore Abbiano Causato il Movimento della Palla Quando E' Coinvolto l'Equipaggiamento

10.2b/1 L'Utilizzo di un Self Standing Putter Come Aiuto Nell'Allineamento Non è Permessso

11.1b/3 – Cosa Fare Quando la Palla Giocata da Qualsiasi Posto a Eccezione del Putting Green E' Deviate o Raccolta da un Animale

14.1c/2 – Quando una Palla Mossa Può Essere Pulita

14.2c/3 – La Palla Non Deve Essere Spinta Nel Terreno Quando la Si Ripiazza

15.3/1 – Metodi per Muovere la Palla o il Marca-Palla Che Aiutano o Interferiscono con il Gioco

16.3b/1 – Ovviare per Palla Infossata Quando il Punto Immediatamente Dietro alla Palla Non E' Nell'Area Generale

Area Dove Ovviare/1 Determinare Se la Palla E' Nell'Area Dove Ovviare

Comitato/1 – Limitare i Compiti e le Responsabilità di un Membro del Comitato

Consiglio/3 – Quando le Affermazioni che Includono Informazioni Pubbliche Costituiscono Consiglio

CHIARIMENTI RITIRATI

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

Ora trattato dalla Regola rivista 1.3c(4).

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

Ora trattato dalla Regola rivista 1.3c(4).

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

Concetto eliminato dalla Regola rivista.

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

Ora trattato dalla Regola rivista 1.3c(4) e dalla sua Eccezione.

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

Ora trattato dalla Regola 3.2c(2).

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

Si considera già trattato dalla Regola 3.2d(1).

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

Si considera già trattato dalla Regola 3.2d(3).

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

Ora trattato dalla Regola 3.3b(1).

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

Ora trattato dalla Regola 3.3b(1).

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

Ora trattato dalla Regola 3.3b(2).

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

Il giocatore non è più responsabile di indicare l'handicap sullo score.

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

Il giocatore non è più responsabile di indicare l'handicap sullo score.

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

Il giocatore non è più responsabile di indicare l'handicap sullo score.

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

Ora trattato dalla Regola 4.1b(1).

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

Ora trattato dalla Regola 4.1b(1).

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

Ora trattato dalla Regola 4.1b(1).

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

Ora trattato dalla dichiarazione della penalità della Regola 4.3

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

Ora trattato dalla Regola 4.3a(2).

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

Ora trattato dalla Regola 4.3a(4).

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

Ora trattato dalla Regola 5.2b.

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

Ora trattato dall'Eccezione 1 alla Regola 15.1a.

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

Ora trattato dalla Regola 6.2b(4).

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

Si considera già trattato dalla Regola 6.2b(6).

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

Ora trattato dalla Regola 6.5.

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

Ora trattato dalla Regola 8.1b.

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

Ora trattato dalla Regola 7.4.

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

Ora trattato dalla Regola 10.1a.

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

Ora trattato dalla nuova Eccezione alla Regola 11.2c.

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

Ora trattato dalla Regola 12.2b(3).

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

Ora trattato dal significato di "danni sul putting green" nella Regola 13.1c(2).

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

Si considera già trattato dalla Regola 13.1d e dall'Eccezione 3 alla Regola 9.4b.

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

Si considera già trattato dalla Regola 13.2b.

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

Ora trattato dal significato di "alzare" nella Regola 14.1.

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

Ora trattato dalla Regola 14.2c.

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

Ora trattato dalla Regola 14.3c(2).

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

Ora trattato dalla Regola 15.1a.

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

Ora trattato dalla Regola 15.1a.

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

Ora trattato dalla Regola 16.2a.

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

Ora trattato dalla definizione di area di penalità

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

Concetto eliminato dalle nuove procedure dell'ovviare indietro sulla linea in quanto non c'è più un punto di riferimento.

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

Ora trattato dalla Regola 18.3b.

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

Ora trattato dalla Regola 18.3c(3).

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

Si considera già trattato dalla Regola 18.3 e dalla definizione di palla provvisoria.

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

Ora trattato dalla Regola 19.2c.

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

Si considera già trattato dalla Regola 19.2 e dal Chiarimento 19.2/1.

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

Si considera già trattato dalla Regola 20.1c(3).

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

Ora trattato dalle Regole riviste 20.1d(1) e 20.1d(2).

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

Ora trattato dalle Regole riviste 20.1d(1) e 20.1d(2).

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

Ora trattato dalla nuova Regola 20.2f.

22.1/1 – Gli Handicap Individuali Devono Essere Registrati sullo Score

Il giocatore non è più responsabile di indicare l'handicap sullo score.

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

Ora trattato dalla Regola 10.3a(2).

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

Ora trattato dal Chiarimento 1.3c/1.

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

Ora trattato dalla definizione di asta della bandiera.

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

Ora trattato dalla definizione di buca di animale.

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

Ora trattato dalla definizione di equipaggiamento.

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

Ora trattato dalla definizione di impedimento sciolto.

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

Ora trattato dalla definizione di influenza esterna.

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

Ora trattato dalla definizione di lunghezza del bastone.

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

Ora trattato dalla definizione di oggetto che definisce il limite.

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

Si considera già trattato dalla definizione di oggetto che definisce il limite.

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

Ora trattato dalla definizione di ostruzione.

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

Si considera già trattato dalle definizioni di ostruzione e ostruzione movibile.

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

Ora trattato dalla definizione di palla persa.

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

Ora trattato dalla definizione di palla persa.

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

Ora trattato dalla definizione di ripiazzare.

Laddove i Chiarimenti sono stati ritirati, i restanti chiarimenti sono stati rinumerati per essere sequenziali. Ciò è dovuto al numero di Chiarimenti ritirati e al desiderio di mantenere una numerazione logica. Qui sono elencati solo i Chiarimenti che sono passati da una Regola all'altra.

CHIARIMENTI SPOSTATI

6.5/1 - Quando un Giocatore o una Parte Ha Completato una Buca (Precedentemente 5.5b/1)

Chiarimento spostato sulla base della Regola 6.5 che è la Regola più pertinente.

7.4/3 – Palla Mossa Quando la Ricerca Viene Temporaneamente Interrotta

(Precedentemente 9.4b/3)

Chiarimento spostato sulla base della Regola 7.4 che è la Regola più pertinente.

Modifiche alle Procedure dei Comitati per il 2023 (Esclusa la Sezione 8)

Nuove Sezioni

4A(1) Intervalli di Partenza

5D Requisiti di Idoneità per Giocatori con Disabilità al Fine di Utilizzare la Regola 25

5J(7) Guida e Spiegazione della Prassi Migliore per Aiutare a Prevenire il "Backstopping"

6C(1) I Compiti, l'Autorità degli Arbitri e dei Membri del Comitato

6C(5) Il Giocatore E' Responsabile di Fornire Informazioni Corrette all'Arbitro

Sezioni Eliminate

6C(1) Gli Arbitri nel Match Play

Informazioni spostate nella definizione di arbitro.

6C(2) Gli Arbitri in Stroke Play

Informazioni spostate nella definizione di arbitro.

6C(3) Limitare il Ruolo dei Componenti del Comitato e degli Arbitri

Informazioni spostate nel Chiarimento Comitato/1.

Modifiche Sostanziali

5A(1)c Status del Dilettante

5F(2) Scegliere le Posizioni della Buca

5I Linee Guida sul Codice di Condotta

6C(9)a Correzione di un Ruling Sbagliato di un Arbitro Durante un Incontro

6C(10)d L'Arbitro da al Giocatore Informazioni Sbagliate; Il Giocatore Agisce in Base a Tali Informazioni Durante il Gioco Successivo

7C Assegnare i Premi

Modifiche alle Regole Locali Tipo per il 2023

Nuove Regole Locali Tipo per il 2023

A-3 Recinzione che Definisce il Limite da Trattare in un Modo Diverso

D-4.2 Proibire il Gioco dal Collar del Green Sbagliato

E-10.2 Protezione dei Giovani Alberi

E-12 Uso Obbligatorio dei Tappetini da Fairway

F-5.2 Ostruzioni Inamovibili Vicino ai Putting Green

F-24 Ovviare da Ostruzioni Inamovibili nelle Aree di Penalità

F25.1 & F25.2 Punto Più Vicino Dove Ovviare Completamente da Determinare Senza Passare Sopra, Attraverso o Sotto la Condizione Anormale del Campo

F-26 Cancelli nelle Recinzioni e nei Muri che Definiscono il Limite

G-9 Sostituire un Bastone Rotto o Significativamente Danneggiato

G-10 Vietare l'Utilizzo di Bastoni Più Lunghi di 116,84cm (46 pollici)

G-11 Limitazione dell'Uso dei Materiali per la Lettura dei Green

G-12 Vietare l'Uso di Materiali per Aiutare a Leggere la Linea di Gioco per il Colpo dal Putting Green

L-1 Modifica della Penalità Secondo la Regola 3.3b(2) per l'Omissione della Certificazione del Giocatore o del Marcatore

L-2 Rendere il Giocatore Responsabile dell'Handicap sullo Score

M-1 Piazzare la Palla per Giocatori che Utilizzano Dispositivi di Mobilità Assistiva su Ruote

M-2 Ovviare Senza Penalità da Bunker Specifici per Giocatori che Utilizzano Dispositivi di Mobilità Assistiva su Ruote

M-3 Esenzione Limitata dalla Regola 10.1b (Ancorare il Bastone) per Giocatori con Atassia o Atetosi

Regole Locali Tipo Ritirate per il 2023

A-3 Il Fuori Limite Quando una Strada Pubblica Attraversa il Campo

Unita alla Regola Locale Tipo A-2.

F-9.2 Ovviare dalle Radici d'Albero in Fairway

Unita alla Regola Locale Tipo F-9.1.

K-3 Linea di Condotta sulla Velocità di Gioco Buca per Buca e Colpo per Colpo per la Stableford

Ritirata sulla base dell'applicazione rivista delle penalità nella Regola 21.1c.

K-4 Linea di Condotta sulla Velocità di Gioco Buca per Buca e Colpo per Colpo per le gare Contro Par/Contro Bogey

Ritirata sulla base dell'applicazione rivista delle penalità nella Regola 21.3c.

Sezione 8L Regole Locali Non Autorizzate

Le informazioni della Sezione 8L sono state incorporate nella parte introduttiva aggiornata della Sezione 8.

Le Regole del Golf con i Chiarimenti

Contenuti

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

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

1.1 Il Gioco del Golf	36
1.2 Standard di Condotta del Giocatore	36
1.3 Giocare Secondo le Regole	37
Chiarimenti	40
1.2a/1 – Determinare Se un Giocatore Ha Commesso una Grave Scorrettezza	40
1.3b(1)/1 – Squalificare i Giocatori che Conoscono una Regola Ma che Si Accordano Intenzionalmente per Ignorarla	41
1.3b(1)/2 Al Fine di Accordarsi per Ignorare una Regola o una Penalità, i Giocatori Devono Essere Consapevoli dell'Esistenza della Regola	41
1.3c/1 – Il Giocatore Non è Squalificato da una Gara Quando Quel Giro Non Conta	42
1.3c/2 – Applicazione delle Penalità di Squalifica, le Concessioni e il Numero Errato dei Colpi in uno Spareggio Stroke Play	42
1.3c(1)/1 – L'Azione di un'Altra Persona Infrange una Regola che Riguarda il Giocatore	43
1.3c(4)/1 – Il Giocatore Riceve Due Penalità di Un Colpo Quando Si Verifica un Evento Intercorrente	43
1.3c(4)/2 – Il Giocatore Infrange la Regola Poi Infrange un'Altra Regola Come Parte del Colpo Successivo	43

Regola 2 Il Campo

2.1 Limiti del Campo e Fuori Limite	44
2.2 Le Aree Definite del Campo	44
2.3 Oggetti o Condizioni che Possono Interferire con il Gioco	46
2.4 Zone Proibite al Gioco	46

Regola 3 La Gara

3.1 I Fondamenti Principali di Ogni Gara	47
3.2 Match Play	48
3.3 Stroke Play	53
Chiarimenti	56
3.2b(1)/1 – I Giocatori Non Devono Concedere le Buche per Abbreviare un Incontro	56
3.2b(1)/2 – La Concessione Non E' Valida Quando il Risultato della Buca E' Stato Già Deciso	57
3.2b(2)/1 – La Concessione Non è Valida Quando è il Caddie che Tenta di Farla	57
3.2c(1)/1 – Dichiarare l'Handicap Più Alto Costituisce Infrazione Anche Se la Buca Interessata Non è Stata Giocata	57
3.2c(1)/2 – Il Giocatore Fornisce all'Avversario Informazioni Errate Relative all'Handicap Prima di un Incontro ad Handicap	57
3.2d(1)/1 – Significato di “ Nessuna Penalità Se Non Vi è Alcuna Conseguenza sul Risultato della Buca” - Eccezione	58
3.2d(1)/2 – Errato Numero dei Colpi Comunicato dal Giocatore Dopo Aver Completato la Buca e l'Errore Viene Scoperto Diverse Buche Dopo	58
3.2d(1)/3 – Errato Numero dei Colpi Comunicato dal Giocatore Dopo Aver Completato la Buca e l'Errore Viene Scoperto Dopo che il Risultato dell'Incontro è Definitivo	58
3.2d(1)/4 – Cambiare Idea Sull'Ovviare con Penalità Non Equivale a Comunicare il Numero Errato dei Colpi Eseguiti	59
3.2d(2)/1 – “Appena Sia Ragionevolmente Possibile” Non E' Sempre Prima del Colpo Successivo dell'Avversario	59
3.2d(3)/1 – Comunicare Intenzionalmente il Punteggio Errato dell'Incontro o Non Correggere il Malinteso dell'Avversario sul Punteggio dell'Incontro Può Condurre alla Squalifica	59
3.2d(4)/1 – Significato di “Essere d'Accordo” Nella Regola 3.2d(4)	59
3.3b/1 – I Giocatori Devono Essere Accompagnati da un Marcatore per l'Intero Giro	60
3.3b/2 – Le Informazioni Inserite in un Posto Sbagliato sullo Score Possono Sempre Essere Accettabili	61
3.3b/3 – Può Essere Utilizzato un Altro Score Se Lo Score Ufficiale Viene Smarrito	61
3.3b(2)/1 – I Giocatori Devono Inserire Solo i Punteggi in uno Score	62
3.3b(2)/2 – Applicazione dell'Eccezione per la Mancata Osservanza delle Proprie Responsabilità da Parte del Marcatore	62
3.3b(3)/1 – I Punteggi sullo Score Devono Essere Identificabili con la Buca Giusta	62
3.3b(4)/1 – Penalità Per il Giocatore che Omette Intenzionalmente di Avvertire il Comitato di un Errore Amministrativo	63

Regola 4 L'Equipaggiamento del Giocatore

4.1 I Bastoni	64
4.2 Le Palle	69
4.3 Uso dell'Equipaggiamento	70
Chiarimenti	73
4.1a(1)/1 – L'Usura Attraverso un Uso Normale Non Modifica la Conformità	73
4.1a(1)/2 – Nessuna Penalità per un Colpo con Un Bastone Non Conforme Quando il Colpo Viene Ignorato	74
4.1a(2)/1 – Significato di "Riparare"	74
4.1b/1 – Come Applicare la Penalità di Rettifica Una Volta che Qualsiasi Giocatore Inizi la Buca Durante un Incontro	74
4.1b(1)/1 – I Bastoni Trasportati per Conto del Giocatore Contano nel Limite dei 14 Bastoni	75
4.1b(2)/1 – Più Giocatori Possono Trasportare i Bastoni in Un'Unica Sacca	75
4.1b(2)/2 – La Condivisione dei Bastoni Non E' Permessa Per i Colpi che Contano nel Punteggio di un Giocatore	75
4.1b(4)/1 – Le Componenti di Bastone Possono Essere Assemblate Quando Non Sono Trasportate Da o Per il Giocatore	75
4.2a(1)/1 – Status di una Palla Non Presente nella Lista delle Palle Conformi	75
4.2a(1)/2 – Status di Palle "X-Out", "Rinnovate" e di "Pratica"	76
4.2a(1)/3 – Nessuna Penalità per Giocare una Palla Non Conforme Quando il Colpo Viene Ignorato	76
4.3a/1 – Limitazioni sull'Utilizzo di Materiali per la Lettura dei Green	77
4.3a/2 Quando l'Utilizzo di un Dispositivo di Allineamento Comporta Infrazione	78
4.3a(1)/1 – Limitazioni sull'Utilizzo di Equipaggiamento Per Ottenere Informazioni sulla Pendenza	78

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

Regola 5 Giocare il Giro

5.1 Significato di Giro	80
5.2 Praticare sul Campo Prima del Giro o Tra i Giri	80
5.3 Iniziare e Terminare il Giro	81
5.4 Giocare in Gruppi	82
5.5 Praticare Durante il Giro o Mentre il Gioco è Interrotto	82
5.6 Ritardo Irragionevole; Rapida Velocità di Gioco	83
5.7 Interruzione del Gioco; Ripresa del Gioco	85
Chiarimenti	88
5.2/1- Significato di "Campo" nella Regola 5.2	88

5.2b/1 – Significato di “Terminare il Gioco del Suo Ultimo Giro per Quel Giorno” in Stroke Play	88
5.2b/2 – La Pratica Può Essere Permessa sul Campo Prima di un Giro in una Gara che Comprende Giorni Consecutivi	89
5.3a/1 – Circostanze Eccezionali che Giustificano l'Evitare la Penalità dell'Orario di Partenza	89
5.3a/2 – Significato di “Punto di Partenza”	90
5.3a/3 – Significato di “Pronto a Giocare”	90
5.3a/4 – Giocatore è al Punto di Partenza Ma Poi Lascia il Punto di Partenza	90
5.3a/5 – L'Incontro Inizia alla Seconda Buca Quando Entrambi i Giocatori Sono in Ritardo	90
5.5a/1 – Colpo di Pratica con una Palla di Dimensione Simile a una Palla Conforme Costituisce Infrazione	91
5.5c/1 – I Permessi di Pratica Extra Non Sono Più Applicabili Quando il Giro Stroke Play Viene Ripreso	91
5.6a/1 – Esempi di Ritardo che Sono Considerati Ragionevoli o Irragionevoli	91
5.6a/2 – A un Giocatore che ha un Malore o un Infortunio Improvviso Sono Concessi di Norma 15 Minuti di Recupero	92
5.7a/1 – Quando un Giocatore ha Interrotto il Gioco	92
5.7b/1 – Droppare una Palla Dopo che il Gioco è Stato Sospeso Non Costituisce una Mancata Interruzione del Gioco	92
5.7b(1)/1 – Circostanze che Giustificano la Mancata Interruzione di Gioco da Parte del Giocatore	92
5.7c/1 – I Giocatori Devono Riprendere il Gioco Quando il Comitato Conclude che Non Ci Sia Pericolo a Causa dei Fulmini	93
5.7d(1)/1 – Se il Giocatore Deve Accettare il Lie Migliorato o Peggiorato nel Bunker Durante una Sospensione	94

Regola 6 Giocare una Buca

6.1 Iniziare il Gioco di una Buca	95
6.2 Giocare la Palla dall'Area di Partenza	96
6.3 Palla Utilizzata Nel Gioco della Buca	97
6.4 Ordine di Gioco Nel Gioco della Buca	101
6.5 Completare il Gioco di una Buca	104
Chiarimenti	104
6.1b(1)/1 – Palla Giocata dal Di Fuori dell'Area di Partenza in Match Play e Colpo Non Annullato dall'Avversario	104
6.2b(4)/1 – Indicatore di Partenza Mosso Senza Miglioramento	105
6.3a/1 – Cosa Fare Quando le Palle Vengono Scambiate in un Posto Sconosciuto	105

6.3c(1)/1 – Significato di “Colpi di Penalità Derivanti dal Giocare Unicamente Quella Palla	105
6.4b(1)/1 Significato di “Stesso Ordine” nella Regola 6.4b(1) Quando i Giocatori Hanno Giocato Fuori Turno all'Area di Partenza Precedente	106
6.4c/1 – Il Colpo Non Può Essere Annullato Quando la Palla Provvisoria è Giocata Fuori Turno dall'Area di Partenza	106
6.5/1 – Un'Altra Palla Giocata Dopo che la Buca E' Stata Inconsapevolmente Completata	106

III Giocare la Palla (Regole 7-11)

Regola 7 Ricerca della Palla: Trovare e Identificare la Palla

7.1 Come Cercare Correttamente la Palla	109
7.2 Come Identificare la Palla	110
7.3 Alzare la Palla per Identificarla	110
7.4 Palla Mossa Accidentalmente Nel Tentativo di Trovarla o di Identificarla	110
Chiarimenti	111
7.1a/1 – Esempi di Azioni che Difficilmente Fanno Parte di una Ricerca Corretta	111
7.2/1 – Identificare la Palla che Non Può Essere Recuperata	111
7.4/1 – Stimare il Punto Originale sul Quale Ripiazzare la Palla Mossa Durante la Ricerca	112
7.4/2 – Significato di “ Tentativo di Trovare”	112
7.4/3 – Palla Mossa Quando la Ricerca Viene Temporaneamente Interrotta	113

Regola 8 Campo Giocato Come Si Trova

8.1 Azioni del Giocatore Che Migliorano le Condizioni Che Influenzano il Colpo	114
8.2 Azioni Intenzionali del Giocatore per Modificare Altre Condizioni Fisiche Al Fine di Influenzare la Propria Palla Ferma o il Colpo da Eseguire	118
8.3 Azioni Intenzionali del Giocatore per Modificare le Condizioni Fisiche al Fine di Influenzare la Palla Ferma o il Colpo da Eseguire di Un Altro Giocatore	119
Chiarimenti	120
8.1a/1 – Esempi di Azioni che Potrebbero Creare un Potenziale Vantaggio	120
8.1a/2 – Esempi di Azioni che Non Potrebbero Creare un Potenziale Vantaggio	120
8.1a/3 – Il Giocatore che Migliora le Condizioni per il Colpo che Intende Effettuare E' in Infrazione Anche Se Viene Eseguito un Colpo Differente	121
8.1a/4 – Esempio del Muovere, Piegare o Rompere un'Ostruzione Inamovibile	121
8.1a/5 – Non é Permessso Costruire uno Stance Posizionando un Oggetto Come ad Esempio un Asciugamano	121

8.1a/6 – Non è Permesso Modificare la Superficie del Terreno per Costruire uno Stance	122
8.1a/7 – Il Giocatore Può Sondare Vicino alla Palla per Stabilire Se Radici d'Albero, Rocce o Ostruzioni Si Trovano Al di Sotto della Superficie del Terreno, Ma Solo Se Questo Non Migliori le Condizioni	122
8.1a/8 – Non è Permesso Modificare la Superficie del Terreno nell'Area Dove Ovvviare	123
8.1a/9 – Quando la Zolla è Ripiazzata e Non Deve Essere Rimossa o Schiacciata	123
8.1b/1 – Giocatore Autorizzato a Scavare Fermamente con i Piedi Più di Una Volta Nel Prendere Lo Stance	123
8.1b/2 – Esempi di "Prendere Correttamente uno Stance"	123
8.1b/3 – Esempi del Non "Prendere Correttamente uno Stance"	124
8.1b/4 – Il Migliorare le Condizioni nell'Area di Partenza è Limitato al Terreno	124
8.1b/5 – Giocatore Livella il Bunker per "Avere Cura del Campo" Dopo Aver Giocato Fuori dal Bunker	125
8.1b/6 – Quando il Danno che è Parzialmente Sopra e Fuori dal Putting Green Può Essere Riparato	125
8.1d(1)/1 – Esempi in Cui al Giocatore è Permesso Ripristinare le Condizioni Modificate dalle Azioni di un'Altra Persona o di un'Influenza Esterna	125
8.1d(1)/2 – Il Giocatore ha Diritto ad Avere Impedimenti Sciolti o Ostruzioni Movibili Lasciati nel Posto in Cui Erano Quando la Palla si è Fermata	126
8.1d(2)/1 – Esempi di Condizioni Modificate da un Oggetto Naturale o da Forze Naturali Secondo i Quali al Giocatore Non è Permesso Ripristinare le Condizioni Peggiorate	126
8.1d(2)/2 – Al Giocatore Non è Permesso Ripristinare le Condizioni che Influenzano il Colpo Quando Sono Peggiorate dal Caddie o da un'Altra Persona su Richiesta del Giocatore	127
8.1d(2)/3 – Se il Giocatore Entra in un Bunker sulla Linea di Gioco Non Deve Ripristinare le Condizioni Peggiorate	127
8.2b/1 – Esempi di Azioni Intenzionali del Giocatore per Migliorare Altre Condizioni Fisiche che Influenzano il Proprio Gioco	127
8.3/1 – Entrambi i Giocatori Sono Penalizzati Se Sono Migliorate le Condizioni Fisiche con la Consapevolezza dell'Altro Giocatore	128

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

9.1 Palla Giocata Come Si Trova	129
9.2 Valutare Se la Palla Si Sia Mossa e Cosa ne Abbia Causato il Movimento	130
9.3 Palla Mossa da Forze Naturali	131
9.4 Palla Alzata o Mossa dal Giocatore	131
9.5 Palla Alzata o Mossa dall'Avversario in Match Play	133
9.6 Palla Alzata o Mossa da un'Influenza Esterna	134

9.7 Marca-Palla Alzato o Mosso	134
Chiarimenti	135
9.2a/1 – Quando Si Considera Che Una Palla Si Sia Mossa	135
9.2a/2 – Il Giocatore è Responsabile delle Azioni che Causano il Movimento della Palla Anche Se Non è A Conoscenza che la Palla Si Sia Mossa	135
9.2b/1 Determinare Se le Azioni del Giocatore Abbiano Causato il Movimento della Palla Quando E' Coinvolto l'Equipaggiamento	136
9.4a/1 – Procedura Quando la Palla del Giocatore Viene Smossa da un Albero	136
9.4b/1 – La Palla Toccata Intenzionalmente Ma Non Mossa Comporta Penalità Per il Giocatore	137
9.4b/2 – Significato di "Mentre" nell'Eccezione 4 alla Regola 9.4b	138
9.4b/3 – Significato di "Azioni Ragionevoli" nell'Eccezione 4 alla Regola 9.4b	138
9.4b/4 – Giocatore Alza la Palla Secondo la Regola 16.1b che Permette di Ovviare Senza Penalità ma Poi Decide di Non Ovviare Senza Penalità	139
9.5b/1 – Giocatore Dichiara Propria una Palla Trovata e Ciò Fa in Modo che l'Avversario Alzi un'Altra Palla che si Scopre Essere la Palla del Giocatore	140
9.6/1 – Influenza Esterna Mossa dal Vento Causa il Movimento della Palla	140
9.6/2 – Dove Ripiazzare la Palla Quando E' Stata Mossa da un Posto Sconosciuto	140
9.6/3 – Giocatore Apprende Dopo Aver Eseguito il Colpo che la Palla Si E' Mossa	141
9.6/4 – Palla Ferma Viene Giocata e Poi Si Scopre che E' Stata Mossa da un'Influenza Esterna; Si Scopre che la Palla è una Palla Sbagliata	141

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

10.1 Eseguire un Colpo	142
10.2 Consiglio e Altro Aiuto	144
10.3 I Caddie	147
Chiarimenti	150
10.1a/1 – Esempi di Spingere, Trascinare o Raccogliere	150
10.1a/2 – Altro Materiale Può Intervenire Tra la Palla e la Testa del Bastone Durante il Colpo	150
10.1b/1 – Il Giocatore Non Deve Ancorare il Bastone con l'Avambraccio Contro il Corpo	150
10.1b/2 – Il Contatto Intenzionale con l'Abbigliamento Durante il Colpo Costituisce Infrazione	150
10.1b/3 – Il Contatto Involontario con l'Abbigliamento Durante il Colpo Non Costituisce Infrazione	151
10.2a/1 – Il Giocatore Può Ottenere Informazioni da un Caddie Condiviso	151

10.2a/2 – Il Giocatore Deve Tentare di Fermare il Consiglio in Corso Dato Volontariamente	151
10.2b/1 L'Utilizzo di un Self Standing Putter Come Aiuto Nell'Allineamento Non è Permessso	152
10.2b(3)/1 – E' Permessso Mettere la Testa del Bastone sul Terreno Dietro alla Palla per Aiutare il Giocatore a Prendere lo Stance	152
10.2b(4)/1 – Caddie nell'Area Limitata Dà Aiuto Prima che il Giocatore Inizi a Prendere lo Stance	152
10.2b(5)/1 – Il Giocatore Può Chiedere a un'Altra Persona che Non Era Posizionata Intenzionalmente di Spostarsi o di Rimanere sul Posto	152
10.2b(5)/2 - Il Giocatore Può Indossare Abbigliamento Protettivo	153
10.3a/1 – Giocatore Trasporta i Bastoni su un Golf Cart Motorizzato e Impiega una Persona per Svolgere Tutte le Altre Funzioni di un Caddie	153
10.3a/2 – Il Giocatore Può Fare da Caddie a un Altro Giocatore Quando Non Gioca il Giro	153

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

11.1 Palla in Movimento Colpisce Accidentalmente una Persona o un'Influenza Esterna	154
11.2 Palla in Movimento Deviata o Fermata Intenzionalmente da una Persona	156
11.3 Muovere Intenzionalmente Oggetti o Alterare le Condizioni per Influenzare la Palla in Movimento	158
Chiarimenti	158
11.1b/1 – Giocare da Dove la Palla Si E' Fermata Quando il Colpo Deve Essere Ripetuto Non E' Giocare dal Posto Sbagliato	158
11.1b/2 – Cosa Fare Quando la Palla si Muove Dopo Essere Stata Deviata o Fermata Accidentalmente	159
11.1b/3 – Cosa Fare Quando la Palla Giocata da Qualsiasi Posto a Eccezione del Putting Green E' Deviata o Raccolta da un Animale	159
11.2a/1 – Equipaggiamento Lasciato in una Posizione Dopo che il Giocatore Realizza che Questo Possa Essere d'Aiuto se La Palla Dovesse Colpirlo	160
11.3/1 – Il Risultato di Azioni Intenzionali per Influenzare una Palla in Movimento è Irrilevante	160

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

Regola 12 I Bunker

12.1 Quando la Palla è in Bunker	163
12.2 Giocare la Palla nel Bunker	164
12.3 Regole Specifiche per Ovviare per la Palla in Bunker	165
Chiarimenti	165
12.2a/1 – Miglioramento Derivante dalla Rimozione di un Impedimento Sciolto o di un'Ostruzione Movibile da un Bunker	165
12.2b/1 – La Regola 12.2b Si Applica a un Cumulo di Sabbia Derivante da una Buca di Animale in un Bunker	166
12.2b/2 – Se il Giocatore Può Sondare nel Bunker	166
12.2b/3 – La Regola 12.2 Continua a Essere Applicata Quando il Giocatore Ha Alzato la Propria Palla dal Bunker per Ovviare Ma Non Ha Ancora Deciso Se Ovviare all'Interno o al di Fuori del Bunker	166

Regola 13 I Putting Green

13.1 Azioni Permesse o Richieste sui Putting Green	167
13.2 L'Asta della Bandiera	171
13.3 Palla In Bilico sul Bordo della Buca	174
Chiarimenti	175
13.1c(2)/1 – La Buca Danneggiata E' Parte del Danno sul Putting Green	175
13.1c(2)/2 – Il Giocatore Può Richiedere Aiuto dal Comitato Quando Non è in Grado di Riparare un Danno sul Putting Green	175
13.1d(2)/1 – La Palla Deve Essere Ripiazzata Se Si Muove Dopo Aver Piazzato una Palla Per Ovviare	175
13.1e/1 – Non E' PerMESSo Provare Intenzionalmente Qualsiasi Putting Green	176
13.2a(1)/1 – Il Giocatore ha il Diritto di Lasciare l'Asta della Bandiera nella Posizione in cui il Gruppo Precedente l'ha Lasciata	176
13.2a(4)/1 – Asta della Bandiera Non Custodita Rimossa Senza l'Autorizzazione del Giocatore Può Essere Riposizionata	177
13.2b(1)/1 – Il Giocatore Può Eseguire il Colpo Mentre Tiene l'Asta della Bandiera	177
13.3a/1 – Significato di Tempo Ragionevole per il Giocatore per Raggiungere la Buca	177
13.3b/1 – Cosa Fare Quando la Palla del Giocatore in Bilico sul Bordo della Buca Si Muove Quando il Giocatore Rimuove l'Asta della Bandiera	177

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

14.1	Marcare, Alzare e Pulire la Palla	180
14.2	Ripiazzare la Palla Sul Punto	182
14.3	Droppare la Palla nell'Area Dove Ovviare	184
14.4	Quando la Palla del Giocatore Ritorna in Gioco Dopo che la Palla Originale è Fuori Gioco	189
14.5	Correggere l'Errore Fatto nel Sostituire, Ripiazzare, Droppare o Piazzare la Palla	190
14.6	Eseguire il Colpo Successivo da Dove E' Stato Fatto il Colpo Precedente	191
14.7	Giocare da un Posto Sbagliato	193
	Chiarimenti	195
	14.1a/1 – Marcare la Palla Correttamente	195
	14.1c/1 – Il Giocatore Deve Prestare Attenzione Quando la Palla Alzata Non Può Essere Pulita	195
	14.1c/2 – Quando una Palla Mossa Può Essere Pulita	196
	14.2b(2)/1 – Giocatore Droppa la Palla Quando la Palla Avrebbe Dovuto Essere Ripiazzata	196
	14.2c/1 – La Palla Può Essere Ripiazzata Orientandola Quasi in Qualsiasi Modo	196
	14.2c/2 – Rimozione di Impedimento Sciolto dal Punto Dove la Palla Deve Essere Ripiazzata	197
	14.2c/3 – La Palla Non Deve Essere Spinta Nel Terreno Quando la Si Ripiazza	197
	14.2d(2)/1 – Il Lie Modificato Può Essere il "Punto Più Vicino con il Lie Più Somigliante"	197
	14.2e/1 – Il Giocatore Deve Ovviare con Penalità Quando il Punto in Cui la Palla Rimarrà Ferma E' Più Vicino alla Buca	198
	14.3b(2)/1 – Palla Droppata dall'Altezza del Ginocchio in un'Area Irregolare	198
	14.3c/1 – L'Area Dove Ovviare Include Qualsiasi Cosa all'Interno dell'Area Dove Ovviare	199
	14.3c/2 – La Palla Può Essere Droppata Nella Zona Proibita al Gioco	200
	14.3c(1)/1 – Cosa Fare Quando la Palla Droppata si Muove Dopo Essersi Fermata Contro il Piede o l'Equipaggiamento di un Giocatore	200
	14.3c(2)/1 – Dove Piazzare la Palla Droppata Due Volte nel Modo Giusto Nell'Area Dove Ovviare con un Cespuglio al Suo Interno	200
	14.4/1 – La Palla Piazzata Non E' in Gioco A Meno Che Non ci Sia Stata Intenzione di Metterla in Gioco	201
	14.4/2 – Non Sono Permesse le Prove di Droppaggio	201

14.5b(1)/1 – Il Giocatore Può Cambiare Aree Dove Ovviare Quando Droppa Nuovamente Ovviando Indietro Sulla Linea	201
14.5b(1)/2 – Il Giocatore Può Cambiare Aree del Campo Nell'Area Dove Ovviare Nel Droppare Nuovamente	202
14.7b/1 – Il Giocatore Riceve la Penalità Per Ogni Colpo Eseguito dall'Area Dove il Gioco Non è Permessso	202
14.7b/2 – La Palla si Trova in un Posto Sbagliato Se il Bastone Colpisce la Condizione dalla Quale il Giocatore Aveva Ovviato	202

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)

15.1 Impedimenti Sciolti	205
15.2 Ostruzioni Movibili	206
15.3 Palla o Marca-Palla Che Aiuta o Interferisce con il Gioco	209
Chiarimenti	211
15.1a/1 – Rimozione di Impedimento Sciolto dall'Area Dove Ovviare o dal Punto Dove la Palla Deve Essere Droppata, Piazzata o Ripiazzata	211
15.3/1 – Metodi per Muovere la Palla o il Marca-Palla Che Aiutano o Interferiscono con il Gioco	211
15.3a/1 – L'Infrazione alla Regola Per Aver Lasciato una Palla che Aiuta in Posizione Non Richiede la Consapevolezza	212
15.3a/2 – Ai Giocatori E' Permessso Lasciare una Palla che Aiuta In Match Play	212

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

16.1 Condizioni Anormali del Campo (Incluse le Ostruzioni Inamovibili)	213
16.2 Condizione di Animale Pericoloso	220
16.3 Palla Infossata	221
16.4 Alzare la Palla per Vedere Se Si Trova in una Condizione Dove è Permessso Ovviare	223
Chiarimenti	224
16.1/1 – L'Ovviare da una Condizione Anormale del Campo Può Avere Come Conseguenza Condizioni Migliori o Peggiori	224
16.1/2 – Se Si Verifica l'Interferenza con una Seconda Condizione Anormale del Campo Dopo Aver Ovviato Completamente dalla Prima Condizione, E' Possibile Ovviare Ulteriormente	224
16.1/3 – Il Giocatore Può Scegliere di Ovviare da Una delle Condizioni Quando C'è Interferenza da Due Condizioni	225

16.1/4 – Come Ovviare Quando la Palla Giace su una Parte Sopraelevata di un'Ostruzione Inamovibile	225
16.1/5 – Come Misurare il Punto Più Vicino Dove Ovviare Completamente Quando la Palla Si Trova Sotto al Livello del Terreno in una Condizione Anormale del Campo	226
16.1/6 – Il Giocatore Può Aspettare a Determinare il Punto più Vicino Dove Ovviare Completamente Quando la Palla si Muove nell'Acqua	226
16.1a(3)/1 – L'Ostruzione che Interferisce con un Colpo Anormale Può Non Precludere al Giocatore l'Ovviare	226
16.1a(3)/2 – Il Giocatore Non Può Utilizzare un Colpo Chiaramente Irragionevole per Poter Ovviare da una Condizione	227
16.1a(3)/3 – Applicazione della Regola 16.1a(3) Quando la Palla Giace Al di Sotto del Livello del Terreno in una Buca di Animale	227
16.1b/1 – Procedura Per Ovviare Quando la Palla Si Trova in una Condizione Anormale del Campo al di Sotto del Livello del Terreno	228
16.1c/1 – Giocatore Ovvia al Meglio; Poi Decide di Ovviare Indietro sulla Linea	228
16.1c/2 – Dopo Aver Alzato la Palla il Giocatore Può Cambiare Opzione per Ovviare prima di Mettere una Palla in Gioco	229
16.3a(2)/1 – Concludere Se la Palla Sia Infossata nel Proprio Pitch-Mark	229
16.3b/1 – Ovviare per Palla Infossata Quando il Punto Immediatamente Dietro alla Palla Non E' Nell'Area Generale	229

VII Ovviare Con Penalità (Regole 17-19)

Regola 17 Aree di Penalità

17.1 Opzioni per la Palla nell'Area di Penalità	232
17.2 Opzioni Dopo Aver Giocato la Palla dall'Area di Penalità	236
17.3 Non Si Ovvia Secondo Altre Regole per la Palla nell'Area di Penalità	239
Chiarimenti	239
17.1a/1 – Palla Persa nell'Area di Penalità o in una Condizione Anormale del Campo Adiacente all'Area di Penalità	239
17.1d(3)/1 – Il Giocatore Può Misurare Attraverso l'Area di Penalità nell'Ovviare Lateralmente	240
17.1d(3)/2 – Giocatore Droppa la Palla Basandosi sulla Stima del Posto in Cui la Palla ha per l'Ultima Volta Attraversato il Bordo dell'Area di Penalità Che Si Scopre Essere il Punto Sbagliato	240
17.2b/1 – Esempi di Opzioni per Ovviare Permesse dalla Regola 17.2b	241

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

18.1 Ovviare per Colpo e Distanza Permessso in Ogni Momento	242
18.2 Palla Persa o Fuori Limite; Si Deve Ovviare per Colpo e Distanza	242

18.3	Palla Provvisoria	244
	Chiarimenti	247
	18.1/1 – La Palla Supportata Può Essere Alzata Quando Viene Trovata la Palla Originale Entro i Tre Minuti Previsti per la Ricerca	247
	18.1/2 – La Penalità Non Può Essere Evitata Procedendo per Colpo e Distanza	248
	18.2a(1)/1 – Tempo Permessso per la Ricerca Quando la Ricerca Viene Temporaneamente Interrotta	248
	18.2a(1)/2 – Il Caddie Non E' Obbligato a Cercare la Palla del Giocatore Prima del Giocatore	249
	18.2a(1)/3 – Significato di "Tempo Ragionevole per Farlo" Quando Si Identifica la Palla	249
	18.2a(2)/1 – Palla Spostata Fuori Limite dalla Corrente d'Acqua	250
	18.3a/1 – Quando il Giocatore Può Giocare la Palla Provvisoria	250
	18.3a/2 – E' Permessso Giocare la Palla Provvisoria Dopo che la Ricerca E' Iniziata	250
	18.3a/3 – Ciascuna Palla Si Riferisce Solo alla Palla Precedente Quando Viene Giocata dallo Stesso Punto	251
	18.3b/1 – Annunci che "Indicano Chiaramente" che Viene Giocata una Palla Provvisoria	251
	18.3c(1)/1 – Le Azioni Intraprese con la Palla Provvisoria Sono una Continuazione della Palla Provvisoria	251
	18.3c(2)/1 – Il Punto Stimato della Palla Originale Viene Utilizzato per Determinare Quale Palla Sia in Gioco	252
	18.3c(2)/2 – L'Avversario o un Altro Giocatore Può Cercare la Palla del Giocatore Nonostante la Richiesta del Giocatore	252
	18.3c(2)/3 – Quando il Punteggio con la Palla Provvisoria Imbucata Diventa il Punteggio per la Buca	253
	18.3c(2)/4 –Palla Provvisoria Alzata dal Giocatore Successivamente Diventa la Palla in Gioco	253

Regola 19 Palla Ingiocabile

19.1	Il Giocatore Può Decidere di Ovviare per Palla Ingiocabile in Qualsiasi Posto Eccetto nell'Area di Penalità	255
19.2	Opzioni per Ovviare per Palla Ingiocabile nell'Area Generale o sul Putting Green	255
19.3	Opzioni per Ovviare per Palla Ingiocabile in Bunker	257
	Chiarimenti	259
	19.2/1 – Nessuna Garanzia che la Palla Sarà Giocabile Dopo Aver Ovviato per Palla Ingiocabile	259
	19.2/2 – La Palla Può Essere Droppata in Qualsiasi Area del Campo Quando Si Ovvia per Palla Ingiocabile	259

19.2/3 – Il Punto di Riferimento per Colpo e Distanza Non Cambia Fino a Che il Colpo Non Viene Eseguito	259
19.2/4 – Il Giocatore Può Ovvviare senza Penalità Se Egli Alza la Palla Per Ovvviare Per Palla Ingiocabile e Scopre Prima di Droppare Che Questa Si Trova in Terreno in Riparazione	260
19.2/5 – Il Giocatore Deve Trovare la Palla per Utilizzare le Opzioni dell'Ovvviare Indietro Sulla Linea o Lateralmente	260
19.2a/1 – Il Giocatore Può Ovvviare per Colpo e Distanza Anche Quando il Punto del Colpo Precedente Si Trova Più Vicino alla Buca del Posto Dove Giace la Palla Ingiocabile	261
19.2a/2 – L'Ovvviare per Colpo e Distanza è PerMESSO Solo dal Punto Dove Si E' Giocato l'Ultimo Colpo	261

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

20.1 Risolvere Questioni sulle Regole Durante il Giro	263
20.2 Ruling su Questioni secondo le Regole	266
20.3 Situazioni Non Contemplate dalle Regole	269
Chiarimenti	269
20.1b(2)/1 – La Richiesta per un Ruling Deve Essere Fatta in Tempo	269
20.1b(2)/2 – Il Ruling Dato Dopo il Termine dell'Ultima Buca dell'Incontro Ma Prima che il Risultato dell'Incontro Sia Definitivo Può Comportare che i Giocatori Riprendano l'Incontro	270
20.1b(4)/1 – In Match Play Non E' PerMESSO Terminare la Buca con Due Palle	270
20.1c(3)/1 – Nessuna Penalità per Aver Giocato una Palla che Non E' In Gioco Quando Vengono Giocate Due Palle	271
20.1c(3)/2 – Il Giocatore Deve Decidere di Giocare Due Palle Prima di Eseguire un Altro Colpo	271
20.1c(3)/3 – Il Giocatore Può Alzare la Palla Originale e Dropparla, Piazzarla o Ripiazzarla Quando Gioca Due Palle	272
20.1c(3)/4 – Obbligo del Giocatore di Completare la Buca con la Seconda Palla dopo Aver Annunciato L'Intenzione di Procedere in Questo Modo e Aver Scelto Quale Palla Debba Contare	272
20.1c(3)/5 – Quando Si E' Incerti, la Palla Provvisoria Deve Essere Utilizzata Come Seconda Palla	273
20.1c(3)/6 – Al Giocatore E' PerMESSO Giocare Una Sola Palla Secondo Due Regole Differenti	273

IX Altre Forme di Gioco (Regole 21-24)

Regola 21 Altre Forme di Stroke Play e Match Play Individuale

21.1 Stableford	275
21.2 Risultato Massimo	278
21.3 Contro Par/Contro Bogey	280
21.4 Three-Ball Match Play	282
21.5 Altre Forme di Gioco del Golf	283
Chiarimenti	283
21/1 – Il Giocatore Può Gareggiare in Molteplici Forme di Stroke Play Contemporaneamente	283
21.4/1 – Nella Three- Ball Match Play Ciascun Giocatore Gioca Due Incontri Separati	283

Regola 22 Foursome (Anche Nota come Colpo Alternato)

22.1 Descrizione della Foursome	284
22.2 Uno dei Partner Può Agire per la Parte	284
22.3 La Parte Deve Alternarsi nell'Eseguire i Colpi	284
22.4 Iniziare il Giro	285
22.5 I Partner Possono Condividere i Bastoni	286
22.6 Limitazione Per il Giocatore che Sta Dietro al Partner Quando Viene Eseguito il Colpo	286
Chiarimenti	286
22.3/1 – Nel Giocare Nuovamente dall'Area di Partenza nella Foursome Mista la Palla Deve Essere Giocata dalla Stessa Area di Partenza	286
22.3/2 – Stabilire Quale Palla Sia in Gioco Quando Entrambi i Partner nella Foursome Giocano il Colpo di Partenza dalla Stessa Area di Partenza	286
22.3/3 – Il Giocatore Non Può Mancare Intenzionalmente la Palla in Modo che il Suo Partner Possa Giocare	287
22.3/4 – Come Procedere Quando la Palla Provvisoria è Giocata dal Partner Sbagliato	287

Regola 23 Four-Ball

23.1 Descrizione della Four-Ball	288
23.2 Registrazione del Punteggio nella Four-Ball	288
23.3 Quando il Giro Inizia e Finisce; Quando la Buca è Terminata	290
23.4 Uno o Entrambi i Partner Possono Rappresentare la Parte	291
23.5 Azioni del Giocatore che Influenzano il Gioco del Partner	291
23.6 Ordine di Gioco della Parte	292
23.7 I Partner Possono Condividere i Bastoni	292

23.8	Limitazione Per il Giocatore che Sta Dietro al Partner Quando Viene Eseguito il Colpo	292
23.9	Quando la Penalità Si Applica a Un Solo Partner o Si Applica ad Entrambi i Partner	293
	Chiarimenti	295
	23.2a/1 – Risultato della Buca Quando Nessuna Palla Viene Imbucata Correttamente	295
	23.2b/1 – Il Punteggio per la Buca Deve Essere Identificato Al Partner Giusto	295
	23.2b/2 – Applicazione dell'Eccezione alla Regola 3.3b(3) Per Aver Consegnato uno Score Sbagliato	296
	23.4/1 – Determinare l'Adeguamento dell'Handicap in Match Play Se un Giocatore Non Può Gareggiare	297
	23.6/1 – Abbandonare il Diritto di Giocare in Qualsiasi Ordine la Parte Stabilisca Migliore	297
	23.6/2 – I Partner Non Devono Ritardare Irragionevolmente il Gioco Quando Giocano in un Ordine Vantaggioso	298
	23.6/3 – Quando alla Parte in Match Play Può Essere Annullato il Colpo da Parte dell'Avversario	298
	23.7/1 – I Partner Possono Continuare a Darsi Consiglio e a Condividere i Bastoni Dopo che Termina l'Incontro Simultaneo	298
	23.8/1 Applicazione della Penalità Quando il Giocatore si Trova Sopra o Vicino a un'Estensione della Linea di Gioco Dietro al Partner	299
	23.9a(2)/1 – Esempi di Quando l'Infrazione del Giocatore Aiuta il Gioco del Partner	299
	23.9a(2)/2 – Esempi di Quando l'Infrazione del Giocatore Danneggia il Gioco dell'Avversario	300
	23.9a(2)/3 – Riferire il Numero Errato dei Colpi Eseguiti o Non Comunicare all'Avversario una Penalità Non E' Mai Considerato Come Danneggiare l'Avversario Quando il Giocatore E' Fuori Contesa	300

Regola 24 Gare a Squadre

24.1	Descrizione delle Gare a Squadre	301
24.2	Condizioni delle Gare a Squadre	301
24.3	Il Capitano della Squadra	301
24.4	Consiglio Permessso nella Gara a Squadre	301
	Chiarimenti	302
	24.4/1 – Il Comitato Può Stabilire Limiti per i Capitani delle Squadre e i Consiglieri	302

X Modifiche per i Giocatori Con Disabilità (Regola 25)

Regola 25 - Modifiche per i Giocatori Con Disabilità

25.1 Descrizione	304
25.2 Modifiche per Giocatori Non Vedenti	304
25.3 Modifiche Per Giocatori Amputati	306
25.4 Modifiche Per Giocatori che Utilizzano Dispositivi di Mobilità Assistiva	307
25.5 Modifiche Per Giocatori con Disabilità Intellettive	311
25.6 Disposizioni Generali per Tutte le Categorie di Disabilità	312

Definizioni 313

Procedure del Comitato Pagina dei Contenuti 349

Regole Locali Tipo Pagina dei Contenuti 420

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 buche (o meno) su un *campo* colpendo una palla con un bastone.

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

Per ogni *colpo*, il giocatore:

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

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

1.2 Standard di Condotta del Giocatore

1.2a Condotta Prevista di Tutti i Giocatori

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

- l'agire con integrità - per esempio, con l'attenersi alle Regole, applicare tutte le penalità e con l'essere onesti in tutti gli aspetti del gioco;
- il mostrare considerazione verso gli altri - per esempio, con il giocare a una velocità rapida, badare alla sicurezza altrui e non disturbare il gioco di un altro giocatore. Se un giocatore gioca una palla in una direzione in cui potrebbe esserci il pericolo di colpire qualcuno, dovrebbe immediatamente gridare un avvertimento, come il tradizionale avvertimento di "fore".
- 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.

La "grave scorrettezza" è un comportamento del giocatore così lontano da ciò che ci si aspetta nel golf da giustificare la sanzione più severa dell'allontanamento di un giocatore dalla gara.

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 5I (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 25 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 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 bordo, 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,
 - *ripiazzare* una palla sul suo punto originale (sia che il punto sia noto, sia stimato),
 - determinare l'*area del campo* dove si trova la palla, incluso se la palla si trova sul *campo*, o
 - determinare se la palla tocca o si trova all'interno o sopra una *condizione anormale del campo*.
- 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. Ci sono 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 trova 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), 20.1b(3), 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 per ignorare qualsiasi Regola o penalità della cui applicazione essi sono a conoscenza (vedi Regola 20.1b(1)).

(4) Applicare le Penalità ad Infrazioni Multiple delle Regole. Se un giocatore riceve penalità multiple per aver infranto molteplici Regole o più volte la stessa Regola, ciò dipende dal fatto che si sia verificato un evento intercorrente e da cosa il giocatore ha fatto. Allo scopo di applicare questa Regola, ci sono due eventi intercorrenti:

- il completamento di un *colpo*, e
- l'essere consapevoli o il divenire consapevoli di un'infrazione a una Regola (questo include quando un giocatore sa di aver infranto una Regola, quando gli viene detto di un'infrazione o quando il giocatore è incerto se ha infranto o meno una Regola).

Le penalità vengono applicate come segue:

- Penalità Singola Applicata per Infrazioni Multiple tra Eventi Intercorrenti: Se un giocatore infrange molteplici Regole oppure la stessa Regola molteplici volte tra eventi intercorrenti, il giocatore riceverà soltanto una penalità.

Se le Regole infrante prevedono penalità differenti, il giocatore riceverà soltanto la penalità di livello maggiore.

- Penalità Multiple si Applicano per Infrazioni Prima o Dopo l'Evento Intercorrente: se un giocatore infrange una Regola e poi infrange la stessa Regola o un'altra Regola dopo un evento intercorrente, il giocatore riceverà penalità multiple.

Eccezione – Non Ripiazzare una Palla Mossa: se un giocatore deve *ripiazzare* una palla *mossa* secondo la Regola 9.4, ma non lo fa e gioca da un *posto sbagliato*, riceve solo la *penalità generale* secondo la Regola 14.7a.

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 1.2 Chiarimenti: Standard di Condotta del Giocatore

1.2a/1 – Determinare Se un Giocatore Ha Commesso una Grave Scorrettezza

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

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

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

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

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

Regola 1.3 Chiarimenti: Giocare Secondo le Regole

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Chiarimenti Relativi alla Regola 1.3b(2): Giudizio Ragionevole

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

1.3c(4)/1 – Il Giocatore Riceve Due Penalità di Un Colpo Quando Si Verifica un Evento Intercorrente

Se un giocatore infrange una Regola che prevede un colpo di penalità, viene a conoscenza di tale infrazione e poi infrange la stessa Regola o una Regola diversa che prevede anch'essa un colpo di penalità, il giocatore riceve entrambe le penalità per un totale di due colpi di penalità.

Ad esempio, un giocatore alza la propria palla nell'*area generale* per identificarla senza *marcarne* il punto. Un altro giocatore riferisce al giocatore della penalità e che riceverà un colpo di penalità secondo la Regola 7.3. Prima di *ripiazzare* la palla, il giocatore pulisce la palla più di quanto necessario ad identificarla, anche in infrazione alla Regola 7.3. Quando il giocatore è stato informato della prima penalità, si è trattato di un evento intercorrente e quindi il giocatore riceverà anche un colpo di penalità per aver pulito la palla, il che significa che il giocatore otterrà due colpi di penalità in totale.

1.3c(4)/2 – Il Giocatore Infrange la Regola Poi Infrange un'Altra Regola Come Parte del Colpo Successivo

Se un giocatore infrange una Regola senza rendersene conto e poi infrange la stessa Regola o un'altra Regola giocando la propria palla, il giocatore riceve solo una penalità. Per esempio, in *stroke play*, un giocatore ovvia da un'*ostruzione inamovibile* vicino a un *putting green*, ma erroneamente *droppa* una palla in un *posto sbagliato*. Prima di giocare la palla, il giocatore rimuove la sabbia sulla sua *linea di gioco* nell'*area generale* in infrazione alla Regola 8.1a e poi esegue un *colpo* dal *posto sbagliato*. Poiché non c'è stato alcun evento intercorrente tra la rimozione della sabbia e il gioco della palla dal *posto sbagliato*, il giocatore riceverà solo una *penalità generale* di due colpi.

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*.

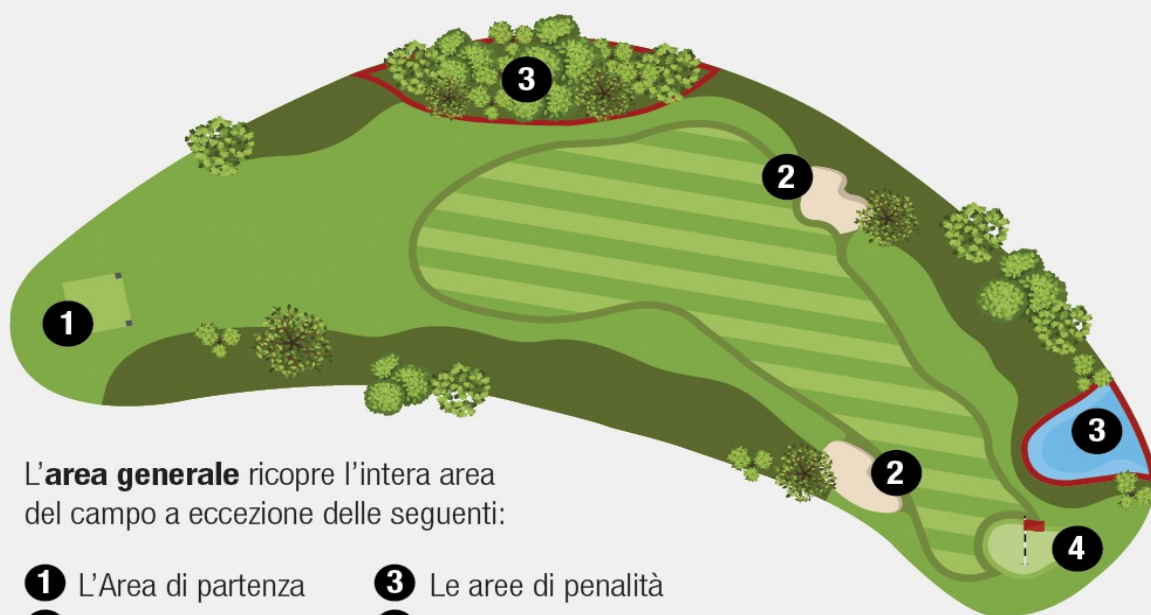
2.2a L'Area Generale

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 | 3 | Le aree di penalità |
| 2 | I bunker | 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 5I(2): (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(11): (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 e la Regola 25 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.

Un giocatore e un *avversario* non possono accordarsi per concedersi buche l'un l'altro allo scopo di abbreviare l'incontro. Se lo fanno sapendo che ciò non è permesso, saranno **squalificati**.

- 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* sul 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 utilizzare l'handicap più basso dichiarato per calcolare il numero di colpi che il giocatore dà o riceve.

(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 non applicano o 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 intraprenda 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. Potrebbe non essere sempre possibile informare l'*avversario* della penalità prima che questi effettui il *colpo* successivo.
- 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 avviare 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 scegliere se agire o meno sull'infrazione;
- **tuttavia**, se il giocatore e l'*avversario* si accordano per non applicare le Regole o una penalità della cui applicazione essi sono a conoscenza e uno di questi giocatori ha iniziato il *giro*, essi sono entrambi **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.

Se un *arbitro* è assegnato a un incontro per l'intero *giro*, l'*arbitro* è responsabile di agire in merito a qualsiasi infrazione alle Regole che vede o che gli venga riferita (vedi Regola 20.1b(1)).

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 avere lo 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*, **ma** se uno dei *marcatori* ha visto il giocatore giocare tutte le buche, quel *marcatore* può certificare i punteggi di tutte le buche.

Un *marcatore* può rifiutarsi di certificare il punteggio della buca di un giocatore che egli ritiene sbagliato. In tal caso, il *Comitato* dovrà considerare le prove disponibili e prendere una decisione sul punteggio del giocatore per la buca.

Se il *marcatore* si rifiuta ancora di certificare il punteggio del giocatore, il *Comitato* può certificare il punteggio della buca o accettare la certificazione da qualcun altro che ha visto le azioni del giocatore nella buca in questione.

Se un *marcatore*, che è un giocatore, certifica consapevolmente un punteggio sbagliato per una buca, il *marcatore* dovrebbe essere **squalificato** secondo la Regola 1.2a.

DIAGRAMMA 3.3b: RESPONSABILITÀ DELLO SCORE IN STROKE PLAY HANDICAP

Nome: John Smith Data: 09/04/23

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

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

Netto: 69

Firma del marcatore: [Firma] Firma del giocatore: [Firma]

Responsabilità

- Comitato (cerchio blu tratteggiato)
- Giocatore (cerchio giallo)
- Giocatore e marcatore (cerchio rosso tratteggiato)

(2) Responsabilità del Giocatore: Certificare i Punteggi della Buca e Consegnare lo Score. 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* (ma né il giocatore né il marcatore sono tenuti a fare alcuna certificazione aggiuntiva del punteggio modificato), 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).

Vedi Procedure del Comitato, Sezione 8; Regola Locale Tipo L-1 (riduzione della penalità per la consegna di uno *score* senza che i punteggi delle buche siano certificati).

(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) Il Giocatore Non è Responsabile di Indicare l'Handicap sullo Score o della Somma dei Punteggi. Non è obbligatorio che l'handicap di un giocatore sia indicato sullo *score* o che i giocatori sommino i propri punteggi. Se il giocatore restituisce uno *score* su cui ha commesso un errore nell'indicare o applicare un handicap o su cui ha commesso un errore nel sommare i punteggi, non è prevista alcuna penalità.

Una volta che il *Comitato* riceve lo *score* dal giocatore al termine del proprio *giro*, il *Comitato* è responsabile di:

- Sommare i punteggi del giocatore e
- Calcolare i colpi di handicap del giocatore per la gara e utilizzarli per calcolare il punteggio netto del giocatore.

Vedi Procedure del Comitato, Sezione 8; Regola Locale Tipo L-2 (rendere il giocatore responsabile dell'handicap sullo *score*).

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 e 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 3.2 Chiarimenti: Match Play

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

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

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

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

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

3.2b(1)/2 – La Concessione Non E' Valida Quando il Risultato della Buca E' Stato Già Deciso

Se un giocatore concede la buca al proprio *avversario* ma poi scopre di aver *imbucato* con meno colpi, la concessione non era valida, in quanto la buca era già stata completata.

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

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

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

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

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

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

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

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

3.2c(1)/2 Il Giocatore Fornisce all'Avversario Informazioni Errate Relative all'Handicap Prima di un Incontro ad Handicap

Se un giocatore fornisce all'*avversario* informazioni errate relative al proprio handicap e questo fa sì che il giocatore dia troppo pochi colpi o riceva troppi colpi, il giocatore viene squalificato secondo la Regola 3.2c(1).

Per esempio, un giocatore comunica a un *avversario* un Handicap Index® errato, o un Handicap del Campo o un Handicap di Gioco che lui (il giocatore) ha calcolato in modo errato, e questo viene utilizzato per determinare quanti colpi di handicap ci saranno nell'incontro. Se questo significa che il giocatore riceverà troppi colpi o darà troppo pochi colpi di handicap a causa delle informazioni errate e questo errore non viene corretto prima che l'*avversario* esegua il *colpo* successivo, il giocatore verrà squalificato.

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

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

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

3.2d(1)/2 – Errato Numero dei Colpi Comunicato dal Giocatore Dopo Aver Completato la Buca e l'Errore Viene Scoperto Diverse Buche Dopo

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

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

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

3.2d(1)/3 – Errato Numero dei Colpi Comunicato dal Giocatore Dopo Aver Completato la Buca e l'Errore Viene Scoperto Dopo che il Risultato dell'Incontro è Definitivo

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

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

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

3.2d(1)/4 – Cambiare Idea Sull'Ovviare con Penalità Non Equivale a Comunicare il Numero Errato dei Colpi Eseguiti

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

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

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

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

La frase “appena sia ragionevolmente possibile” consente di prendere in considerazione tutte le circostanze rilevanti, specialmente quanto il giocatore sia vicino all'*avversario*.

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

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

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

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

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

3.2d(4)/1 – Significato di “Essere d'Accordo” Nella Regola 3.2d(4)

Un giocatore in un incontro che sa o crede che il suo *avversario* abbia infranto una Regola che prevede una penalità, può scegliere di non agire sull'infrazione, ma il giocatore e l'*avversario* non possono accordarsi sull'ignorare un'infrazione o una penalità della cui applicazione essi sono a conoscenza. Perché ci sia un accordo, bisogna che entrambi i giocatori siano stati coinvolti nella decisione di ignorare l'infrazione o la penalità.

I seguenti esempi illustrano quando non c'è un accordo tra un giocatore e un *avversario*:

- Durante il gioco di una buca, il giocatore vede l'*avversario* alzare la propria palla per l'identificazione senza prima marcarne il punto. Il giocatore dice all'*avversario* che la mancata marcatura costituisce infrazione alle Regole, ma avverte l'*avversario* che egli (il giocatore) non agirà sull'infrazione. È stata una esclusiva decisione del giocatore a non agire sull'infrazione e, di conseguenza, non c'è stato un accordo.
- Durante il gioco di una buca, l'*avversario* avvisa il giocatore che egli (l'*avversario*) ha toccato la sabbia durante il suo backswing in un *bunker*. Il giocatore conferma che questo comporta una penalità di perdita della buca, ma avvisa l'*avversario* che egli (il giocatore) non agirà sull'infrazione. È stata una esclusiva decisione del giocatore a non agire sull'infrazione e, di conseguenza, non c'è stato un accordo.

In questi casi, quando un giocatore decide da solo di non agire in caso di infrazione e comunica all'*avversario* tale decisione, il giocatore non può cambiare tale decisione dopo che uno dei due giocatori ha eseguito un altro *colpo* sulla buca o, se non vengono eseguiti più *colpi* su quella buca, una volta che uno dei giocatori esegue un *colpo* dalla successiva *area di partenza*.

I seguenti esempi illustrano quando c'è un accordo tra il giocatore e l'*avversario*:

- Durante il gioco di una buca, il giocatore vede l'*avversario* alzare la palla per identificarla senza prima *marcarne* il punto. Il giocatore dice all'*avversario* che la mancata *marcatura* costituisce infrazione alle Regole ma, dopo la discussione, il giocatore e l'*avversario* concludono che non vogliono applicare penalità in situazioni in cui non c'è un chiaro vantaggio dall'infrazione della Regola. Poiché entrambi i giocatori sono stati coinvolti nel determinare l'esito della situazione e hanno quindi deciso di non applicare la penalità, c'è stato un accordo per ignorare l'infrazione alle Regole, ed entrambi i giocatori sono squalificati secondo la Regola 1.3b.
- Durante il gioco di una buca, l'*avversario* avvisa il giocatore che egli (l'*avversario*) ha toccato la sabbia durante il suo backswing in un *bunker*. Il giocatore conferma che questo comporta una penalità di perdita della buca, ma l'*avversario* suggerisce al giocatore di ignorare l'infrazione poiché non è stato ottenuto alcun vantaggio reale. Il giocatore decide di non applicare la penalità. Poiché il giocatore è stato influenzato dall'*avversario* nella sua decisione di non agire sull'infrazione, c'è stato un accordo ed entrambi i giocatori sono squalificati secondo la Regola 1.3b.

Regola 3.3 Chiarimenti: Stroke Play

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

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

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

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

Comitato in modo che possa essere assegnato un altro *marcatore*.

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

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

Per esempio:

- Se il giocatore e il *marcatore* certificano i punteggi delle buche nel posto in cui l'altro era destinato a certificare, i punteggi del giocatore sono stati certificati come richiesto dalla Regola 3.3b. Lo stesso sarebbe valido se fossero utilizzate le iniziali per certificare, piuttosto che il nome completo;
- se i punteggi del giocatore sono registrati sullo *score* del *marcatore* e quelli del *marcatore* sullo *score* del giocatore, ma i punteggi sono corretti ed entrambi gli *score* sono certificati, gli *score* sono accettabili purché i giocatori riferiscano al *Comitato* a quale giocatore appartenga quel determinato *score*. Poiché la natura di questo errore è amministrativa, non vi è alcun limite di tempo per effettuare tale correzione (vedi Regola 20.2d/2).

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Esempi di come funziona l'Eccezione includono:

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

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

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

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

Tuttavia, se questo errore non viene corretto e, di conseguenza, il punteggio di una buca è

inferiore a quello effettivamente realizzato in tale buca, il giocatore è squalificato secondo la Regola 3.3b(3).

3.3b(4)/1 – Penalità Per il Giocatore che Omette Intenzionalmente di Avvertire il Comitato di un Errore Amministrativo

Il *Comitato* è responsabile della somma dei punteggi delle buche del giocatore e, in una gara ad handicap, del determinare quanti colpi di handicap il giocatore riceverà per il *giro* e del calcolo del punteggio netto del giocatore.

Se il *Comitato* commette un errore nell'espletamento di una di queste responsabilità, si tratta di un errore amministrativo e non c'è limite di tempo per correggere tale errore (Regola 20.2d(2)). Tuttavia, se un giocatore nota un tale errore, è responsabile di avvisare il *Comitato* dell'errore stesso. Se si scopre che il giocatore ha notato un tale errore e ha deliberatamente ommesso di portarlo all'attenzione del *Comitato*, il *Comitato* dovrebbe squalificare il giocatore secondo la Regola 1.2a (Grave Scorrettezza).

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
- 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 conforme ai requisiti delle *Regole dell'Equipaggiamento* quando:

- è nuovo, o
- le sue caratteristiche di gioco sono state modificate in qualsiasi modo (ma vedi la Regola 4.1a(2) quando un bastone viene danneggiato durante il *giro*).

Tuttavia, se le caratteristiche di gioco di un bastone conforme cambiano a causa dell'usura attraverso un uso normale, esso è ancora un bastone conforme.

Le "caratteristiche di gioco" di un bastone sono qualsiasi parte, caratteristica o proprietà che influenza il modo in cui il bastone performa o sia d'aiuto nell'allineamento, inclusi, tra l'altro, il peso, il lie, il loft, le caratteristiche di allineamento e gli accessori esterni consentiti.

(2) Uso, Riparazione o Sostituzione 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, eccetto nei casi di abuso, il giocatore può ripararlo o sostituirlo con un altro bastone.

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,

- eccetto nei casi di abuso, riparare il bastone o sostituirlo con un altro bastone (vedi Regola 4.1b(4)).

Se il giocatore sostituisce il bastone danneggiato con un altro bastone, il giocatore deve mettere fuori gioco il bastone danneggiato prima di eseguire un altro *colpo* usando la procedura nella Regola 4.1c(1).

" Danneggiato durante un *giro* " sta a significare quando qualsiasi parte, caratteristica o proprietà 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 o 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 gioco sono cambiate intenzionalmente dal giocatore durante il *giro* come trattato dalla Regola 4.1a(3).

(3) Cambiare Intenzionalmente le Caratteristiche di Gioco di un Bastone

Durante il Giro. Un giocatore non deve eseguire un *colpo* con un bastone quando ha deliberatamente modificato le caratteristiche di gioco di quel bastone durante il *giro* (anche quando 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 o

Accessorio Esterno Non Consentito Rimosso: non c'è penalità e il bastone può essere utilizzato per eseguire un *colpo* nelle seguenti due situazioni:

- se le caratteristiche di gioco 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.
- un accessorio esterno non consentito (come ad esempio un adesivo sulla faccia del bastone) viene rimosso dal bastone prima che il bastone sia utilizzato 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 gioco 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*.

Questo limite include tutti i bastoni trasportati da o per il giocatore. **Tuttavia**, non include parti di un bastone rotto e parti separate (come ad esempio una testa di bastone, una canna o un'impugnatura) che sono trasportati da o per un giocatore all'inizio del proprio *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). Un bastone si considera aggiunto quando il giocatore esegue il suo *colpo* successivo con qualsiasi bastone mentre il bastone aggiunto è in suo possesso.

Quando il giocatore diviene consapevole che è in infrazione a questa Regola avendo più di 14 bastoni, il giocatore deve mettere il bastone o i bastoni eccedenti fuori gioco prima di eseguire un altro *colpo* 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 mettere tale bastone fuori gioco prima di eseguire un altro *colpo* 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. Se un giocatore ha iniziato con 14 bastoni oppure ha aggiunto bastoni fino al limite di 14 e poi perde 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.

(4) Limitazioni Su Quando Si Aggiungono o Si Sostituiscono i Bastoni. Quando si aggiunge o si sostituisce un bastone secondo la Regola 4.1a(2) o la Regola 4.1b(1), un giocatore non deve:

- ritardare irragionevolmente il gioco (vedi Regola 5.6a),
- aggiungere o prendere in prestito qualsiasi bastone trasportato da o per qualsiasi altro giocatore 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 o per il giocatore o per qualsiasi altro giocatore sul *campo* (anche se l'altro giocatore sta giocando in un gruppo diverso o in una gara differente).

Quando il giocatore viene a conoscenza di aver infranto questa Regola aggiungendo o sostituendo un bastone quando non gli è consentito, il giocatore deve mettere quel bastone fuori gioco prima di eseguire un altro *colpo* utilizzando la procedura nella Regola 4.1c(1).

Se il giocatore effettua un *colpo* con un bastone che viene ancora trasportato dopo essere stato messo fuori gioco prima del *giro* (Regola 4.1c(2)) o durante il *giro* (Regola 4.1c(1)), egli è **squalificato** secondo la Regola 4.1c(1).

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, il giocatore deve intraprendere un'azione che indichi chiaramente ogni bastone che è stato messo fuori gioco prima di eseguire il *colpo* successivo.

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 della buca in corso:

- 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**.

(2) Quando Può Essere Sostituita un'Altra Palla. Il giocatore può *sostituire* un'altra palla solo 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).

Se un giocatore esegue un colpo con una palla sostituita incorrettamente, il giocatore riceverà **un colpo di penalità** secondo la Regola 6.3b.

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 la Palla da un Posto Sbagliato in Infrazione alla Regola 4.2c: Penalità Generale secondo la Regola 14.7a.

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 a mirare, 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,
 - 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), o

- utilizzare un dispositivo di allineamento (vedi la definizione nelle Regole dell'Equipaggiamento) per aiutare ad allineare la palla.

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, un fazzoletto o un nastro 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 il video della gara che aiuta il giocatore nella scelta di un bastone, nell'esecuzione di un *colpo* o nella decisione di come giocare durante il *giro*, **eccetto** che un giocatore può guardare il video trasmesso agli spettatori sul *campo*, come ad esempio su un tabellone video .

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 in qualsiasi 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.

Vedi Regola 25.3a (stato dei dispositivi protesici); **Regola 25.4f** (applicazione della Regola 4.3 per i dispositivi di mobilità assistiva).

(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: Penalità Generale.** Se l'infrazione avviene tra due buche, la penalità si applica alla buca successiva.
- **Penalità per la seconda infrazione: Squalifica.** Questa penalità si applica anche se la natura dell'infrazione fosse completamente diversa dall'infrazione risultante nella prima penalità. Questa penalità si applica solo se si è verificato un evento intercorrente dopo la prima infrazione (vedi Regola 1.3c(4)).

Regola 4.1 Chiarimenti: I Bastoni

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

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

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

Esempi di usura attraverso un uso normale includono quando:

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

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

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

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

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

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

4.1a(2)/1 – Significato di “Riparare”

Esempi del riparare includono:

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

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

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

Per esempio, dopo aver completato la prima buca, il giocatore esegue il *colpo* dalla partenza alla seconda buca. Prima che l'*avversario* giochi il *colpo* dalla partenza, l'*avversario* si rende conto di trasportare 15 bastoni in infrazione alla Regola 4.1b(1).

Poiché l'*avversario* non ha iniziato la seconda buca, il punteggio dell'incontro viene rettificato di una sola buca in favore del giocatore, ma il punteggio dell'incontro non viene rivisto fino a che la seconda buca non sia completata giacché la seconda buca è iniziata quando il giocatore ha eseguito il *colpo* dalla partenza.

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

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

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

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

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

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

Il divieto di condividere i bastoni si applica solo ai *colpi* che contano nel punteggio di un giocatore. Esso non si applica ai movimenti di pratica, ai *colpi* di pratica o ai *colpi* eseguiti dopo che il risultato di una buca è deciso.

Per esempio, non c'è penalità secondo la Regola 4.1b se, tra il gioco di due buche, un giocatore prende in prestito il putter di un altro giocatore ed effettua diversi putt di pratica sul *putting green* della buca appena completata.

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

La Regola 4.1b(4) limita un giocatore nel costruire un bastone con componenti trasportate da o per il giocatore o per qualsiasi altro giocatore che sta giocando sul campo.

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

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

Regola 4.2 Chiarimenti: Le Palle

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

In una gara nella quale il *Comitato* non ha adottato la Regola Locale che richiede ai

giocatori di utilizzare una marca e modello di palla presente nella Lista in vigore delle Palle da Golf Conformi, un giocatore può utilizzare le seguenti palle da golf:

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

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

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

Se un giocatore sceglie di giocare una palla che è marcata come “X-Out” o “Pratica” dal produttore o una palla che è stata rinnovata, tali palle sono considerate come segue secondo le *Regole dell'Equipaggiamento*:

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

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

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

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

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

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

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

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

- come *palla provvisoria*, ma tale *palla provvisoria* non è mai diventata la palla *in*

gioco;

- quando il *colpo* con tale palla è stato annullato, ripetuto o comunque non contava;
- come seconda palla secondo la Regola 20.1c(3), ma tale palla non è la palla che conta per il suo punteggio.

Regola 4.3 Chiarimenti: Uso dell'Equipaggiamento:

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

La Regola 4.3 limita l'utilizzo di *equipaggiamento* e di dispositivi che potrebbero aiutare un giocatore nel proprio gioco, basandosi sul principio che il golf è un gioco stimolante nel quale il successo dovrebbe dipendere dal giudizio, dalle capacità e dall'abilità del giocatore. Questo chiarimento della Regola 4.3 limita la dimensione e la scala di mappe dettagliate del *putting green* e di qualsiasi materiale elettronico o digitale simile che un giocatore può utilizzare durante un *giro* per aiutarsi nella lettura della propria *linea di gioco* per qualsiasi colpo eseguito dal *putting green*, in modo che l'abilità di un giocatore di leggere un *green* rimanga una parte essenziale della capacità dell'eseguire il putt.

Mappe del Putting Green

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

- Qualsiasi immagine di un *putting green* deve essere limitata a una scala di 3/8 di pollice (1cm) a 4.8 metri (1:480) o inferiore (il "limite di scala").
- Qualsiasi libro o altro documento contenente una mappa o un'immagine di un *putting green* non deve essere più grande di 4 pollici e 1/4 (10,8 cm) x 7 pollici (17.5cm) (il "limite di dimensione"), sebbene un "foglio della posizione della buca" che contiene 9 o più buche sullo stesso foglio possa essere più grande, purché qualsiasi immagine di un singolo *putting green* rispetti il limite di scala.
- Nessun ingrandimento delle informazioni di un *putting green* è permesso, a eccezione del normale uso di lenti o occhiali da vista di un giocatore.
- le informazioni su un *putting green* disegnate a mano o scritte sono permesse solo in un libro o in un documento che rispetti il limite di dimensione e sia scritto dal giocatore e/o dal suo *caddie*.

Mappe del Putting Green Elettroniche o Digitali

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

- l'aumentare la dimensione della raffigurazione del *green* oltre i limiti di scala o dimensione, o

- il produrre una *linea di gioco* raccomandata in base alla posizione (o alla posizione stimata) della palla del giocatore (vedi Regola 4.3a(1)).

4.3a/2 Quando l'Utilizzo di un Dispositivo di Allineamento Comporta Infrazione

Se un giocatore posiziona un "dispositivo di allineamento" (vedi la definizione nelle *Regole dell'Equipaggiamento*) per mostrare la *linea di gioco* e poi posiziona la propria palla in base alla direzione di quel dispositivo di allineamento, il giocatore infrange la Regola 4.3a.

Ad esempio, la palla di un giocatore si ferma sul *putting green* e il giocatore *marca* il punto della propria palla con un "dispositivo di allineamento". Nel far ciò, il dispositivo di allineamento viene posizionato per mostrare la *linea di gioco*. Se il giocatore poi alza e *ripiazza* la propria palla (che include il ruotarla) in modo che un segno sulla palla sia allineato con il dispositivo di allineamento, il giocatore infrange la Regola 4.3a.

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

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

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

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

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*;
- praticare in qualsiasi area di pratica;
- praticare sopra o vicino al *putting green* della buca appena completata anche se egli giocherà ancora quella buca lo stesso giorno (vedi Regola 5.5b).
- un giocatore può praticare sul *campo* dopo aver terminato il gioco del suo ultimo *giro* per tale giorno.

Se un giocatore esegue un *colpo* in infrazione a questa Regola, riceverà la **penalità generale** applicata alla sua prima buca. Se egli esegue un ulteriore *colpo* in infrazione a questa Regola, sarà **squalificato**.

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*).

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 rulling 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 Dopo Aver Completato la Buca

Dopo aver completato il gioco di una buca, ma prima di eseguire un *colpo* per iniziare un'altra buca, 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 ai giocatori 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.

Vedi Regola 25.6a (Applicazione della Regola 5.6a ai giocatori con disabilità).

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 Eccezione alla Regola 6.4a);
- in *stroke play*, i giocatori possono praticare il "ready golf" in un modo sicuro e responsabile (vedi Regola 6.4b(2)).

(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 5H (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, il giocatore non deve 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 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 segnare 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.

Se un giocatore riprende il gioco da un punto diverso da quello in cui ha interrotto il gioco, vedi le Regole 6.1b e 14.7.

(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(2): 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);
 - **ma** 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 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.

Regola 5.2 Chiarimenti: Praticare sul Campo Prima del Giro o tra i Giri

5.2/1- Significato di "Campo" nella Regola 5.2

Ai fini della Regola 5.2, la parola "campo" (quando non usata come definizione in corsivo) è usata per intendere le buche utilizzate per qualsiasi *giro* della gara che si giocherà quel giorno.

Esempi di quando è permesso praticare prima di un *giro* includono quando:

- Un giocatore che deve giocare una gara su un campo può giocare sull'altro campo quello stesso giorno, anche se entrambi i campi sono situati sulla stessa proprietà senza confini tra i due.
- Un giocatore che deve giocare una gara sulle "buche 1 – 9" può giocare sulle "buche 10 – 18" quello stesso giorno.

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

In *stroke play*, un giocatore ha terminato il suo ultimo *giro* per quel giorno quando egli non giocherà altre buche sul *campo* quel giorno come parte della gara.

Per esempio, avendo terminato il gioco del suo primo *giro* nel primo giorno di una gara *stroke play* di 36 buche su due giorni, a un giocatore è permesso dalla Regola 5.2b praticare sul *campo* di gara successivamente quello stesso giorno, purché il suo prossimo *giro* inizi il giorno seguente.

Tuttavia, se il giocatore termina un *giro*, ma giocherà un altro *giro* o parte di un *giro* sul *campo* quello stesso giorno, la pratica sul *campo* costituirebbe infrazione alla Regola 5.2b.

Per esempio, avendo completato il gioco in un giro di qualifica *stroke play* per una gara *match play*, un giocatore pratica sul *campo*. Dopo la conclusione del gioco, il giocatore è in parità per l'ultimo posto della qualifica per la gara *match play*. Il caso di parità sarà deciso con uno spareggio buca per buca *stroke play* che viene programmato immediatamente dopo il gioco lo stesso giorno su tale *campo*.

Se la pratica sul campo del giocatore costituisce la prima infrazione del giocatore alla

Regola 5.2b, egli riceverà la *penalità generale* applicata alla sua prima buca di spareggio. Altrimenti, il giocatore è squalificato dallo spareggio secondo la Regola 5.2b per aver praticato sul *campo* prima dello spareggio.

5.2b/2 – La Pratica Può Essere Permissa sul Campo Prima di un Giro in una Gara che Comprende Giorni Consecutivi

Quando una gara viene programmata su un *campo* in giorni consecutivi e il *Comitato* dispone che alcuni giocatori giochino il primo giorno e gli altri il giorno seguente, a un giocatore è permesso praticare sul *campo* in qualsiasi giorno nel quale non è previsto che egli giochi il suo *giro*.

Per esempio, se una gara viene programmata il sabato e la domenica ed è previsto che un giocatore giochi solo la domenica, a quel giocatore è permesso praticare sul *campo* il sabato.

Regola 5.3 Chiarimenti: Iniziare e Terminare il Giro

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

Il termine "circostanze eccezionali" nell'Eccezione 3 secondo la Regola 5.3a non significa eventi sfortunati o inaspettati al di fuori del controllo di un giocatore. È responsabilità del giocatore concedersi del tempo sufficiente per raggiungere il *campo* ed egli deve tenere conto di eventuali ritardi.

Non c'è una linea guida specifica nelle Regole per stabilire cosa sia eccezionale, in quanto ciò dipende dalle circostanze in ciascun caso e deve essere lasciato alla valutazione del *Comitato*.

Un fattore importante non incluso negli esempi seguenti è che si dovrebbe prendere in considerazione una situazione in cui sono coinvolti più giocatori nella misura in cui il *Comitato* dovrebbe considerare la situazione eccezionale.

Esempi di circostanze che dovrebbero essere considerate eccezionali includono:

- il giocatore era presente sulla scena di un incidente e ha fornito assistenza medica o gli è stato richiesto di rilasciare una dichiarazione come testimone e sarebbe altrimenti partito in orario.
- C'è un allarme antincendio nell'albergo del giocatore ed egli deve andar via velocemente. Nel momento in cui il giocatore può tornare nella stanza per vestirsi o per recuperare il proprio *equipaggiamento*, il giocatore non è in grado di farcela per il suo orario di partenza.

Esempi di circostanze che generalmente non sarebbero considerate eccezionali includono:

- Il giocatore si è perso o la sua macchina si rompe sulla via del *campo*.
- Il traffico intenso o un incidente rendono il viaggio verso il *campo* più lungo del previsto.

5.3a/2 – Significato di “Punto di Partenza”

Nella Regola 5.3a, il “punto di partenza” è l'*area di partenza* della buca in cui il giocatore inizierà il suo *giro* come stabilito dal *Comitato*.

Per esempio, il *Comitato* può far iniziare alcuni gruppi dal tee 1 e alcuni gruppi dal tee 10.

In una partenza “shotgun” il *Comitato* può assegnare a ciascun gruppo una buca diversa dalla quale iniziare.

Il *Comitato* può stabilire uno standard per ciò che significa per il giocatore essere al punto di partenza. Ad esempio, il *Comitato* può dichiarare che, per essere al punto di partenza, il giocatore deve trovarsi all'interno delle corde per il controllo del pubblico dell'*area di partenza* della buca da giocare.

5.3a/3 – Significato di “Pronto a Giocare”

Il termine “pronto a giocare” significa che il giocatore ha almeno un bastone e una palla pronti per l'uso immediato.

Per esempio, se un giocatore arriva al suo punto di partenza all'orario di partenza con una palla e un bastone (anche se solo il putter del giocatore), il giocatore è considerato pronto a giocare. Se il giocatore decide di aspettare per un bastone diverso quando è il suo turno di gioco, egli può ricevere una penalità per ritardare irragionevolmente il gioco (Regola 5.6a).

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

Quando un giocatore è pronto a giocare al suo punto di partenza, ma poi lascia il punto di partenza per qualche ragione, la Regola che si applica dipende da se egli è pronto a giocare al punto di partenza all'orario di partenza.

Per esempio, l'orario di partenza di un giocatore è alle 9.00 ed egli è pronto a giocare al punto di partenza alle 8:57. Il giocatore realizza di aver lasciato qualcosa nello spogliatoio e lascia il punto di partenza per recuperarlo. Se il giocatore non ritorna al punto di partenza alle 9:00, egli sarà in ritardo al suo orario di partenza e si applicherà la Regola 5.3a.

Tuttavia, se il giocatore fosse stato pronto a giocare al punto di partenza alle ore 9:00 e poi fosse andato nello spogliatoio, il giocatore avrebbe potuto ricevere la penalità secondo la Regola 5.6a (Ritardo Irragionevole) dal momento che ha soddisfatto il requisito della Regola 5.3a con l'essere pronto a giocare al punto di partenza all'orario di partenza.

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

Quando in un incontro entrambi i giocatori arrivano al punto di partenza pronti a giocare non più di cinque minuti dopo l'orario di partenza e nessuno di loro si è imbattuto in circostanze eccezionali (Eccezione 3), entrambi riceveranno la penalità di perdita della buca e il risultato della prima buca sarà un pareggio.

Per esempio, se l'orario di partenza è alle 9:00 e il giocatore arriva al punto di partenza

pronto a giocare alle 9:02 e l'*avversario* arriva pronto a giocare alle 9:04, entrambi riceveranno la penalità di perdita della buca anche se il giocatore è arrivato prima dell'*avversario* (Eccezione 1). Pertanto, la prima buca sarà pareggiata e l'incontro inizierà in parità alla seconda buca. Non c'è penalità se essi giocheranno la prima buca per arrivare all'*area di partenza* della seconda buca.

Regola 5.5 Chiarimenti: Praticare Durante il Giro o Mentre il Gioco E' Interrotto

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

Un "colpo di pratica" secondo la Regola 5.5a riguarda non solo il colpire una palla conforme con un bastone, ma anche il colpire qualsiasi altro tipo di palla che è simile come dimensione a una palla da golf come una palla di pratica in plastica.

Colpire un *tee* o un oggetto naturale (come ad esempio una pietra o una pigna) non costituisce un colpo di pratica.

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

In *stroke play*, quando il gioco viene ripreso dal *Comitato* dopo che è stato interrotto, tutti i giocatori che hanno iniziato i propri *giri* prima della sospensione, hanno ripreso il gioco dei propri *giri*. Di conseguenza, a tali giocatori non è più consentito praticare eccetto come previsto dalla Regola 5.5b (Limitazioni sui Colpi di Pratica Tra il Gioco di Due Buche).

Per esempio, se il *Comitato* sospende il gioco per tale giorno e il gioco riprenderà alle 8:00 il giorno seguente, a un giocatore il cui gruppo sarà il terzo gruppo a giocare da una particolare *area di partenza* non sarà permesso continuare a praticare nell'area di pratica designata dopo che il gioco verrà ripreso alle 8:00.

Il *giro* del giocatore è ripreso, anche se i giocatori nel suo gruppo non saranno subito in grado di eseguire i propri colpi. La sola pratica permessa è il putt o l'approccio sopra o vicino al *putting green* della buca appena terminata, qualsiasi *putting green* di pratica o l'*area di partenza* della buca successiva.

Regola 5.6 Chiarimenti: Ritardo Irragionevole; Rapida Velocità di Gioco

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

I ritardi irragionevoli nel contesto della Regola 5.6a sono ritardi causati dalle azioni di un giocatore che sono sotto il controllo del giocatore e influenzano altri giocatori o ritardano la gara. I brevi ritardi che sono la conseguenza di eventi normali che accadono durante un *giro* o che sono al di fuori del controllo del giocatore sono generalmente trattati come "ragionevoli".

Lo stabilire quali azioni siano ragionevoli o irragionevoli dipende da tutte le circostanze, incluso se il giocatore aspetta gli altri giocatori nel gruppo o il gruppo davanti.

Esempi di azioni che possono essere considerate ragionevoli sono:

- Fermarsi brevemente in clubhouse o alla buvette per prendere da mangiare o da bere.
- Prendere tempo per consultarsi con gli altri nel gruppo di gioco per decidere se terminare la buca quando c'è una sospensione normale da parte del *Comitato* (Regola 5.7b (2)).

Esempi di azioni che, se causano più di un breve ritardo nel gioco, sono probabilmente da trattare come ritardo irragionevole:

- ritornare all'*area di partenza* dal *putting green* per recuperare un bastone perso;
- continuare a cercare una palla *persa* per diversi minuti dopo che il periodo dei tre minuti di ricerca è terminato;
- fermarsi in clubhouse o alla buvette per prendere da mangiare o da bere per più di pochi minuti se il *Comitato* non lo abbia autorizzato.

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

Se un giocatore ha un malore o un infortunio improvviso (come ad esempio un colpo di calore, una puntura d'ape o viene colpito da una palla da golf), il *Comitato* dovrebbe di norma consentire al giocatore fino a 15 minuti per recuperare prima che l'incapacità del giocatore di continuare a giocare possa ritardare irragionevolmente il gioco.

Il *Comitato* dovrebbe inoltre applicare di norma questo stesso limite di tempo al tempo totale impiegato da un giocatore quando riceve trattamenti ripetuti durante un *giro* per alleviare un infortunio.

Regola 5.7 Chiarimenti: Interruzione del Gioco; Ripresa del Gioco

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

L'interruzione del gioco nel contesto della Regola 5.7a può essere un'azione intenzionale del giocatore o può essere un ritardo abbastanza lungo da costituire un'interruzione.

I ritardi temporanei, che siano ragionevoli o irragionevoli, sono trattati dalla Regola 5.6a (Ritardo Irragionevole).

Esempi in cui è probabile che il *Comitato* squalifichi un giocatore secondo la Regola 5.7a per interrompere il gioco includono quando:

- il giocatore si allontana dal *campo* per frustrazione con nessun intento di ritornarvi;
- il giocatore si ferma in clubhouse dopo nove buche per un periodo prolungato al fine di guardare la televisione o per pranzare quando il *Comitato* non lo ha autorizzato;
- il giocatore trova riparo dalla pioggia per una quantità significativa di tempo.

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

Dopo una sospensione del gioco, se un giocatore procede secondo una Regola, come ad

esempio *droppando* una palla, determinando il *punto più vicino dove avviare completamente* o continuando una ricerca, non c'è penalità.

Tuttavia, se il *Comitato* ha segnalato una sospensione immediata, in considerazione dello scopo della Regola 5.7b(1), si raccomanda che tutti i giocatori trovino riparo immediatamente senza intraprendere ulteriori azioni.

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

Secondo la Regola 5.7b(1), se il *Comitato* dichiara un'immediata sospensione di gioco, tutti i giocatori devono immediatamente sospendere il gioco. L'intento di questa sospensione è permettere che il *campo* sia sgomberato il più velocemente possibile quando esiste un potenziale pericolo, come ad esempio i fulmini.

Tuttavia, ci può essere confusione o incertezza quando viene dichiarata una sospensione e ci possono essere circostanze che spiegano o giustificano il perché il giocatore non abbia interrotto immediatamente il gioco. In questi casi, l'Eccezione alla Regola 5.7b permette al *Comitato* di decidere che non vi sia stata infrazione alle Regole.

Se un giocatore esegue un *colpo* dopo che il gioco è stato sospeso, il *Comitato* deve considerare tutti i fatti rilevanti al fine di stabilire se il giocatore debba essere squalificato.

Esempi in cui è probabile che il *Comitato* stabilisca che l'aver continuato il gioco dopo la sospensione sia giustificato includono quando un giocatore:

- si sia trovato in una parte lontana del *campo* e non abbia sentito il segnale di sospensione del gioco oppure abbia confuso tale segnale con il clacson di un veicolo;
- abbia già preso uno *stance* con un bastone dietro la palla o abbia iniziato il backswing per un *colpo* e abbia completato il *colpo* senza alcuna esitazione.

Un esempio in cui è probabile che il *Comitato* stabilisca che l'aver continuato il gioco dopo la sospensione non sia giustificato è quando un giocatore ha sentito il segnale per la sospensione del gioco, ma voleva eseguire un *colpo* velocemente prima di interrompere il gioco, come ad esempio per terminare una buca con un putt corto o per avvantaggiarsi per il vento favorevole.

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

La sicurezza dei giocatori è primaria e i *Comitati* non dovrebbero rischiare esponendo i giocatori al pericolo. La Regola 5.7a (Quando i Giocatori Possono o Devono Interrompere il Gioco) permette a un giocatore di interrompere il gioco se questi crede che ci sia pericolo a causa dei fulmini. In questa situazione, se la convinzione del giocatore è ragionevole, il giocatore è il giudice finale.

Tuttavia, se il *Comitato* ha ordinato una ripresa del gioco dopo aver usato tutti i mezzi ragionevoli per concludere che il pericolo dei fulmini non esiste più, tutti i giocatori devono riprendere il gioco. Se un giocatore si rifiuta di farlo perché crede che vi sia ancora pericolo, il *Comitato* può concludere che la convinzione del giocatore sia irragionevole ed egli può essere squalificato secondo la Regola 5.7c.

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

Nel *ripiazzare* una palla durante la ripresa del gioco, la Regola 14.2d (Dove Ripiazzare la Palla Quando il Lie Originale è Modificato) non si applica e il giocatore non è obbligato a ricreare il *lie* originale.

Per esempio, la palla di un giocatore è infossata in un *bunker* quando il gioco viene sospeso. Durante la sospensione del gioco, il *bunker* viene preparato dal personale della manutenzione e la superficie della sabbia è ora livellata. Il giocatore deve riprendere il gioco piazzando una palla sul punto stimato dal quale la palla è stata alzata anche se questo sarà sulla superficie della sabbia e non infossato.

Tuttavia, se il *bunker* non fosse stato preparato dal personale della manutenzione, il giocatore non aveva necessariamente diritto alle *condizioni che influenzano il colpo* che egli aveva prima che il gioco fosse interrotto. Se le *condizioni che influenzano il colpo* sono peggiorate da *forze naturali* (come ad esempio dal vento o dall'acqua), il giocatore non deve *migliorare* tali condizioni peggiorate (Regola 8.1d).

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 avviato.

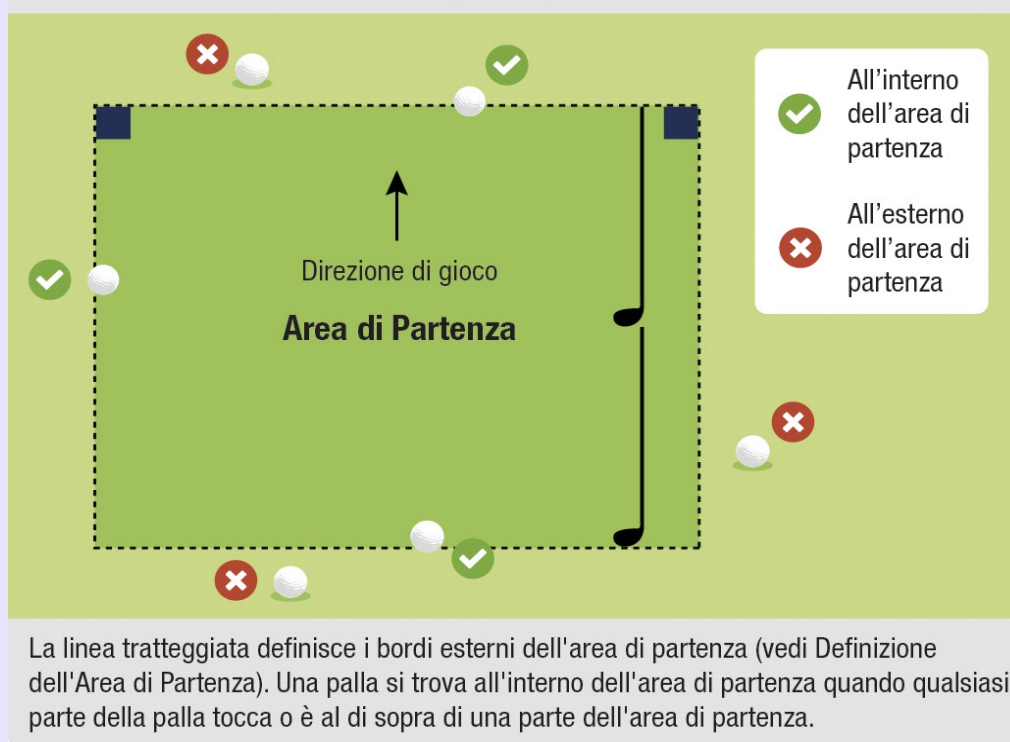
Questa Regola si applica solo all'*area di partenza* dalla quale il giocatore deve giocare nell'iniziare la buca che sta giocando, non a qualsiasi altro luogo di partenza sul *campo* (sia sulla stessa buca, sia su una buca differente).

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



(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: *Penalità generale.***
- **penalità per la seconda 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 o Indicatori di Partenza Mancanti 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 eseguire un *colpo* dall'*area di partenza*, egli riceverà la **penalità generale** per infrazione alla Regola 8.1a(1).
- Se un giocatore trova uno o entrambi gli indicatori di partenza mancanti, il giocatore deve chiedere aiuto al *Comitato*. **Tuttavia**, se il *Comitato* non è disponibile in un tempo ragionevole, il giocatore dovrebbe usare il suo giudizio ragionevole (Regola 1.3b(2)) per stimare la posizione dell'*area di partenza*.

In tutte le altre situazioni, gli indicatori di partenza sono trattati come regolari *ostruzioni mobili* 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.

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:

- nell'*ovviare* secondo una Regola, incluso nel *droppare* una palla o piazzare una palla (come ad esempio quando una palla non rimane nell'*area dove ovviare* o quando si ovvia sul *putting green*), il giocatore può utilizzare la palla originale o un'altra palla (Regola 14.3a);
- nel giocare di nuovo da dove è stato eseguito il *colpo* precedente, il giocatore può utilizzare la palla originale o un'altra palla (Regola 14.6), e
- nel *ripiazzare* la palla su un punto, al giocatore non è permesso *sostituire* una palla e deve utilizzare la palla originale, con determinate eccezioni (Regola 14.2a).

(2) 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 modo sbagliato, (2) in un *posto 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 **un colpo di penalità** e deve poi terminare la buca con la palla *sostituita* incorrettamente.

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):

In *match play* il giocatore riceverà la **penalità generale (perdita della buca)**:

- 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)**;
- **Tuttavia**, 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 riceverà la **penalità generale (due colpi di penalità)** e 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 aggiuntivo 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* (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 riling (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 e uno di loro poi gioca fuori turno, ciascun giocatore che ha stipulato l'accordo 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, distraiga 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.

Se un giocatore non sa di aver completato una buca e tenta di continuare il gioco della buca, l'ulteriore gioco del giocatore non è considerato pratica né egli riceverà una penalità per aver giocato un'altra palla, inclusa una *palla sbagliata*.

Vedi Regole 21.1b(1), 21.2b(1), 21.3b(1) e 23.3c (quando un giocatore ha completato una buca nelle altre forme di *stroke play* o in *Four-Ball*).

Regola 6.1 Chiarimenti: Iniziare il Gioco di una Buca

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

Se nell'iniziare il gioco della buca in *match play*, un *colpo* giocato dal di fuori dell'*area di partenza* non viene annullato, la Regola 6.1b(1) prevede che il giocatore giochi la palla come si trova. Tuttavia, al giocatore non è sempre permesso giocare la palla come si trova.

Per esempio, nell'iniziare il gioco di una buca, un giocatore manda una palla *fuori limite* dal di fuori dell'*area di partenza* (come ad esempio da indicatori di partenza sbagliati) e l'*avversario* non annulla il *colpo*.

Poiché il *colpo* del giocatore non è annullato e la palla è *fuori limite*, il giocatore deve avviare per *colpo e distanza* giocando una palla da dove è stato eseguito il *colpo* precedente. Tuttavia, giacché il *colpo* non è stato eseguito dall'interno dell'*area di partenza*, la palla deve essere *droppata*, non supportata (vedi Regola 14.6b – Colpo Precedente dall'Area Generale, dall'Area di Penalità o dal Bunker).

Regola 6.2 Chiarimenti: Giocare la Palla dall'Area di Partenza

6.2b(4)/1 – Indicatore di Partenza Mosso Senza Miglioramento

Se un giocatore muove un indicatore di partenza (ad esempio inciampandoci sopra, colpendolo con rabbia o sollevandolo senza motivo apparente), ma ciò non migliora le *condizioni che influenzano il colpo*, non c'è penalità, anche se il giocatore non lo ripiazza prima di aver giocato dall'*area di partenza*. Tuttavia, poiché muovere gli indicatori di partenza può avere un effetto significativo sulla gara, essi non dovrebbero essere mossi e, se venissero mossi, dovrebbero essere ripiazzati.

Tuttavia, se un giocatore muove un indicatore di partenza perché pensa che questo avrebbe dovuto essere in una posizione differente o rovina intenzionalmente tale indicatore di partenza, il *Comitato* può scegliere di squalificare il giocatore per grave scorrettezza contraria allo spirito del gioco (Regola 1.2a).

Regola 6.3 Chiarimenti: Palla Utilizzata nel Gioco della Buca

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

Se, dopo aver *imbucato*, due giocatori scoprono di aver terminato una buca l'uno con la palla dell'altro, ma non sanno stabilire se le palle siano state scambiate durante il gioco della buca, non c'è penalità.

Per esempio, dopo il gioco di una buca, si scopre che il giocatore A ha *imbucato* con la palla del giocatore B e il giocatore B ha *imbucato* con la palla del giocatore A. Entrambi i giocatori sono sicuri di aver *imbucato* con la palla giocata dall'*area di partenza*.

In questa situazione e poiché a un giocatore è permesso iniziare ciascuna buca con qualsiasi palla conforme (Regola 6.3a), dovrebbe essere stabilito che le palle siano state scambiate prima che il gioco in quella buca fosse iniziato, a meno che non vi sia prova del contrario.

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

Quando i *colpi* eseguiti con una particolare palla non contano nel punteggio del giocatore, qualsiasi colpo di penalità che il giocatore riceve nel giocare tale palla non conta, a meno che il giocatore riceva una penalità che potrebbe essere applicata anche alla propria *palla in gioco*.

Esempi di penalità che vengono ignorate poiché non possono essere applicate anche alla *palla in gioco* includono:

- toccare intenzionalmente o causare il movimento della palla (Regola 9.4);
- il *caddie* del giocatore si posiziona nell'"area limitata" mentre il giocatore sta prendendo uno *stance* (Regola 10.2b(4));
- toccare la sabbia durante il backswing per il *colpo* (Regola 12.2b(2)).

Esempi di penalità che non vengono ignorate, in quanto si applicano anche alla *palla in gioco* includono:

- eseguire un *colpo* di pratica durante il gioco di una buca (Regola 5.5a);
- giocare una *palla sbagliata* (Regola 6.3c(1));
- chiedere o dare *consiglio* (Regola 10.2a).

Regola 6.4 Chiarimenti: Ordine di Gioco Nel Gioco della Buca

6.4b(1)/1 Significato di "Stesso Ordine" nella Regola 6.4b(1) Quando i Giocatori Hanno Giocato Fuori Turno all'Area di Partenza Precedente

Il termine "stesso ordine" nella Regola 6.4b(1) si riferisce all'ordine in cui i giocatori del gruppo avrebbero dovuto giocare dalla precedente *area di partenza*, anche se hanno giocato in un ordine diverso.

Per esempio, il giocatore A ha l'onore alla buca 6, ma il giocatore B gioca per primo dall'*area di partenza* per risparmiare tempo. Se i giocatori hanno lo stesso punteggio alla buca 6, l'onore alla buca 7 rimane al giocatore A poiché è lo stesso ordine in cui i giocatori avrebbero giocato dalla precedente *area di partenza* se non avessero scelto di praticare il "ready golf".

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

Se un giocatore che ha l'onore decide di giocare una *palla provvisoria* dopo che il suo avversario ha giocato una *palla provvisoria*, il giocatore non può annullare il *colpo* con la *palla provvisoria* dell'avversario secondo la Regola 6.4a(2).

Per esempio, il giocatore A ha l'onore e gioca per primo dall'*area di partenza*. Il giocatore B (l'avversario) gioca per secondo e, giacché la propria palla può essere andata *fuori limite*, decide di giocare una *palla provvisoria* e procede in questo modo. Dopo che il giocatore B gioca la *palla provvisoria*, il giocatore A decide che giocherà anch'egli una *palla provvisoria*.

Giacché il giocatore A ha reso note le sue intenzioni di giocare una *palla provvisoria* solo dopo che il giocatore B aveva giocato, il giocatore A ha rinunciato al diritto di annullare il *colpo* con la *palla provvisoria* del giocatore B. Tuttavia, il giocatore A può sempre giocare una *palla provvisoria*.

Regola 6.5 Chiarimenti: Completare il Gioco di una Buca

6.5/1 – Quando un Giocatore o una Parte Ha Completato una Buca

Esistono diverse Regole (come le Regole 4.1b, 4.3, 5.5b e 20.1b(2)) in cui è importante capire quando una buca è stata completata.

Esempi di quando un giocatore ha completato una buca e si trova quindi tra il gioco di due buche:

Match Play:

Singolo: quando il giocatore ha *imbucato*, il suo colpo successivo è stato concesso o il risultato della buca è stato determinato.

Foursome: quando la *parte* ha *imbucato*, il suo colpo successivo è stato concesso o il risultato della buca è stato determinato.

Four Ball: quando entrambi i *partner* hanno *imbucato*, i loro colpi successivi sono stati concessi o il risultato della buca è stato determinato.

Stroke Play:

Singolo: quando il giocatore ha *imbucato*.

Foursome: quando la *parte* ha *imbucato*.

Four Ball: quando entrambi i *partner* hanno *imbucato*, o un *partner* ha *imbucato* e l'altro non può migliorare il punteggio della *parte*.

Stableford, Contro Par/Contro Bogey e Risultato Massimo: quando il giocatore ha *imbucato*, o ha alzato la palla dopo aver segnato zero punti, perso la buca o raggiunto il punteggio massimo.

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), **ma** questo non si applica se nella stessa area si trova anche una palla identica con un segno identificativo identico;
- 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 nella stessa area si trova una palla identica 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 da un Posto Sbagliato in Infrazione alla Regola 7.3: Penalità Generale secondo la Regola 14.7a.

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 chiunque altro nel tentativo di trovarla o identificarla. **Tuttavia**, se il giocatore causa il *movimento* della palla prima di iniziare a cercarla, il giocatore riceverà **un colpo di penalità** secondo la Regola 9.4b.

Secondo questa Regola, "accidentalmente" include quando la palla viene *mossa* da qualcuno che intraprende azioni ragionevoli per trovare la palla che potrebbero rivelare la posizione della palla *muovendola* (come spazzare con i piedi attraverso l'erba alta o scuotere un albero).

In queste situazioni, la palla deve essere *ripiazzata* sul suo punto originale (il quale se non

è noto deve essere stimato) (vedi Regola 14.2). Nel far ciò:

- se la palla si trovava sopra, sotto o contro qualsiasi *ostruzione inamovibile, oggetto integrante, oggetto che definisce il limite* o qualsiasi oggetto naturale vegetante o attaccato, la palla deve essere *ripiazzata* sul suo punto originale sopra, sotto o contro tale oggetto (vedi Regola 14.2c);
- se la palla era coperta da sabbia, il *lie* originale deve essere ricreato e la palla deve essere *ripiazzata* in quel *lie* (vedi Regola 14.2d(1)). **Tuttavia**, nel far ciò, il giocatore può lasciare una piccola parte della palla visibile.

Vedi anche la Regola 15.1a (limitazione sul rimuovere intenzionalmente determinati *impedimenti sciolti* prima di *ripiazzare* la palla).

Penalità per Infrazione alla Regola 7.4: Penalità Generale.

Regola 7.1 Chiarimenti: Come Cercare Correttamente la Palla

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

Esempi di azioni che difficilmente sono da considerare ragionevoli come parte di una ricerca corretta e che quindi comporteranno la *penalità generale* se c'è un *miglioramento delle condizioni che influenzano il colpo*, includono:

- intraprendere un'azione per appiattire aree di erba oltre quanto sia ragionevolmente necessario per attraversarle o per cercare la palla nell'area dove si pensa che si trovi tale palla;
- rimuovere di proposito qualsiasi cosa vegetante dal terreno; o
- rompere un ramo d'albero per consentire un accesso più facile alla palla quando questa avrebbe potuto essere raggiunta senza procedere in tal modo.

Regola 7.2 Chiarimenti: Come Identificare la Palla

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

Se un giocatore vede una palla dentro un albero o in qualche altro posto dal quale egli non è in grado di recuperarla, il giocatore non può assumere che tale palla sia la propria, ma piuttosto deve identificarla in uno dei modi previsti nella Regola 7.2.

Questo può essere fatto anche se il giocatore non è in grado di recuperare la palla, come ad esempio:

- utilizzando un binocolo o un dispositivo per la misurazione della distanza per vedere un marchio che la identifica definitivamente come la palla del giocatore o
- determinare che un altro giocatore o uno spettatore abbia visto la palla fermarsi in quel posto specifico dopo il *colpo* del giocatore.

Regola 7.4 Chiarimenti: Palla Mossa Accidentalmente Nel Tentativo di Trovarla o di Identificarla

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

Quando la palla di un giocatore è *mossa* accidentalmente durante una ricerca e deve essere stimato il punto originale sul quale essa deve essere *ripiazzata*, il giocatore dovrebbe considerare tutta l'evidenza ragionevolmente disponibile sul posto dove la palla si trovava prima che fosse mossa.

Per esempio, quando stima il punto originale di una palla, il giocatore dovrebbe considerare:

- come la palla sia stata trovata (per esempio se essa sia stata calpestata, calciata o *mossa* con un bastone o una mano utilizzati per sondare);
- se essa fosse visibile o meno, e
- il suo posto relativo al terreno e qualsiasi oggetto vegetante, come ad esempio se essa si sia trovata contro o sotto l'erba e quanto in profondità nell'erba sia stata trovata.

Nel *ripiazzare* la palla, il giocatore non è obbligato a ripiazzare gli *impedimenti sciolti* (come ad esempio le foglie) che possono essere stati mossi, giacché gli *impedimenti sciolti* non fanno parte del *lie* e, in molti casi, sarebbe quasi impossibile ricostruire la situazione originale qualora fosse obbligatorio ripiazzare gli *impedimenti sciolti*.

Per esempio, durante la ricerca di una palla coperta da foglie in un'*area di penalità*, il giocatore calcia la palla e muove le foglie che erano vicino ad essa. Sebbene la palla debba essere *ripiazzata* sul suo punto originale o stimato, le foglie non devono essere rimesse nella loro posizione originale anche quando la palla si sarebbe sicuramente trovata sotto tali foglie.

7.4/2 – Significato di “ Tentativo di Trovare”

Nella Regola 7.4 e nell'Eccezione 2 della Regola 9.4 (Movimento Accidentale Prima che la Palla Sia Trovata), non c'è penalità se una palla è *mossa* accidentalmente nel “tentativo di trovarla”. Il “Tentativo di trovare” include azioni che possono ragionevolmente essere considerate parte della ricerca della palla, incluse le azioni permesse dalla Regola 7.1 (Come Cercare Correttamente la Palla). L'espressione non include azioni intraprese prima di una ricerca, come camminare verso l'area dove si pensa si trovi la palla.

Per esempio, la palla di un giocatore è mandata verso un'area boschiva. Il giocatore è ignaro che la palla abbia colpito un albero e che sia stata deviata indietro verso l'*area di partenza*. Quando il giocatore è ancora a una certa distanza dall'area in cui egli crede si possa trovare la palla e prima di iniziare la ricerca, calcia accidentalmente la propria palla.

Poiché ciò non è avvenuto mentre egli tentava di trovare la palla, il giocatore riceverà un colpo di penalità secondo la Regola 9.4b per aver *mosso* accidentalmente la propria palla e deve *ripiazzarla*.

7.4/3 – Palla Mossa Quando la Ricerca Viene Temporaneamente Interrotta

Nel Chiarimento 7.4/2, un giocatore riceverà una penalità se la palla è *mossa* quando egli non sta tentando di trovarla.

Tuttavia, se un giocatore *muove* accidentalmente la propria palla mentre la ricerca viene temporaneamente interrotta a causa di circostanze al di fuori del controllo del giocatore, questi non riceverà penalità per aver *mosso* la palla.

Per esempio:

- il giocatore interrompe la ricerca della propria palla per spostarsi e permettere a un altro gruppo di passare. Nello spostarsi, il giocatore *muove* accidentalmente la propria palla;
- il *Comitato* sospende il gioco e il giocatore inizia a lasciare l'area quando accidentalmente calpesta e *muove* la propria palla.

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 mobile* 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 mobili* (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. "Appoggiare leggermente il bastone" significa consentire al peso del bastone di essere sostenuto da erba, terra, sabbia o da altro materiale sopra o al di sopra della superficie del terreno.

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.

Vedi Regola 25.4g (modifica della Regola 8.1b(5) nel prendere uno *stance* per i giocatori che utilizzano un dispositivo di mobilità assistiva).

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 una persona diversa dal giocatore o da un *animale*, 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. Un giocatore non deve migliorare le *condizioni che influenzano il colpo* (**eccetto** quanto consentito dalla Regola 8.1c(1), 8.1c(2) e dalla Regola 13.1c) che sono state peggiorate da:

- il giocatore, incluso il *caddie* del giocatore,
- un'altra persona (diversa da un *arbitro*) che intraprende un'azione autorizzata dal giocatore, o
- *forze naturali* come vento o acqua.

Se il giocatore migliora le condizioni peggiorate quando non gli è permesso farlo, il giocatore riceve la **penalità generale** secondo la Regola 8.1a.

Penalità per Giocare Palla da un Posto Sbagliato in Infrazione alla Regola 8.1d: Penalità Generale secondo la Regola 14.7a.

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 nella Regola 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 *peggiore* le *condizioni che influenzano il colpo* di un altro giocatore, o

- modificare qualsiasi altra condizione fisica per influenzare:
 - il luogo dove la palla di un altro giocatore possa andare o possa fermarsi dopo il *colpo* successivo o un ulteriore *colpo* di tale giocatore, o
 - il luogo dove la palla ferma di un altro giocatore possa andare o possa fermarsi qualora essa si *muova* prima che il *colpo* sia eseguito.

Eccezione – Azioni per Avere Cura del Campo: non c'è penalità secondo questa Regola se il giocatore modifica qualsiasi altra condizione fisica al fine di avere cura del *campo* (come ad esempio il livellare le impronte in un *bunker* o ripiazzare una zolla in un buco di zolla).

Penalità per Infrazione alla Regola 8.3: Penalità Generale.

Vedi Regole 22.2 (nella *Foursome*, ciascun *partner* può agire per la *parte* e l'azione del *partner* è considerata come l'azione del giocatore); **23.5** (Nella *Four-Ball* ciascun *partner* può agire per la *parte* e l'azione del *partner* concernente la palla o l'*equipaggiamento* del giocatore è considerata come l'azione del giocatore).

Regola 8.1 Chiarimenti: Azioni del Giocatore Che Migliorano le Condizioni Che Influenzano il Colpo

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

Esempi di azioni che potrebbero *migliorare le condizioni che influenzano il colpo* (ossia che potrebbero dare a un giocatore un potenziale vantaggio) includono quando:

- un giocatore ripara un pitch mark nell'*area generale* o ripiazza una zolla in un buco di zolla pochi metri davanti alla propria palla sulla *linea di gioco* prima di eseguire un *colpo* che potrebbe essere influenzato dal pitch-mark o dal buco di zolla (per esempio un putt o un approccio a correre);
- la palla di un giocatore giace in un *bunker* a lato del *green* e il giocatore livella le impronte davanti alla palla sulla propria *linea di gioco* prima di eseguire un *colpo* corto che è destinato a essere giocato sopra l'area livellata (vedi Regola 12.2b(2) – Quando il Toccare la Sabbia Non Comporta Penalità).

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

Esempi di azioni che non potrebbero *migliorare le condizioni che influenzano il colpo* (ossia che non potrebbero dare al giocatore un potenziale vantaggio) includono quando:

- prima di eseguire un colpo di approccio di 140 metri dall'*area generale*, un giocatore ripara un piccolo pitch-mark, livella un'impronta in un *bunker* o ripiazza una zolla in un buco di zolla sulla propria *linea di gioco* diversi metri davanti alla palla;
- la palla di un giocatore giace al centro di un lungo *bunker* del fairway con una sponda bassa e il giocatore livella le impronte diversi metri davanti alla palla e sulla propria *linea di gioco* prima di eseguire un colpo lungo al di sopra dell'area livellata (vedi Regola 12.2b(2) – Quando il Toccare la Sabbia Non Comporta Penalità).

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

Se un giocatore intende giocare una palla in un certo modo e *migliora le condizioni che influenzano il colpo* per quel particolare *colpo* e la penalità non può essere evitata con il ripristinare le condizioni, il giocatore è in infrazione alla Regola 8.1a qualora egli proceda nel giocare la palla in quel modo o la giochi in una maniera differente che non è influenzata da tale miglioramento.

Per esempio, se un giocatore rompe un ramo che interferisce con l'area del proprio *stance* o del proprio movimento per il *colpo* che egli intende eseguire quando egli avrebbe potuto prendere uno *stance* senza rompere il ramo, non può essere evitata una penalità giocando la palla in una direzione diversa o ovviando all'interferenza in un posto differente in cui tale ramo non avrebbe avuto alcun effetto sul colpo. Questo si applica anche se il giocatore rompesse il ramo nell'iniziare la buca e si spostasse in un posto diverso all'interno dell'*area di partenza*.

Vedi la Regola 8.1c riguardo a se può essere evitata una penalità ripristinando le *condizioni migliorate*.

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

Parte di una recinzione che si trova *fuori limite* (e pertanto non è un *oggetto che definisce il limite*) sporge sul *campo* e il giocatore la spinge indietro in posizione eretta.

Questa azione infrange la Regola 8.1a che proibisce a un giocatore di *migliorare le condizioni che influenzano il colpo* muovendo *ostruzioni inamovibili*. Il giocatore riceve la *penalità generale*, a meno che egli non ripristini le *condizioni* riportando la recinzione nella sua posizione originale prima di eseguire il suo *colpo* successivo come permesso dalla Regola 8.1c (Evitare la Penalità Ripristinando le Condizioni Migliorate).

In tale situazione, sebbene la Regola 8.1a proibisca di muovere, piegare o rompere *ostruzioni inamovibili*, il giocatore ha l'opzione di ovviare senza penalità dall'interferenza con la parte dell'*ostruzione inamovibile* che sporge sul *campo* secondo la Regola 16.1b (Ovviare dalle Condizioni Anormali del Campo).

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

La definizione di *stance* include non solo il posto dove un giocatore dispone i propri piedi per posizionarsi, ma anche il luogo dove l'intero corpo del giocatore si posiziona nel preparare o nell'eseguire un *colpo*.

Per esempio, un giocatore è in infrazione alla Regola 8.1a per *migliorare* l'area dello *stance* che egli intende prendere se egli posiziona un asciugamano o un altro oggetto sopra un cespuglio per proteggere il proprio corpo mentre esegue un *colpo*.

Se un giocatore necessita di giocare inginocchiato poiché la palla si trova sotto un albero ed egli posiziona un asciugamano sul terreno per evitare di bagnarsi o di sporcarsi, il giocatore si sta costruendo uno *stance*. Tuttavia, a un giocatore è permesso avvolgere un asciugamano attorno alla propria vita o indossare una tuta da pioggia prima di

inginocchiarsi per giocare il colpo (vedi Regola 10.2b(5) – Aiuto Fisico e Protezione dagli Elementi).

Se un giocatore ha posizionato un oggetto in un modo non permesso, ma realizza l'errore prima di giocare la palla, la penalità può essere evitata rimuovendo tale oggetto prima di eseguire il *colpo*, purché non ci sia stato alcun miglioramento alle *condizioni che influenzano il colpo*.

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

A un giocatore è permesso posizionare saldamente i propri piedi nel prendere uno *stance*, ma è infrazione alla Regola 8.1a se egli modifica il terreno sul quale verrà preso lo *stance* se il modificarlo *migliora* l'area dello *stance* che egli intende prendere.

Esempi del modificare il terreno che potrebbero migliorare le *condizioni che influenzano il colpo* includono:

- abbattere la sabbia sul lato di un *bunker* con un piede per creare un'area pianeggiante sulla quale posizionarsi;
- scavare eccessivamente con i piedi nel terreno soffice per ottenere un fondamento più solido per lo *stance*.

Un giocatore è in infrazione alla Regola 8.1a non appena *migliora* le *condizioni* modificando le condizioni del terreno per costruire uno *stance* e non può evitare una penalità tentando di ripristinare le condizioni del terreno al loro stato originale.

Le limitazioni sul modificare il terreno (Regola 8.1a(3)) non includono la rimozione di *impedimenti sciolti* o di *ostruzioni movibili* dall'area dello *stance* che si intende prendere, come ad esempio rimuovere una grande quantità di aghi di pino o di foglie dal luogo dove un giocatore si posizionerà per giocare la palla.

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

La Regola 8.1a non proibisce a un giocatore di toccare il terreno all'interno di un'area trattata dalle *condizioni che influenzano il colpo*, purché tali *condizioni* non siano *migliorate*.

Per esempio, senza *migliorare* alcuna delle *condizioni che influenzano il colpo*, quando la palla giace in qualsiasi posto sul *campo*, un giocatore può sondare l'area attorno alla palla con un *tee* o un altro oggetto per vedere se il proprio bastone possa colpire una radice, una roccia o un'*ostruzione* che si trova al di sotto della superficie del terreno mentre viene eseguito il *colpo*.

Tuttavia, vedi il Chiarimento 12.2b/2 se il giocatore sonda la sabbia in un *bunker* per provare le condizioni della sabbia.

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

Prima di *droppare* una palla al fine di ovviare, un giocatore non deve ripiazzare una zolla in un buco di zolla nell'*area dove ovviare* o intraprendere altre azioni per modificare la superficie del terreno in un modo che *migliora le condizioni che influenzano il colpo*.

Tuttavia, questo divieto si applica solo dopo che il giocatore è divenuto consapevole che gli è richiesto o gli è permesso *droppare* una palla in tale *area dove ovviare*.

Per esempio, se un giocatore gioca una palla, ripiazza la zolla e soltanto allora realizza che avrebbe dovuto o avrebbe potuto giocare nuovamente da quel posto con la penalità di *colpo e distanza* poiché la palla si trova *fuori limite*, è in un'*area di penalità*, è ingiocabile oppure che una *palla provvisoria* avrebbe dovuto essere giocata, il giocatore non è in infrazione alla Regola 8.1a se tale zolla ripiazzata si trova nell'*area dove ovviare*.

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

La Regola 8.1a(3) vieta di *migliorare le condizioni che influenzano il colpo* schiacciando, rimuovendo o riposizionando una zolla in un buco di zolla che è considerata come parte del terreno (e quindi non è un *impedimento sciolto*), anche se non è ancora attaccata o vegetante.

Una zolla è stata ripiazzata quando la maggior parte di essa, con le radici in basso, si trova in un buco di zolla (sia che la zolla si trovi nel medesimo buco di zolla dal quale proviene o meno).

8.1b/1 – Giocatore Autorizzato a Scavare Fermamente con i Piedi Più di Una Volta Nel Prendere Lo Stance

La Regola 8.1b permette a un giocatore di posizionare i propri piedi fermamente nel prendere uno *stance*, e questo può essere fatto più di una volta nel prepararsi per eseguire un *colpo*.

Per esempio, un giocatore può entrare in un bunker senza un bastone, scavare con i propri piedi nel prendere uno *stance* per simulare il gioco della palla, abbandonarlo per andare a prendere un bastone e quindi scavare nuovamente con i propri piedi ed eseguire il *colpo*.

8.1b/2 – Esempi di “Prendere Correttamente uno Stance”

Sebbene a un giocatore sia permesso giocare in qualsiasi direzione, egli non ha diritto a uno *stance* o a un movimento normali e si deve adattare alla situazione e utilizzare la linea di azione meno intrusiva possibile.

Esempi di azioni che sono considerate come prendere correttamente uno *stance* e che sono permesse secondo la Regola 8.1b anche se l'azione comporta un *miglioramento* includono:

- Retrocedere verso un ramo o un *oggetto che definisce il limite* quando questo è il solo modo di prendere uno *stance* per il *colpo* scelto, anche se ciò sposta il ramo o

l'oggetto che definisce il limite o ne causa il piegamento o la rottura.

- Piegare un ramo con le proprie mani per andare al di sotto di un albero per giocare una palla quando questo è il solo modo per arrivare sotto l'albero e prendere uno *stance*.

Vedi la 8.1b/4 per quando un giocatore riceve una penalità per aver fatto più del necessario per prendere uno *stance*.

8.1b/3 – Esempi del Non “Prendere Correttamente uno Stance”

Esempi di azioni che non sono considerate come prendere correttamente uno *stance* e che comporteranno una penalità secondo la Regola 8.1a se esse *migliorano le condizioni che influenzano il colpo* includono:

- muovere, piegare o rompere intenzionalmente i rami con una mano, una gamba o con il corpo per spostarli dal backswing o dal *colpo*;
- posizionarsi sull'erba alta o sull'erba infestante in un modo che la spinga al di sotto e lateralmente per liberare l'area del movimento che si intende effettuare o l'area dello *stance* che si intende prendere, quando si sarebbe potuto prendere uno *stance* senza fare ciò;
- agganciare un ramo a un altro o intrecciare dell'erba per tenerla lontano dallo *stance* o dal movimento;
- utilizzare una mano per piegare un ramo che ostruisce la visione della palla dopo aver preso lo *stance*;
- piegare un ramo che interferisce nel prendere lo *stance* quando si sarebbe potuto prendere uno *stance* senza fare ciò.

8.1b/4 – Il Migliorare le Condizioni nell'Area di Partenza è Limitato al Terreno

La Regola 8.1b(8) permette a un giocatore di intraprendere delle azioni per *migliorare le condizioni che influenzano il colpo* nell'*area di partenza*. Questa eccezione limitata della Regola 8.1a è intesa a permettere a un giocatore di modificare solo le condizioni fisiche sulla superficie del terreno all'interno della stessa *area di partenza* (incluso il rimuovere qualsiasi oggetto naturale che è vegetante lì) sia che la palla venga supportata sia che venga giocata dal terreno.

Questa eccezione non permette a un giocatore di *migliorare le condizioni che influenzano il colpo* per il suo colpo di partenza intraprendendo delle azioni al di fuori dell'*area di partenza*, come ad esempio rompere dei rami d'albero che si trovano fuori dall'*area di partenza* o quando essi sono radicati al di fuori dell'*area di partenza*, ma sporgono sull'*area di partenza* stessa e possono interferire con l'area del movimento che si intende effettuare.

8.1b/5 – Giocatore Livella il Bunker per “Avere Cura del Campo” Dopo Aver Giocato Fuori dal Bunker

Dopo che una palla che si trova in un *bunker* viene giocata ed è fuori dal *bunker*, le Regole 8.1b(9) e 12.2b(3) utilizzano la cura del *campo* per permettere al giocatore di ripristinare il *bunker* alla condizione che dovrebbe essere al suo interno, anche se il ripristinare *migliori* le *condizioni che influenzano il colpo* del giocatore. Questo è valido anche se l'azione del giocatore venga intrapresa intenzionalmente sia per avere cura del *campo* e sia per *migliorare le condizioni che influenzano il colpo*.

Per esempio, la palla di un giocatore si ferma in un ampio *bunker* vicino a un *putting green*. Non essendo in grado di giocare verso la *buca*, il giocatore gioca indietro verso l'*area di partenza* e la palla si ferma al di fuori del *bunker*.

In questo caso, il giocatore può livellare le aree che ha modificato come conseguenza del giocare la palla (incluse le impronte per avvicinarsi alla palla) e può anche livellare qualsiasi altra area nel *bunker* che è stata creata dal giocatore o da coloro che erano già presenti quando il giocatore è arrivato per giocare la palla dal *bunker*.

8.1b/6 – Quando il Danno che è Parzialmente Sopra e Fuori dal Putting Green Può Essere Riparato

Se una singola area di danno si trova sia sopra, sia fuori dal *putting green*, l'intera area di danno può essere riparata.

Per esempio, se un segno dell'impatto della palla è parzialmente sopra e parzialmente fuori dal bordo del *putting green*, sarebbe irragionevole consentire a un giocatore di riparare solo la porzione del danno sul *putting green*. Pertanto, l'intero segno dell'impatto della palla (sia sopra sia fuori dal *putting green*) può essere riparato.

Lo stesso si applica a singole aree di danno, come ad esempio tracce di *animali* o segni di zoccoli o di solchi creati dal bastone.

Tuttavia, se una porzione di danno si estende al di fuori del *putting green* e non è identificabile come parte di un danno sul green, esso non può essere riparato se la riparazione *migliora le condizioni che influenzano il colpo*.

Per esempio, un'intera orma di scarpa che inizia sul *putting green* e si estende al di fuori dello stesso può essere riparata. Tuttavia, se un'impronta di scarpa si trova sul *putting green* e un'altra impronta di scarpa si trova al di fuori del *putting green*, può essere riparata solo quella che si trova sul *putting green*, in quanto esse sono due aree di danno distinte.

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

Esempi di quando il ripristino è permesso includono quando:

- la *linea di gioco* di un giocatore è peggiorata da un pitch-mark nell'*area generale* che è stato realizzato da una palla giocata da qualcun altro dopo che la palla del giocatore si è fermata;

- il *lie* o l'area dello *stance* che si intende prendere o l'area del movimento che si intende effettuare di un giocatore è peggiorato quando il *colpo* di un altro giocatore crea una zolla o riversa sabbia, terreno, erba o altro materiale sopra o attorno alla sua palla;
- la palla di un giocatore in un *bunker* giace vicino alla palla di un altro giocatore nel *bunker* e lo *stance* o il movimento di quell'altro giocatore nell'eseguire il *colpo* peggiora una o più *condizioni che influenzano il colpo* del giocatore.

In tutte le situazioni del genere, al giocatore è permesso ripristinare le *condizioni* senza penalità, ma non è obbligato a farlo.

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

Parlando in generale, un giocatore ha il diritto alle *condizioni che influenzano il colpo* che aveva quando la palla si è fermata. Qualsiasi giocatore può muovere *impedimenti sciolti* o *ostruzioni movibili* (Regole 15.1 e 15.2), ma se questo peggiora le *condizioni che influenzano il colpo* di un altro giocatore, questi può ripristinare le *condizioni* ripiazzando gli oggetti secondo la Regola 8.1d.

Per esempio, un giocatore ha un putt in discesa e alza gli *impedimenti sciolti* tra la propria palla e la *buca*, ma ne lascia alcuni intenzionalmente dietro la *buca*. Un altro giocatore rimuove tali *impedimenti sciolti* dietro la *buca* che sarebbero potuti servire come elemento di arresto per la palla del giocatore.

Giacché le *condizioni che influenzano il colpo* del giocatore sono state peggiorate, al giocatore è permesso ripiazzare gli *impedimenti sciolti*.

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

La Regola 8.1d non permette a un giocatore di ripristinare le *condizioni che influenzano il colpo* che sono state modificate da *forze naturali* (come ad esempio il vento o l'acqua).

Esempi di quando il ripristino non è permesso includono:

- un ramo cade da un albero e modifica il *lie* della palla del giocatore o l'area dello *stance* che intende prendere o del movimento che egli intende effettuare senza causare il *movimento* della palla;
- un cartello stradale o un'altra *ostruzione* cade o è spinto in una posizione che modifica una o più *condizioni che influenzano il colpo*. Vedi Regola 15.2 (Ostruzioni Movibili) e Regola 16.1 (Condizioni Anormali del Campo) per come è possibile ovviare dall'*ostruzione*.

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

A un giocatore non è permesso ripristinare le *condizioni che influenzano il colpo* se tali *condizioni* sono peggiorate dal giocatore stesso.

Ciò include anche quando le *condizioni* sono peggiorate dal *caddie* del giocatore o dal *partner* o da un'altra persona che intraprende un'azione autorizzata dal giocatore (eccetto che un giocatore può sempre ripristinare le *condizioni che influenzano il colpo* che sono state peggiorate da un *arbitro*).

Esempi di situazioni nelle quali le *condizioni* non potrebbero essere ripristinate includono:

- il *caddie* del giocatore o il *partner* attraversa un *bunker* per recuperare un rastrello e lascia delle impronte nella sabbia che peggiorano la *linea di gioco* del giocatore, o
- il giocatore chiede a un'altra persona di rimuovere la corda per il controllo del pubblico e, nel rimuoverla, viene liberato un ramo che era trattenuto dalla corda stessa e questo peggiora l'area del movimento che il giocatore intende effettuare.

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

I giocatori devono prestare attenzione quando intraprendono azioni che potrebbero influenzare le *condizioni che influenzano il colpo*, in quanto il peggiorare tali aree significa che il giocatore dovrà accettare la *condizione* peggiorata.

Per esempio, un giocatore sta ovviando da una *condizione anormale del campo* dietro un *bunker* e la palla *droppata* rotola nel *bunker*. Se il giocatore crea delle impronte mentre entra nel *bunker* per recuperare la palla al fine di *dropparla* nuovamente, non gli sarà permesso ripristinare il *bunker* alle sue *condizioni* precedenti se ciò crea un miglioramento secondo la Regola 8, in quanto il giocatore è responsabile di aver peggiorato le sue *condizioni*.

In tale caso, il giocatore potrebbe utilizzare un'altra palla per il secondo *droppaggio* (Regola 14.3a) oppure prestare ulteriore attenzione nel recuperare la palla originale per evitare di peggiorare le *condizioni che influenzano il colpo*.

Regola 8.2 Chiarimenti: Azioni Intenzionali del Giocatore per Modificare Altre Condizioni Fisiche al Fine di Influenzare la Propria Palla Ferma o il Colpo da Eseguire

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

La Regola 8.2 si applica solo al modificare le condizioni fisiche, a eccezione delle *condizioni che influenzano il colpo* quando la palla del giocatore è ferma sul *campo* o quando il giocatore non ha una *palla in gioco*.

Esempi di azioni di un giocatore elencate nella Regola 8.1a (Azioni che Non Sono Permesse per Migliorare le Condizioni) che sarebbero in infrazione alla Regola 8.2 qualora intraprese per *migliorare* intenzionalmente le altre condizioni fisiche per influenzare il

proprio gioco (eccetto come espressamente permesso secondo la Regola 8.1b o c) includono quando:

- la palla di un giocatore è appena corta dal *putting green* e, sebbene la *linea di gioco* del giocatore sia dritta verso la *buca*, il giocatore è preoccupato che la propria palla possa fermarsi in un *bunker* nelle vicinanze. Prima di eseguire il *colpo*, il giocatore livella la sabbia nel *bunker* per assicurarsi un buon lie qualora il colpo da giocare andasse in *bunker*;
- la palla di un giocatore giace in cima a una collina ripida e, poiché il giocatore è preoccupato che il vento possa spingere la palla ai piedi della collina stessa lontano dalla *buca* prima che egli possa giocarla, egli intenzionalmente schiaccia l'erba alla base della collina in caso in cui la palla possa fermarsi in quel posto.

Regola 8.3 Chiarimenti: 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

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

Se un giocatore chiede, autorizza o permette che un altro giocatore modifichi intenzionalmente le condizioni fisiche per *migliorare* il proprio gioco:

- il giocatore che agisce su richiesta riceverà la *penalità generale* secondo la Regola 8.3, e
- il giocatore che richiede, autorizza o permette il miglioramento riceverà anch'egli la *penalità generale* secondo la Regola 8.1 (Le Azioni del Giocatore che Migliorano le Condizioni che Influenzano il Colpo) o la Regola 8.2 (Azioni Intenzionali del Giocatore per Modificare Altre Condizioni Fisiche Al Fine di Influenzare la Propria Palla Ferma o il Colpo da Eseguire) qualunque di esse si applichi.

Per esempio, in *stroke play*, ignaro delle Regole, il Giocatore A chiede al Giocatore B di rompere un ramo che si trova sulla *linea di gioco* del Giocatore A e il Giocatore B lo asseconda; entrambi i giocatori sono penalizzati, il Giocatore A riceverà due colpi di penalità per infrazione alla Regola 8.1 in quanto il Giocatore B ha rotto il ramo su richiesta del Giocatore A. Il Giocatore B riceverà la penalità di due colpi per infrazione alla Regola 8.3.

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

Scopo della Regola:

la Regola 9 tratta un principio fondamentale del gioco: "giocare la palla come si trova".

- Se la palla del giocatore si ferma ed è poi mossa da forze naturali, come ad esempio il vento o l'acqua, il giocatore di norma deve giocarla dalla sua nuova posizione.
- Se una palla ferma è alzata o mossa da chiunque o da qualsiasi influenza esterna prima che il colpo sia eseguito, la palla deve essere ripiazzata sul suo punto originale.
- I giocatori dovrebbero prestare attenzione quando si avvicinano a qualsiasi palla ferma, e un giocatore che causa il movimento della propria palla o della palla di un avversario riceverà di norma una penalità (eccetto sul putting green).

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 da un Posto Sbagliato in Infrazione alla Regola 9.1: Penalità Generale secondo la Regola 14.7a.

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 questo non è noto o pressoché certo, viene considerata come non *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),
- le azioni del giocatore, incluso le azioni del *caddie* del giocatore (vedi Regola 9.4),
- le azioni dell'*avversario* in *match play*, incluso le azioni del *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 1 – 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*).

Eccezione 2 - La Palla Ferma Deve essere Ripiazzata Se Si Sposta in un'Altra Area del Campo o Fuori Limite Dopo Essere Stata Droppata, Piazzata o Ripiazzata: se il giocatore mette in gioco la palla originale o un'altra palla *droppandola*, piazzandola o *ripiazzandola* e le *forze naturali* fanno *muovere* e fermare la palla ferma in un'altra *area del campo* o *fuori limite*, la palla deve essere *ripiazzata* sul suo punto originale (che se non è noto deve essere stimato) (vedi Regola 14.2). **Tuttavia**, per una palla sul *putting green* che è stata *ripiazzata*, vedi Eccezione 1.

Penalità per Giocare la Palla da un Posto Sbagliato in Infrazione alla Regola 9.3: Penalità Generale secondo la Regola 14.7a.

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 le azioni del giocatore o del suo *caddie* ne abbiano 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 cinque **eccezioni**:

Eccezione 1 – Al Giocatore è Permessso 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 nel Tentativo di Cercare o Identificare la Palla: 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 mobile* (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).

Eccezione 5 - Palla si Muove Dopo Essersi Fermata Contro un Giocatore o l'Equipaggiamento: non vi è penalità se, dopo che la palla del giocatore si è fermata contro il giocatore o il suo *equipaggiamento* a seguito di un *colpo* (Regola 11.1), o dopo averla *droppata* (Regola 14.3c(1)), il giocatore causa il *movimento* della palla quando egli si muove o quando rimuove il proprio *equipaggiamento*.

Penalità per Giocare la Palla da un Posto Sbagliato in Infrazione alla Regola 9.4: Penalità Generale secondo la Regola 14.7a.

Se un giocatore deve *ripiazzare* una palla mossa secondo la Regola 9.4, ma non lo fa e gioca da un *posto sbagliato*, riceve solo la penalità generale secondo la Regola 14.7a (vedi Regola 1.3c(4) Eccezione).

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 le sue azioni ne abbiano 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, 4 o 5 nella Regola 9.4b.

Penalità per Giocare la Palla da un Posto Sbagliato in Infrazione alla Regola 9.5: Penalità Generale secondo la Regola 14.7a.

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 *mossa* la palla di un giocatore ferma:

- 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 da un Posto Sbagliato in Infrazione alla Regola 9.6: Penalità Generale secondo la Regola 14.7a.

9.7 Marca-Palla Alzata 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 è *noto o pressoché certo* che 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 da un Posto Sbagliato in Infrazione alla Regola 9.7: Penalità Generale secondo la Regola 14.7a.

Regola 9.2 Chiarimenti: Valutare Se la Palla si Sia Mossa e Cosa ne Abbia Causato il Movimento

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

Come specificato nelle definizioni, una palla ferma per “muoversi” deve lasciare la sua posizione originale e fermarsi in qualsiasi altro punto e il movimento deve essere sufficiente da potersi vedere a occhio nudo. Affinché la palla sia considerata *mossa* ci deve essere *notorietà o pressoché certezza* che essa si sia *mossa*.

Un esempio di quando è *noto o pressoché certo* che una palla si sia *mossa* è:

- un giocatore *marca*, alza e *ripiazza* la propria palla sul *putting green*. Mentre il giocatore si allontana, la palla rotola per un breve tratto e si ferma. Il giocatore non lo nota, ma un altro giocatore osserva la palla *muoversi* e informa il giocatore. Giacché è *noto o pressoché certo* che la palla si sia *mossa*, il giocatore deve *ripiazzare* la palla sul suo punto originale secondo la Regola 13.1d(2) (Palla Mossa da Forze Naturali).

Un esempio di quando non è *noto o pressoché certo* che una palla si sia *mossa* è:

- il Giocatore A e il Giocatore B giocano i loro colpi di approccio al *putting green*, ma a causa delle inclinazioni del *putting green*, essi non possono vedere dove le due palle si siano fermate. A insaputa dei giocatori, la palla del Giocatore B colpisce la palla ferma del Giocatore A e rotola a una certa distanza lontano dalla *buca*. A meno che questa informazione non giunga all'attenzione dei giocatori prima che il Giocatore A esegua il *colpo* successivo, il Giocatore A non riceverà penalità per aver giocato dal posto dove la sua palla si è fermata dopo essere stata colpita dalla palla del Giocatore B.

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

Come previsto nel Chiarimento 9.2a/1, un giocatore non ha eseguito un *colpo* da un *posto sbagliato* quando non è *noto o pressoché certo* che la palla del giocatore sia stata *mossa* da un'*influenza esterna* al momento in cui la palla è stata giocata.

Tuttavia, quando le azioni del giocatore (o le azioni del *caddie* o del *partner* del giocatore) causano il *movimento* della palla, si considera che il giocatore sia a conoscenza che la palla si sia *mossa* e che egli sia la causa del *movimento*. Questo è valido anche quando il giocatore è ignaro in quel momento che le proprie azioni abbiano causato il *movimento* della palla poiché la mancanza di conoscenza da parte del giocatore della propria infrazione non lo esenta dalla penalità.

Esempi di quanto esposto includono:

- la palla di un giocatore giace nell'*area generale* ed egli rimuove un *impedimento sciolto* vicino alla palla che ne causa il *movimento*. Poiché il giocatore non guardava la palla, non era consapevole che la propria palla si fosse *mossa*. Il giocatore riceverà un colpo di penalità secondo la Regola 15.1b (Palla Mossa Nel Rimuovere un Impedimento Sciolto) e deve *ripiazzare* la palla.
- Il *caddie* di un giocatore o il suo *partner* rimuove un paletto e la sua corda e questo

causa il *movimento* della palla del giocatore mentre questi stava guardando il *colpo* di un altro giocatore. Non c'è penalità per aver *mosso* la palla secondo la Regola 15.2a(1) (Rimozione di un'*Ostruzione Movibile*), ma il giocatore deve *ripiazzare* la palla.

In entrambe le situazioni, anche se il giocatore non era consapevole del *movimento* della palla, se successivamente diviene noto che la palla si è *mossa* e il giocatore ha eseguito un *colpo* senza prima *ripiazzare* la palla, il giocatore riceve la *penalità generale* per aver giocato da un *posto sbagliato* secondo la Regola 14.7a (Posto dal Quale la Palla Deve Essere Giocata).

9.2b/1 Determinare Se le Azioni del Giocatore Abbiano Causato il Movimento della Palla Quando E' Coinvolto l'Equipaggiamento

La Regola 9.4 si applica quando è *noto o pressoché certo* che le azioni del giocatore abbiano causato il *movimento* della propria palla. Ciò include quando le azioni di un giocatore fanno sì che un oggetto *muova* la palla. Tuttavia, la Regola 9.4 non sempre si applica quando la palla del giocatore si è *mossa* e il suo *equipaggiamento* è coinvolto.

Esempi di quando si applica la Regola 9.4 perché è *noto o pressoché certo* che il giocatore sia stato la causa del *movimento* della palla includono quando il giocatore:

- Posa la sacca su un pendio e la sacca cade immediatamente sulla palla e la *muove*.
- Fa cadere un bastone che fa *muovere* la palla.

Esempi di quando si applica la Regola 9.6 perché non è *noto o pressoché certo* che il giocatore sia stato la causa del *movimento* della palla includono quando il giocatore:

- Posa la propria sacca e c'è un lasso di tempo prima che la sacca cada sulla palla e la *muova*.
- Lascia un asciugamano sopra la propria sacca che viene poi soffiato via sul terreno e *muove* la palla.

Questi principi si applicherebbero anche nel determinare se le azioni di un *avversario* abbiano causato il *movimento* della palla di un giocatore (Regola 9.5).

Regola 9.4 Chiarimenti: Palla Alzata o Mossa dal Giocatore

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

La Regola 9.4 si applica in qualsiasi posto una *palla in gioco* si trovi sul *campo*. Questo include quando una palla si trova su un albero. Tuttavia, quando il giocatore non intende giocare la palla come si trova, ma cerca solo di identificarla oppure vuole recuperarla per utilizzare un'altra Regola, si applica l'Eccezione alla Regola 9.4b e non c'è penalità.

Per esempio:

- nel cercare la propria palla, un giocatore vede una palla che giace su un albero, ma non è in grado di identificarla. Egli si arrampica sull'albero nel tentativo di identificare la palla e, nel far ciò, smuove accidentalmente la palla dall'albero. La palla viene identificata come la palla del giocatore.

In questo caso, dal momento che la palla è stata *mossa* accidentalmente nell'intraprendere azioni ragionevoli per identificarla, non c'è penalità per aver *mosso* la palla (Regola 7.4).

Il giocatore deve *ripiazzare* la palla o può utilizzare direttamente una Regola che preveda l'ovviare (come ad esempio la Regola 19 – Palla Ingiocabile).

Nelle due situazioni, la sola opzione del giocatore è quella di ovviare secondo una Regola che preveda l'ovviare:

- il giocatore non è in grado di *ripiazzare* la palla perché non può raggiungere il punto dal quale la palla è stata *mossa* quando il giocatore la stava identificando, o
- il giocatore può raggiungere tale punto, ma la palla non rimarrà ferma su quel punto e il giocatore non può raggiungere il punto dove la palla rimarrà ferma secondo la Regola 14.2e (La Palla Ripiazzata Non Rimane Ferma Sul Punto).
- La palla di un giocatore non è stata trovata, ma si crede che sia su un albero nell'*area generale*. Il giocatore chiarisce che, se la palla venisse trovata, egli ovvierà per palla ingiocabile secondo la Regola 19. Il giocatore scuote l'albero; la palla cade e viene identificata dal giocatore entro tre minuti dall'inizio della ricerca.

Il giocatore può ora ovviare secondo la Regola 19 (Palla Ingiocabile), aggiungendo solo il colpo di penalità previsto da tale Regola con nessuna penalità aggiuntiva per aver causato il *movimento* della palla. Se non è noto, il giocatore deve stimare il punto sul quale la palla giaceva sull'albero nell'applicare la Regola 19.

Tuttavia, se il giocatore *muove* la palla quando non ha intenzione di identificarla o senza intendere di ovviare secondo un'altra Regola, egli riceverà una penalità per infrazione alla Regola 9.4. Per esempio:

- la palla di un giocatore si trova su un albero e il giocatore intende giocarla. Nel preparare il *colpo*, il giocatore fa cadere accidentalmente la palla.

Il giocatore riceve un colpo di penalità secondo la Regola 9.4 per aver causato il *movimento* della palla. Egli deve *ripiazzare* la palla o può ovviare secondo una Regola che preveda l'ovviare. Se il giocatore ovvia secondo la Regola 19, egli riceverà un totale di due colpi di penalità, uno secondo la Regola 9.4 e uno secondo la Regola 19.

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

Quando la palla *in gioco* è toccata intenzionalmente dal giocatore, anche se essa non si *muove*, il giocatore riceverà un colpo di penalità secondo la Regola 9.4b.

Per esempio, un giocatore riceverà un colpo di penalità se egli:

- senza prima *marcare* il punto della palla, ruota la palla sul *putting green* per allineare il marchio con la *bucca*, anche se la palla rimane sul medesimo punto. Se il giocatore avesse *marcato* il punto della palla prima di toccarla o di ruotarla, non ci sarebbe stata alcuna penalità;
- senza prima *marcare* il punto della palla, ruota la palla in qualsiasi posto sul *campo* per identificarla e la palla risulta essere la palla del giocatore;

- tocca intenzionalmente la palla con un bastone nel prepararsi a eseguire un *colpo*.
- tiene la palla ferma con la mano o posiziona una pigna o un legnetto contro la palla per impedire che essa si *muova* mentre rimuove alcuni *impedimenti sciolti* o spazza via qualcosa dalla palla.

9.4b/2 – Significato di “Mentre” nell'Eccezione 4 alla Regola 9.4b

L'Eccezione 4 utilizza “mentre” per regolamentare il periodo di tempo quando si applica l'Eccezione 4 a un giocatore che *muove* la propria *palla in gioco* come conseguenza di “azioni ragionevoli”. Per il significato di “azioni ragionevoli” vedi il Chiarimento 9.4b/3.

L'utilizzo della parola “mentre” indica che ogni azione ragionevole nell'applicare una Regola ha un inizio e una fine e, se il movimento della palla avviene durante il tempo in cui si sta svolgendo tale azione, si applica tale Eccezione.

Esempi di situazioni trattate dall'Eccezione 4 e che pertanto non comportano penalità per causare il *movimento* della palla, includono quando:

- il giocatore trova una palla che egli crede essere la propria *palla in gioco*. Nel processo di identificazione, il giocatore si avvicina alla palla per *marcarla* e alzarla e accidentalmente scivola e *muove* la palla.
Anche se il giocatore non stava marcando o alzando la palla quando questa si è *mossa*, essa è stata comunque *mossa* mentre il giocatore la stava identificando;
- il giocatore ha *droppato* una palla nell'ovviare e poi si abbassa per alzare il *tee* che stava marcando l'*area dove ovviare*. Nel sollevarsi, egli fa cadere accidentalmente un bastone che teneva in mano e questo colpisce e *muove* la *palla in gioco*.
Anche se il giocatore ha già *droppato* la palla per ovviare, la palla è stata *mossa* mentre egli stava ovviando.

9.4b/3 – Significato di “Azioni Ragionevoli” nell'Eccezione 4 alla Regola 9.4b

In molte situazioni, le Regole richiedono a un giocatore di svolgere delle azioni vicino o nei pressi della palla (come ad esempio alzare, *marcare*, misurare ecc.). Se la palla è *mossa* accidentalmente nell'intraprendere queste “azioni ragionevoli”, si applica l'Eccezione 4 alla Regola 9.4.

Tuttavia, ci sono altre situazioni in cui il giocatore intraprende azioni più lontano dalla palla nelle quali, anche se la palla può essersi *mossa* in conseguenza di tali azioni, si applica ugualmente l'Eccezione 4 poiché tali azioni sono considerate “ragionevoli”.

Queste includono quando:

- il giocatore si avvicina alla propria palla con l'intento di ovviare e calcia accidentalmente un masso o lascia cadere accidentalmente il proprio bastone che colpisce e *muove* la palla;
- il giocatore rimuove corda e paletti (*ostruzioni movibili*) adoperati per il controllo del pubblico a una certa distanza davanti alla palla e, nel rimuovere uno dei paletti, provoca il movimento degli altri che cadono a terra *muovendo* la propria palla in gioco;

- il giocatore ripristina la *linea di gioco* spazzando la sabbia dal collar con il proprio cappello secondo la Regola 8.1d (Ripristinare le Condizioni Peggiorate Dopo che la Palla si è Fermata) e la sabbia si riversa sulla palla causandone il *movimento*.

In altre situazioni l'Eccezione 4 alla Regola 9.4b non si applica, poiché le azioni del giocatore non sono "ragionevoli".

Queste includono quando:

- il giocatore si avvicina alla propria palla per ovviare e per ira calcia accidentalmente un masso che colpisce e *muove* la palla;
- il giocatore getta un bastone nell'*area dove ovviare* nel prepararsi a misurare e il bastone colpisce e *muove* accidentalmente la palla;
- il giocatore alza il rastrello di un *bunker* o il proprio bastone e lo getta fuori dal *bunker*. Il rastrello o il bastone ricade nel *bunker* e colpisce e *muove* la palla.

9.4b/4 – Giocatore Alza la Palla Secondo la Regola 16.1b che Permette di Ovviare Senza Penalità ma Poi Decide di Non Ovviare Senza Penalità

Nell'*area generale*, se un giocatore alza la propria palla con l'intenzione di ovviare senza penalità secondo la Regola 16.1b (Condizioni Anormali del Campo), ma poi decide di non procedere secondo quella Regola nonostante sia possibile ovviare, il diritto del giocatore di alzare la palla secondo la Regola 16.1b non è più valido.

Dopo aver alzato la palla, ma prima di fare qualsiasi altra cosa, il giocatore ha le seguenti opzioni:

- *ripiazzare* la palla nella sua posizione originale con un colpo di penalità (Regola 9.4b);
- *ripiazzare* la palla nella sua posizione originale con un colpo di penalità (Regola 9.4b) e poi ovviare secondo la Regola 19.2 (Ovviare per Palla Ingioicabile), ricevendo un ulteriore colpo di penalità per un totale di due colpi di penalità;
- ovviare direttamente secondo la Regola 19.2b o c senza *ripiazzare* la palla e utilizzare il punto in cui giaceva la palla originale per determinare il punto di riferimento per la procedura per ovviare, ricevendo un colpo di penalità secondo la Regola 19.2 e un colpo di penalità aggiuntivo secondo la Regola 9.4b per un totale di due colpi di penalità;
- *droppare* la palla secondo la Regola 16.1b e poi giocare la palla come si trova senza penalità o, utilizzare la nuova posizione della palla per stabilire il punto di riferimento, ovviare secondo una qualsiasi delle opzioni della Regola 19.2 ricevendo un colpo di penalità;
- ovviare direttamente per *colpo e distanza*, senza *droppare* la palla secondo la Regola 16.1b, ricevendo un colpo di penalità secondo la Regola 19.2a e nessuna penalità secondo la Regola 9.4b, giacché il giocatore non necessita di stabilire un nuovo punto di riferimento prima di ovviare secondo la Regola 19.2a.

Chiarimenti Relativi alla Regola 9.4b:

- Vedi Chiarimento 7.4/2 - Significato di "Tentativo di Trovare"

- Vedi Chiarimento 7.4/3 - Palla Mossa Quando la Ricerca Viene Temporaneamente Interrotta

Regola 9.5 Chiarimenti: Palla Alzata o Mossa dall'Avversario in Match Play

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

Secondo la Regola 9.5b, un *avversario* riceve un colpo di penalità per alzare la palla del giocatore, a meno che si applichi una delle Eccezioni.

Per esempio, durante una ricerca, il Giocatore A trova una palla e afferma che sia la propria. Il Giocatore B (l'*avversario*) trova un'altra palla e la alza. Il Giocatore A poi realizza che in effetti la palla trovata non era la sua palla e che il Giocatore B aveva alzato la palla del Giocatore A.

Dal momento che, in effetti, la palla non era stata trovata quando il Giocatore B ha alzato la palla del Giocatore A, si considera che essa sia stata *mossa* accidentalmente durante la ricerca e si applica l'Eccezione 3 alla Regola 9.5b. Il giocatore o l'*avversario* deve *ripiazzare* la palla senza penalità per alcuno.

Regola 9.6 Chiarimenti:Palla Alzata o Mossa da un'Influenza Esterna

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

Il vento non è, di per sé, un'*influenza esterna*, ma se il vento fa in modo che un'*influenza esterna* causi il *movimento* della palla di un giocatore, si applica la Regola 9.6.

Per esempio, se la palla di un giocatore si ferma in un sacchetto di plastica (*ostruzione mobile*) che giace sul terreno e una raffica di vento sposta il sacchetto che *muove* la palla, si considera che il sacchetto (*influenza esterna*) abbia mosso la palla. Il giocatore può:

- ovviare direttamente secondo la Regola 15.2a stimando il punto direttamente sotto al posto dove la palla era ferma all'interno del sacchetto di plastica prima che la palla fosse *mossa*, o
- *ripiazzare* la palla *mossa* dal sacchetto e applicare la Regola 9.6 (*ripiazzando* la palla e il sacchetto) e poi decidere di giocare la palla come si trova o ovviare secondo la Regola 15.2a (Ovviare da un'Ostruzione Mobile).

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

Se una palla è stata *mossa* da un'*influenza esterna* e il punto originale dove si trovava la palla non è noto, il giocatore deve adoperare il proprio giudizio ragionevole (Regola 1.3b(2)) per stabilire dove la palla si sia fermata prima che fosse *mossa*.

Per esempio, in una particolare buca, parte del *putting green* e dell'area adiacente non possono essere viste dai giocatori che giocano verso di esse. Vicino al *putting green* c'è un

bunker e un'area di penalità. Un giocatore gioca verso il *putting green* e non può dire dove la palla si sia fermata. I giocatori vedono una persona (*influenza esterna*) con una palla. La persona lascia cadere la palla e scappa via. Il giocatore la identifica come la propria palla. Il giocatore non sa se la palla fosse sul *putting green*, nell'area generale, nel *bunker* o nell'area di penalità.

Poiché è impossibile sapere dove la palla debba essere *ripiazzata*, il giocatore deve adoperare il giudizio ragionevole. Se è ugualmente probabile che la palla si sia fermata sul *putting green*, nell'area generale, nel *bunker* o nell'area di penalità, un giudizio ragionevole sarebbe quello di stimare che la palla si sia fermata nell'area generale.

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

Se non è *noto o pressoché certo* che la palla del giocatore sia stata *mossa* da un'*influenza esterna*, il giocatore deve giocare la palla come si trova. Se le informazioni relative al fatto che la palla in effetti sia stata *mossa* da un'*influenza esterna* divengono note al giocatore solo dopo che la palla è stata giocata, il giocatore non ha giocato da un *posto sbagliato*, in quanto questa informazione non esisteva prima che il giocatore avesse eseguito il *colpo*.

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

Se un giocatore scopre, dopo aver giocato la propria palla, che questa è stata spostata sul *campo* da un'*influenza esterna* dopo che la palla si era fermata *fuori limite*, il giocatore ha giocato una *palla sbagliata* (vedi la Definizione). Poiché non era *noto o pressoché certo* nel momento in cui la palla è stata giocata, il giocatore non riceve la penalità per aver giocato una *palla sbagliata* secondo la Regola 6.3c(1), ma potrebbe necessitare di correggere l'errore procedendo secondo la Regola 18.2b (Cosa Fare Quando la Palla è Persa o è Fuori Limite) a seconda di quando è stata fatta la scoperta:

- in *match play*, il giocatore deve correggere l'errore se la scoperta che la palla sia stata spostata sul *campo* dall'*influenza esterna* è avvenuta prima che l'*avversario* abbia eseguito il suo *colpo* successivo o abbia intrapreso un'azione simile (come ad esempio concedere la buca).

Se tale scoperta avviene dopo che l'*avversario* abbia eseguito il suo *colpo* successivo o abbia intrapreso un'azione simile, il giocatore deve continuare a giocare la buca con la *palla sbagliata*;

- in *stroke play*, il giocatore deve correggere l'errore se la scoperta che la palla sia stata spostata sul *campo* da un'*influenza esterna* è avvenuta prima di aver eseguito un *colpo* per iniziare un'altra buca o, nel caso dell'ultima buca del *giro*, prima di consegnare il proprio *score*.

Se tale scoperta avviene dopo che il giocatore abbia eseguito un *colpo* alla buca successiva o, nel caso dell'ultima buca del *giro*, dopo che egli abbia consegnato il proprio *score*, il punteggio del giocatore con la *palla sbagliata* conta.

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 qualsiasi parte della 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

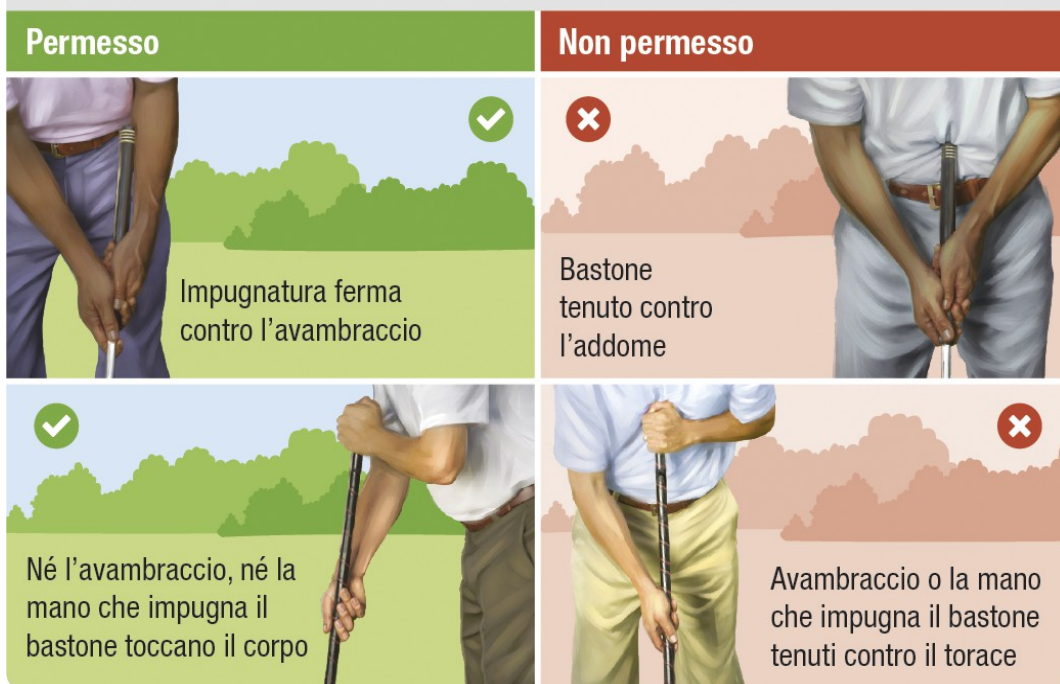
Nell'eseguire un *colpo*, il giocatore non deve ancorare il bastone, sia:

- 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



Vedi Regole 25.3b e 25.4h (modifica della Regola 10.1b per i giocatori che sono amputati e per i giocatori che utilizzano dispositivi di mobilità assistiva).

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.

Vedi Regola 25.4i (per i giocatori che utilizzano un dispositivo di mobilità assistiva, la modifica della Regola 10.1c include lo *stance* preso con qualsiasi parte di un dispositivo di mobilità assistiva).

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 Eseguire un Colpo in 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.

Penalità per Infrazione alla Regola 10.2a: Penalità Generale.

Sia in *match play*, sia in *stroke play*, la penalità viene applicata in questo modo:

- il Giocatore Chiede o Dà Consiglio Quando Uno Dei Due Giocatori Sta Giocando la Buca. Il giocatore riceverà la **penalità generale** alla buca che sta giocando o che ha appena completato.
- il Giocatore Chiede o Dà Consiglio Quando Entrambi i Giocatori Sono Tra il Gioco di Due Buche. Il giocatore riceverà la **penalità generale** alla buca successiva.

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) Ottenere Aiuto dal Caddie per la Linea di Gioco o per Altre Informazioni Direzionali. Quando il *caddie* di un giocatore aiuta il giocatore per la *linea di gioco* o per altre informazioni direzionali, il *caddie* è soggetto alle seguenti limitazioni:

- il *caddie* non deve posare un oggetto per fornire tale aiuto (e il giocatore non può evitare la penalità rimuovendo l'oggetto prima che venga eseguito il *colpo*).
- Durante l'esecuzione del *colpo*, il *caddie* non deve:
 - stare in una posizione verso la quale il giocatore può giocare, o
 - fare qualsiasi altra cosa per fornire tale aiuto (come indicare un punto sul terreno).
- Il *caddie* non deve stare nell'area limitata quando non gli è consentito secondo la Regola 10.2b(4).

Tuttavia, questa Regola non proibisce al *caddie* di stare vicino alla *buca* per custodire l'*asta della bandiera*.

(2) Ottenere Aiuto da Qualsiasi Persona Diversa dal Caddie per la Linea di Gioco o per Altre Informazioni Direzionali. Il giocatore non deve ricevere aiuto per la *linea di gioco* o per altre informazioni direzionali da persone diverse dal proprio *caddie*, ad eccezione di quanto segue:

- quella persona può fornire aiuto dando informazioni pubbliche in relazione a un oggetto (come ad esempio indicando un albero che mostra la linea centrale di un *fairway cieco*).
- Tranne quando la palla del giocatore è sul *putting green*, quella persona può stare in una posizione verso la quale il giocatore può giocare, **ma** deve spostarsi prima che il *colpo* venga eseguito.

Tuttavia, questa Regola non proibisce a qualsiasi persona di stare vicino alla *buca* per custodire l'*asta della bandiera*.

(3) Non Si Deve Posare un Oggetto per Aiutarsi a Mirare, a Prendere lo Stance o a Eseguire il Movimento. Un giocatore non deve posare un oggetto per aiutarsi a mirare o a prendere lo *stance* per il *colpo* da eseguire (come ad esempio un bastone posato sul terreno per indicare dove il giocatore dovrebbe mirare o posizionare i piedi).

“Posare un oggetto” significa che l'oggetto è a contatto con il terreno e il giocatore non sta toccando tale oggetto.

Se il giocatore infrange questa Regola, non può evitare la penalità rimuovendo l'oggetto prima che il *colpo* venga eseguito.

Questa Regola si applica anche all'intraprendere un'azione con uno scopo simile, come ad esempio un giocatore che mette un segno nella sabbia o nella rugiada per aiutarsi con il proprio movimento.

Questa Regola non si applica ad un *marca-palla* quando è utilizzato per marcare il punto di una palla o alla palla quando è piazzata su un punto. **Tuttavia**, un *marca-palla* che incontra la definizione di dispositivo di allineamento nelle *Regole dell'Equipaggiamento* è trattato dalla Regola 4.3.

Vedi Regola 25.2c (modifica della Regola 10.2b(3) per i giocatori non vedenti).

(4) Area Limitata per il Caddie Prima che il Giocatore Esegua un Colpo. Quando un giocatore inizia a prendere uno *stance* per il *colpo* (il che significa che ha almeno un piede in posizione per tale *stance*) e fino a quando il *colpo* non viene eseguito, ci sono limitazioni relative a quando e perché il *caddie* di un giocatore può intenzionalmente stare sopra o vicino a un'estensione della *linea di gioco* dietro alla palla (cioè l'"area limitata") come segue:

- **Mirare.** Il *caddie* non deve stare nell'area limitata per aiutare il giocatore a mirare. Questo aiuto include quando il *caddie* si allontana senza dire nulla ma, così facendo, sta dando un segnale al giocatore che egli sta mirando correttamente al bersaglio previsto. **Tuttavia**, non c'è penalità se il giocatore indietreggia prima di eseguire il *colpo* e il *caddie* si allontana dall'area limitata prima che il giocatore ricominci a prendere uno *stance* per il *colpo*.
- **Aiuto Diverso dal Mirare.** Se il *caddie* aiuta il giocatore con qualcosa di specifico diverso dal mirare (come controllare per vedere se il bastone del giocatore colpirà un albero vicino durante il backswing), il *caddie* può rimanere nell'area limitata, ma solo se il *caddie* si sposti prima che il *colpo* venga eseguito e a condizione che questo posizionamento non faccia parte di una regolare routine.

Non c'è penalità se il *caddie* si trovava inavvertitamente nell'area limitata.

Questa Regola non proibisce al giocatore di ricevere aiuto nell'aver una persona diversa dal proprio *caddie* che stia nell'area limitata per aiutare a seguire il volo di una palla.

Vedi Regole 22, 23 e 24 (nelle forme di gioco che coinvolgono *partner* e consiglieri, il *partner* di un giocatore, il *caddie* del *partner* e qualsiasi consigliere sono limitati allo stesso modo).

Vedi Regola 25.2d (modifica della Regola 10.2b(4) per i giocatori non vedenti).

(5) Aiuto Fisico, Eliminazione delle Distrazioni 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:
 - eliminare le distrazioni, o
 - dare protezione dalla luce del sole, dalla pioggia, dal vento o da altri elementi.

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, o
- chiedere a qualsiasi altra persona che non è stata posizionata intenzionalmente dal giocatore di rimanere in posizione o di spostarsi (come quando uno spettatore proietta un'ombra sulla palla del giocatore).

Penalità per Infrazione alla Regola 10.2b: 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 o 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;
- se nessuno dei giocatori che condividono il *caddie* ha diretto in modo specifico l'azione del *caddie* e nessuna delle palle di quei giocatori era coinvolta, tutti i giocatori che condividono il *caddie* ricevono la penalità.

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).

Vedi Regole 25.2, 25.4 e 25.5 (i giocatori con determinate disabilità possono anche farsi aiutare da un aiutante).

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);
- alzare la palla del giocatore una volta che è ragionevole concludere (come per esempio da un'azione o una dichiarazione) che il giocatore ovvierà secondo una Regola (Regola 14.1b).

- *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* (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);
- *ripiazzare* una palla, a meno che il *caddie* non abbia alzato o *mosso* la palla (Regola 14.2b);
- *droppare* o piazzare una palla nell'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 10.1 Chiarimenti: Eseguire un Colpo

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

Questi termini hanno significati sovrapposti, ma possono essere definiti attraverso questi tre esempi dell'adoperare il bastone in una maniera non permessa dalle Regole:

- un giocatore imbuca un putt corto colpendo la palla con la parte inferiore della testa del bastone, utilizzando un movimento simile a quello impiegato nell'eseguire un colpo nel biliardo o nello shuffleboard. Muovere la palla in questo modo equivale a spingerla;
- un giocatore muove il bastone lungo la superficie del terreno tirandolo verso di sé. Muovere la palla in questo modo equivale a trascinarla;
- un giocatore fa scivolare il bastone al di sotto e molto vicino alla palla. Il giocatore poi alza e muove la palla con un movimento in avanti e verticale. Muovere la palla in questo modo equivale a raccoglierla.

10.1a/2 – Altro Materiale Può Intervenire Tra la Palla e la Testa del Bastone Durante il Colpo

Nel colpire correttamente una palla, non è necessario che la testa del bastone entri in contatto con la palla. Qualche volta può intervenire dell'altro materiale.

Un esempio del colpire correttamente una palla include quando una palla giace contro la base di una recinzione che definisce il *fuori limite* e il giocatore esegue un colpo sul lato del *fuori limite* della recinzione per fare in modo che la palla si *muova*.

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

Tenere un avambraccio contro il corpo durante un *colpo* è un mezzo indiretto dell'ancorare il bastone.

Affinché esista un "punto di sostegno" devono verificarsi due cose: (1) il giocatore deve tenere un avambraccio contro il corpo; e (2) il giocatore deve impugnare il bastone in modo che le mani siano separate e lavorino indipendentemente l'uno dalle altre.

Per esempio, nell'eseguire un *colpo* con un putter lungo, l'avambraccio del giocatore è tenuto contro il proprio corpo per stabilire un punto solido, mentre la mano inferiore è tenuta contro la canna per effettuare il movimento con la parte più bassa del bastone.

Tuttavia, a un giocatore è permesso tenere uno o entrambi gli avambracci contro il proprio corpo nell'eseguire un *colpo*, purché, nel far ciò, non crei un punto di sostegno.

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

L'abbigliamento tenuto contro il corpo da un bastone o da una mano che lo impugna è considerato come se sia parte del corpo del giocatore ai fini dell'applicazione della Regola 10.1b.

Il concetto di un movimento che scorre liberamente non può essere eluso dall'avere

qualcosa che interviene tra il corpo del giocatore e il bastone o la mano.

Per esempio, se un giocatore indossa una giacca anti pioggia e sta utilizzando un putter di media lunghezza e schiaccia il bastone al proprio corpo, il giocatore è in infrazione alla Regola 10.1b.

Inoltre, se il giocatore si serve intenzionalmente di una mano che impugna il bastone per tenere un articolo di abbigliamento indossato su qualsiasi parte del corpo (come ad esempio tenere la manica di una maglia con una mano) mentre esegue un *colpo*, c'è infrazione alla Regola 4.3 (Uso Proibito dell'Equipaggiamento), in quanto ciò non è l'uso che si intende fare e fare in questo modo potrebbe aiutare il giocatore nell'eseguire tale *colpo*.

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

Toccare un articolo di abbigliamento con il bastone o con una mano che lo impugna ed eseguire il *colpo* è permesso.

Ciò potrebbe accadere in varie situazioni in cui il giocatore:

- indossa vestiti larghi o una tuta anti pioggia;
- ha una struttura fisica o una corporatura che fa in modo che le braccia restino naturalmente vicine al corpo;
- tiene il bastone estremamente vicino al corpo;
- per qualche altra ragione tocca il proprio abbigliamento nell'eseguire un *colpo*.

Regola 10.2 Chiarimenti: Consiglio e Altro Aiuto

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

Se un *caddie* è condiviso da più di un giocatore, qualsiasi giocatore che condivide tale *caddie* può chiedergli informazioni.

Per esempio, due giocatori stanno condividendo un *caddie* ed entrambi mandano i loro colpi di partenza in un'area simile. Uno dei giocatori prende un bastone per eseguire il *colpo*, mentre l'altro è indeciso. Al giocatore indeciso è permesso chiedere al *caddie* condiviso quale bastone l'altro giocatore abbia scelto.

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

Se un giocatore riceve un *consiglio* da qualcuno diverso dal proprio *caddie* (come ad esempio da uno spettatore) senza averlo chiesto, egli non riceve penalità. Tuttavia, se il giocatore continua a ricevere *consiglio* dalla stessa persona, il giocatore deve tentare di fermare tale persona dal dare *consiglio*. Se il giocatore non lo fa, si considera che egli stia chiedendo tale *consiglio* e riceverà la penalità secondo la Regola 10.2a.

In una gara a squadre (Regola 24), questo si applica anche a un giocatore che riceve *consiglio* dal capitano di una squadra che non è stato nominato come consigliere.

10.2b/1 L'Utilizzo di un Self Standing Putter Come Aiuto Nell'Allineamento Non è PerMESSO

A condizione che un self standing putter sia conforme alle *Regole dell'Equipaggiamento*, questo può essere utilizzato per eseguire un *colpo* (Regola 4.1a(1)). Tuttavia, al giocatore (o al suo *caddie*) non è permesso posizionare un putter del genere per ottenere aiuto in alcun modo che infrangerebbe la Regola 10.2b.

Ad esempio, il giocatore non deve appoggiare il putter in posizione eretta subito dietro o accanto al punto in cui la palla giace sul *putting green* per mostrare la *linea di gioco* o per aiutare il giocatore a prendere lo *stance* per il *colpo* in infrazione alla Regola 10.2b(3).

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

La Regola 10.2b(3) non permette a un giocatore di posare un oggetto (come ad esempio una barra di allineamento o un bastone da golf) per aiutare il giocatore a prendere uno *stance*.

Tuttavia, questo divieto non impedisce a un giocatore di posizionare la propria testa del bastone dietro alla palla, come ad esempio quando un giocatore si posiziona dietro alla palla, mette la testa del bastone perpendicolare alla *linea di gioco* e poi, continuando a tenere il bastone, gira da dietro alla palla per prendere il proprio *stance*.

10.2b(4)/1 Caddie nell'Area Limitata Dà Aiuto Prima che il Giocatore Inizi a Prendere lo Stance

La Regola 10.2b(4) impedisce a un *caddie* di posizionarsi intenzionalmente nell'area limitata per dare aiuto al giocatore con la mira. Ciò garantisce che il mirare all'obiettivo previsto sia una sfida che il giocatore deve superare da solo.

In una situazione in cui un giocatore non ha ancora iniziato a prendere lo *stance* per il colpo, ma:

- i piedi o il corpo del giocatore sono vicini a una posizione in cui potrebbe essere dato aiuto con la mira, e
- il *caddie* si posiziona intenzionalmente nell'area limitata e aiuta il giocatore a mirare,

si considera che il giocatore abbia iniziato a prendere uno *stance* per il *colpo* (anche se i suoi piedi non sono in quella posizione).

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

Sebbene un giocatore non possa posizionare un oggetto o una persona con lo scopo di riparare la palla dalla luce del sole, il giocatore può chiedere a una persona (come ad esempio a uno spettatore) di non muoversi quando tale spettatore è già in posizione, in modo che l'ombra rimanga sulla palla, oppure può chiedere a tale spettatore di spostarsi, in modo tale che la sua ombra non sia più proiettata sulla palla.

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

Sebbene un giocatore non debba migliorare le *condizioni che influenzano il colpo* per proteggersi dagli elementi, egli può indossare abbigliamento protettivo per proteggersi dagli elementi.

Per esempio, se la palla di un giocatore si ferma proprio vicino a un cactus, sarebbe infrazione alla Regola 8.1a (Azioni Per Migliorare le Condizioni che Influenzano il Colpo) se egli posizionasse un asciugamano sul cactus per migliorare l'area dello *stance* che egli intende prendere. Tuttavia, un asciugamano può essere avvolto attorno al corpo del giocatore per proteggerlo dal cactus.

Regola 10.3 Chiarimenti: I Caddie:

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

Un giocatore i cui bastoni sono trasportati su un golf cart motorizzato che egli stesso guida è autorizzato a impiegare una persona per svolgere tutte le altre mansioni di un *caddie*, e tale persona è considerata un *caddie*.

Questa disposizione è permessa, a condizione che il giocatore non abbia anche impiegato qualcun altro per guidare il golf cart. In tal caso, il conducente del golf cart è considerato anch'egli un *caddie* giacché trasporta i bastoni del giocatore, pertanto il giocatore riceverà una penalità secondo la Regola 10.3a(1) per avere più di un *caddie*.

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

Un giocatore in una gara può fare da *caddie* a un altro giocatore nella stessa gara, eccetto quando il giocatore sta giocando il proprio *giro* oppure quando una Regola Locale limita il giocatore dall'essere un *caddie*.

Per esempio:

- se due giocatori stanno giocando nella stessa gara, ma in orari differenti nella medesima giornata, essi sono autorizzati a essere *caddie* l'uno dell'altro;
- in *stroke play*, se un giocatore in un gruppo si ritira durante un *giro*, egli può fare da *caddie* a un altro giocatore nel gruppo.

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 (incluso il giocatore) 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 Posto dal Quale la Palla Deve Essere Giocata

(1) Quando la Palla è Giocata da Qualsiasi Posto Eccetto sul Putting Green. Se la palla in movimento di un giocatore, giocata da qualsiasi posto eccetto dal *putting green* colpisce accidentalmente qualsiasi persona (incluso il giocatore) o un'*influenza esterna* (incluso l'*equipaggiamento*), la palla deve normalmente essere giocata come si trova. **Tuttavia**, se la palla 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 Si Ferma su Qualsiasi Persona, Animale o Influenza Esterna in Movimento Situati Ovunque 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 Ferma su Qualsiasi Persona, Animale o Influenza Esterna in Movimento Situati 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.

Penalità per Giocare la Palla da un Posto Sbagliato in Infrazione alla Regola 11.1b(1): Penalità Generale Secondo la Regola 14.7.

(2) Quando la Palla è Giocata dal Putting Green. Se la palla in movimento di un giocatore giocata dal *putting green* colpisce accidentalmente il giocatore o un'*influenza esterna*, la palla deve normalmente essere giocata così come si trova. **Tuttavia**, se è *noto o pressoché certo* che la palla in movimento abbia colpito uno qualsiasi dei seguenti sul *putting green*, il giocatore deve ripetere il *colpo* giocando la palla originale o un'altra palla dal punto in cui è stato eseguito tale *colpo* (vedi Regola 14.6):

- qualsiasi persona eccetto:
 - il giocatore, o
 - una persona che custodisce l'*asta della bandiera* (questo è trattato dalla Regola 13.2b(2), non da questa Regola).
- Un'*ostruzione mobile*, eccetto:
 - il bastone utilizzato per eseguire il *colpo*,
 - un *marca-palla*,
 - una palla ferma (vedi Regola 11.1a per sapere se si applica una penalità in *stroke play*) o
 - un'*asta della bandiera* (questo è trattato dalla Regola 13.2b(2), non da questa Regola).
- Un *animale* eccetto quelli definiti come *impedimento sciolto* (come ad esempio un insetto).

Se il giocatore ripete il *colpo*, ma lo fa da un *posto sbagliato*, riceverà la **penalità generale** secondo la Regola 14.7.

Se il giocatore non ripete il *colpo*, riceverà la **penalità generale** e il *colpo* conta, ma il giocatore non ha giocato da un *posto sbagliato*.

Vedi Regola 25.4k (per i giocatori che usano un dispositivo di mobilità assistiva, la Regola 11.1b(2) viene modificata in modo che una palla che colpisce il dispositivo venga giocata così come si trova).

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 Deviato 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.

Eccezione – Palla Che Si Stima Essersi Fermata nell'Area di Penalità: Se il punto stimato della palla è in un'*area di penalità*, il giocatore non è obbligato ad ovviare secondo questa Regola. In alternativa, il giocatore può ovviare direttamente dall'*area di penalità* secondo la Regola 17.1d in base al punto stimato dove la palla avrebbe per l'ultima volta attraversato il bordo dell'*area di penalità*.

- 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.

Penalità per Giocare la Palla da un Posto Sbagliato in Infrazione alla Regola 11.2c(1): Penalità Generale Secondo la Regola 14.7.

(2) Colpo Eseguito dal Putting Green. Il giocatore deve ripetere il *colpo* giocando la palla originale o un'altra palla dal punto in cui è stato eseguito quel *colpo* (vedi Regola 14.6).

Se il giocatore ripete il *colpo*, ma lo fa da un *posto sbagliato*, riceverà la **penalità generale** secondo la Regola 14.7.

Se il giocatore non ripete il *colpo*, riceverà la **penalità generale** e il *colpo* conta, ma il giocatore non ha giocato da un *posto sbagliato*.

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 rimuovere:
 - Un *impedimento sciolto* (vedi Eccezione 2 alla Regola 15.1a), o
 - Un'*ostruzione mobile* (vedi Eccezione 2 alla Regola 15.2a).

Il giocatore è in infrazione a questa Regola per intraprendere queste azioni intenzionali anche se l'azione non influenza il posto dove la palla va a fermarsi.

Eccezione – Muovere L'Asta della Bandiera, la Palla Ferma sul Putting Green e l'Equipaggiamento del Giocatore: questa Regola non proibisce a un giocatore di alzare o muovere:

- un'*asta della bandiera* rimossa,
- una palla ferma sul *putting green* (vedi Regole 9.4, 9.5 e 14.1 per l'eventuale applicazione di una penalità) o
- l'*equipaggiamento* appartenente a qualsiasi 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 Intraprendere un'Azione non Permessa in Infrazione alla Regola 11.3: Penalità Generale.

Vedi Regole 22.2 (nella *Foursome*, ciascun *partner* può agire per la *parte* e l'azione del *partner* è considerata come l'azione del giocatore); **23.5** (Nella *Four-Ball* ciascun *partner* può agire per la *parte* e l'azione del *partner* concernente la palla o l'*equipaggiamento* del giocatore è considerata come l'azione del giocatore).

Regola 11.1 Chiarimenti: Palla in Movimento Colpisce Accidentalmente una Persona o un'Influenza Esterna

11.1b/1 – Giocare da Dove la Palla Si E' Fermata Quando il Colpo Deve Essere Ripetuto Non E' Giocare dal Posto Sbagliato

Quando un giocatore deve ripetere un *colpo* secondo una Regola e lo fa (come ad esempio per la Regola 11.2c(2) –Posto dal Quale la Palla Deviato o Fermata Intenzionalmente Deve Essere Giocata Quando il Colpo E' Eseguito dal Putting Green), il *colpo* originale viene ignorato dal punteggio del giocatore come se non fosse mai avvenuto. Tuttavia, se il giocatore non *ripiazza* la palla e ripete il *colpo*, e invece gioca da

dove la palla si è fermata, il *colpo* conta ed egli riceve la *penalità generale*, ma il giocatore non ha giocato da un *posto sbagliato*.

Per esempio, un giocatore esegue un *colpo* dal *putting green* che colpisce accidentalmente la tazza della buca che è uscita dalla *buca* quando l'*asta della bandiera* è stata rimossa (Regola 11.1b(2)).

- Se il giocatore ripete il *colpo* giocando la palla originale o un'altra palla dal punto in cui quel *colpo* è stato eseguito come richiesto dalla Regola 11.1b(2), il *colpo* eseguito quando la palla ha colpito la tazza della buca non conta.
- Ma se il giocatore non ripete il *colpo* e invece gioca la palla dal punto in cui si era fermata, il *colpo* che ha portato la palla a colpire la tazza della buca conta e il giocatore ottiene la *penalità generale*.

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

Se una palla si ferma contro una persona o contro un'*influenza esterna* dopo che è stata accidentalmente deviata o fermata e la persona o l'*influenza esterna* si *muove* o viene *mossa*, si applica la Regola 9 e il giocatore deve seguire la Regola appropriatamente. Tuttavia, non c'è penalità secondo la Regola 9 se la palla si *muove* dopo che si è andata a fermare contro una persona o un *equipaggiamento* (vedi l'Eccezione 5 alla Regola 9.4b e l'Eccezione 3 alla Regola 9.5b).

Esempi di dove non c'è penalità includono quando:

- la palla del giocatore si ferma contro il piede dell'*avversario* dopo che è stata fermata accidentalmente da questi e la palla si *muove* in seguito al muoversi dell'*avversario*. Il giocatore deve *ripiazzare* la palla come richiesto dalla Regola 9.5a ma né il giocatore, né l'*avversario* riceveranno una penalità;
- la palla del giocatore in movimento è fermata accidentalmente dal bastone del giocatore dopo che è rotolata indietro al di sotto di una collina e la palla si *muove* in seguito alla rimozione del bastone. Il giocatore deve *ripiazzare* la palla come richiesto dalla Regola 9.4a, ma non riceverà una penalità.

Per altre situazioni in cui una palla viene deviata o fermata accidentalmente da un'*influenza esterna* (come ad esempio un *animale*) e tale *influenza esterna* si muove e causa il *movimento* della palla, vedi la Regola 9.6 relativa a come procedere.

11.1b/3 – Cosa Fare Quando la Palla Giocata da Qualsiasi Posto a Eccezione del Putting Green E' Deviate o Raccolta da un Animale

Se una palla giocata da qualsiasi posto a eccezione del *putting green* è in movimento e viene fermata o deviata da un *animale*, non c'è penalità e la palla deve essere giocata come si trova (vedi Regola 11.1).

Tuttavia, se un *animale* raccoglie una palla in movimento, la palla si è fermata sull'*animale* e si deve ovviare senza penalità usando il punto in cui l'*animale* ha raccolto la palla come punto di riferimento (vedi Regola 11.1b(1)).

Ad esempio, una palla giocata dal fairway viene raccolta da un cane mentre è ancora in

movimento. La palla si è fermata sull'*animale* nel punto in cui il cane ha raccolto la palla.

- Se la palla è stata raccolta sul fairway, una palla deve essere *droppata* entro la *lunghezza di* un *bastone* e non più vicino alla buca del punto in cui la palla è stata raccolta dal cane nell'*area generale*.
- Se la palla è stata raccolta sul *putting green*, una palla deve essere piazzata sul *putting green* nel punto stimato in cui la palla è stata raccolta.

Regola 11.2 Chiarimenti: Palla in Movimento Deviata o Fermata Intenzionalmente da una Persona

11.2a/1 – Equipaggiamento Lasciato in una Posizione Dopo che il Giocatore Realizza che Questo Potrebbe Essere d'Aiuto Se la Palla Dovesse Colpirlo

La Regola 11.2 si applica a una situazione in cui un giocatore non ha posizionato inizialmente l'*equipaggiamento*, un altro oggetto o una persona al fine di deviare la palla in movimento, ma poi si rende conto che ciò può deviare o fermare la palla dopo averlo posizionato e lo lascia in tale posizione intenzionalmente.

Un esempio in cui il giocatore riceverà una penalità risulta quando:

- dopo aver rastrellato un *bunker*, un giocatore posiziona il rastrello tra il *putting green* e il *bunker*, senza pensare che questo possa influenzare una palla. Il giocatore, che ha quindi un putt in discesa verso il *bunker*, realizza che il rastrello possa fermare la propria palla, e gioca senza prima spostarlo. Il giocatore gioca e la palla viene fermata da tale rastrello;

Un esempio in cui il giocatore non riceverà una penalità risulta quando:

- un rastrello è stato lasciato da un gruppo precedente tra il *putting green* e un *bunker*. Un giocatore che ha un putt in discesa verso il *bunker*, vede il rastrello e lo lascia in posizione poiché questo possa fermare la palla qualora questa venga colpita troppo forte. Il giocatore putta e la palla viene fermata da tale rastrello.

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

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

La Regola 11.3 si applica quando un giocatore o un *caddie* intraprende un'azione intenzionale al fine di influenzare una palla in movimento, e il giocatore è in infrazione a questa Regola anche se l'azione intenzionale non influenza il luogo dove la palla si ferma.

Esempi nei quali il giocatore riceve la *penalità generale* secondo la Regola 11.3 e, in *stroke play*, deve giocare la palla da dove si è fermata includono quando:

- la palla del giocatore giace nell'*area generale* in fondo a una pendenza. Il giocatore esegue un *colpo* e, mentre la palla sta rotolando indietro lungo la pendenza, egli schiaccia un pezzo di zolla erbosa sollevato con l'intento di impedire che la palla si fermi in un brutto *lie*;
- il giocatore crede che un rastrello che giace sul terreno possa fermare o deviare la

palla in movimento di un altro giocatore, così il giocatore lo solleva.

Esempi nei quali non c'è penalità e, in *stroke play*, la palla deve essere giocata da dove si va a fermare includono quando:

- la palla di un giocatore giace nell'*area generale* in fondo a una pendenza. Il giocatore esegue un *colpo* e la palla rotola indietro lungo la pendenza. Ignaro che la palla stesse ritornando nell'area da dove essa era stata giocata, il giocatore schiaccia un pezzo di zolla erbosa sollevato senza alcuna intenzione di influenzare il luogo dove la palla si sarebbe potuta fermare.
Non c'è penalità anche se la palla si ferma nell'area schiacciata;
- dopo aver eseguito un *colpo* e mentre la palla è in movimento, un giocatore alza un rastrello nelle vicinanze per darlo a un altro giocatore per un prossimo colpo dal *bunker*. La palla del giocatore rotola attraverso l'area dalla quale è stato alzato il rastrello.

IV

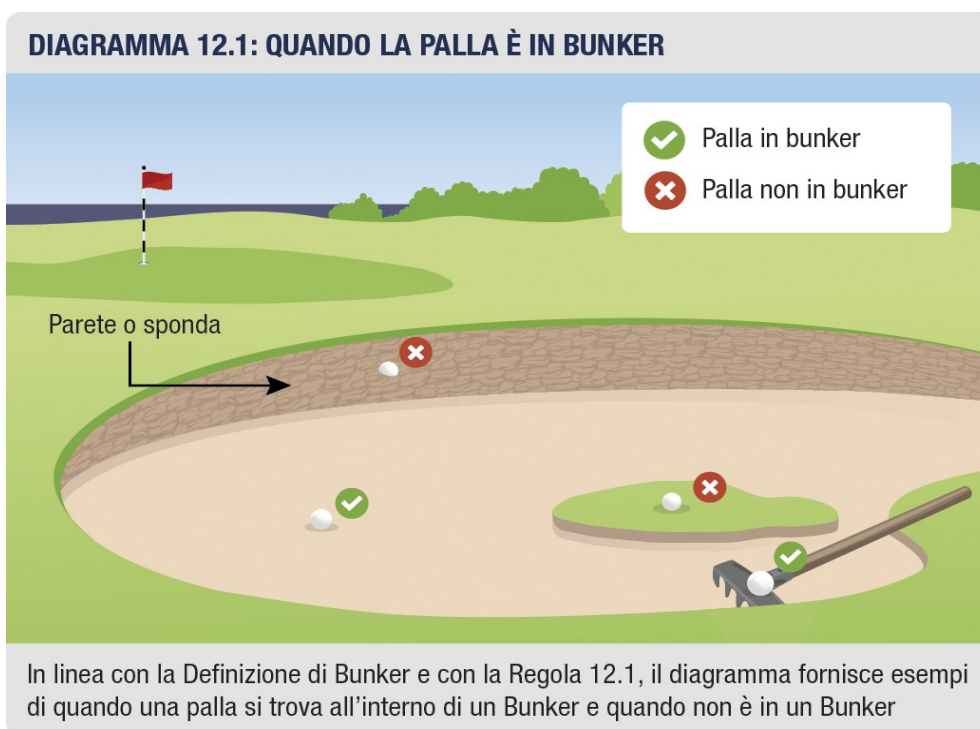
Regole Specifiche per i Bunker e i Putting Green

Regole 12-13

Regola 12 – I Bunker

Scopo della Regola:

la Regola 12 è una Regola specifica per i bunker che sono aree appositamente preparate intese a verificare l'abilità del giocatore nel giocare una palla dalla sabbia. Per assicurare che il giocatore affronti questa sfida, ci sono alcune limitazioni sul toccare la sabbia prima che il colpo sia eseguito e sul posto dove si può avviare per una palla 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 mobile*, 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*.

Vedi Regola 25.2f (modifica della Regola 12.2b(1) per i giocatori non vedenti); **Regola 25.4i** (applicazione della Regola 12.2b(1) per i giocatori che usano un dispositivo di mobilità assistiva).

(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*, oppure un giocatore ha oviato o intende oviare 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 oviare 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*, il giocatore ovia *droppando* una palla nel *bunker*, oppure il giocatore decide di non oviare fuori dal *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 Oviare per la Palla in Bunker

Quando una palla è in un *bunker*, si possono applicare Regole specifiche per oviare 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 12.2 Chiarimenti: Giocare la Palla nel Bunker

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

Quando si rimuove un *impedimento sciolto* o un'*ostruzione movibile* da un *bunker*, la sabbia è spesso mossa in conseguenza alla rimozione dell'oggetto e non c'è penalità se ciò *migliora le condizioni che influenzano il colpo*, qualora le azioni intraprese per rimuovere tale *impedimento sciolto* o *ostruzione movibile* siano ragionevoli (Regola 8.1b(2)).

Per esempio, un giocatore rimuove una pigna vicino alla propria palla e *migliora le condizioni che influenzano il colpo* trascinando la pigna in un modo che fa rimuovere anche un cumulo di sabbia dall'area del movimento che egli intende effettuare.

Il giocatore avrebbe potuto usare un metodo meno intrusivo per rimuovere la pigna (come ad esempio alzare verticalmente la pigna senza trascinarla dietro la palla). Poiché le sue azioni non erano ragionevoli in questa situazione, il giocatore riceverà una penalità per infrazione alla Regola 8.1a (Migliorare le Condizioni che Influenzano il Colpo).

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

Se la palla di un giocatore giace in un *bunker* sopra o vicino a un cumulo di sabbia che fa parte di una *buca di animale*, si applicano le limitazioni nella Regola 12.2b(1) al toccare tale cumulo di sabbia.

Tuttavia, il giocatore può ovviare dalla *buca di animale* (che è una *condizione anormale del campo*) secondo la Regola 16.1c.

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

Il Chiarimento 8.1a/7 conferma che un giocatore può sondare in qualsiasi posto sul *campo* (incluso in un *bunker*) senza penalità per stabilire se radici d'albero, rocce o *ostruzioni* possano interferire con il proprio *colpo*, purché egli non *migliori le condizioni che influenzano il colpo*.

Per esempio, quando la palla di un giocatore si ferma vicino a un canale di scolo in un *bunker*, il giocatore può adoperare un *tee* per sondare la sabbia e stabilire l'estensione di tale canale di scolo e se questo interferisca con il proprio *colpo*.

Tuttavia, se il fine del sondare è provare le condizioni della sabbia, il giocatore è in infrazione alla Regola 12.2b(1).

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

Se un giocatore ha alzato la palla da un *bunker* per ovviare secondo una Regola, ma non ha ancora deciso quale opzione utilizzare, le limitazioni nella Regola 12.2b(1) continuano ad essere applicate.

Per esempio, se il colpo di partenza di un giocatore termina ingiocabile in un *bunker* e il giocatore sta decidendo se ritornare all'*area di partenza* per giocare nuovamente secondo *colpo e distanza*, se ovviare nel *bunker* o ovviare indietro sulla linea al di fuori del *bunker*, il giocatore sarà in infrazione alla Regola 12.2b se egli prova intenzionalmente le condizioni della sabbia nel *bunker* o colpisce la sabbia con un movimento di pratica.

Tuttavia, proprio perché la Regola 12.2b(1) non è più applicabile dopo che il giocatore ha giocato una palla e questa si trova al di fuori del *bunker*, La Regola 12.2b(1) non si applica dopo che il giocatore decide di ovviare al di fuori del *bunker*, a condizione che l'ovviare sia effettivamente eseguito al di fuori del *bunker* stesso.

Regola 13 – I Putting Green

Scopo della Regola:

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

Regola 13.1 Azioni Permesse o Richieste sui Putting Green

Scopo della Regola:

questa Regola permette al giocatore di fare cose sul putting green che di norma non sono permesse fuori dal putting green, come ad esempio essere autorizzato a marcare, alzare, pulire e ripiazzare una palla e riparare i danni e rimuovere sabbia e terreno sparso sul putting green. Non c'è penalità per causare accidentalmente il movimento di una palla o di un marca-palla sul putting green.

13.1a Quando la Palla è sul Putting Green

Una palla è sul *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 (vedi Regola 14.1) 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* 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 *bucca* 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 qualsiasi persona (incluso il giocatore) 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 *bucche*, 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, la grandine o un *tee*) e le depressioni causate da questi.

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

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

13.1d Quando la 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 Regola 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 *putting green* (vedi Regola 14.1):

- Palla già Alzata e Ripiazzata. La palla deve essere *ripiazzata* sul punto dal quale si è mossa (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).

Penalità per Giocare da un *Posto Sbagliato* in Infrazione alla Regola 13.1d: Penalità Generale Secondo la Regola 14.7a.

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, o
- 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.

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:
 - 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.

Penalità per Giocare la Palla da un Posto Sbagliato in Infrazione alla Regola 13.1f: Penalità Generale Secondo la Regola 14.7a.

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).



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'averne 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'averne 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'aver 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:
 - tenere l'*asta della bandiera* dentro, sopra o vicino alla *buca* prima del *colpo* per mostrare al giocatore dove si trovi la *buca*, e
 - rimuovere successivamente l'*asta della bandiera* durante il *colpo* o 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 Deviate 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 oviare 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, "deviate 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 Aver Giocato la Palla da un Posto Sbagliato in Infrazione alla Regola 13.2c: Penalità Generale Secondo la Regola 14.7a.

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* diversamente che da *forze naturali*, 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).

Chiarimento Relativo alla Regola 13.1:

Vedi il Chiarimento 8.1b/6 per quando un danno che si trova parzialmente all'interno e all'esterno del putting green può essere riparato.

13.1c(2)/1 – La Buca Danneggiata E' Parte del Danno sul Putting Green

Il danno alla buca è trattato dalla Regola 13.1c come parte del danno su un *putting green*. Il giocatore può riparare una *buca* danneggiata, a meno che il danno sia relativo all'usura naturale per il quale la Regola 13.1c non permette la riparazione.

Per esempio, se la buca è danneggiata nel rimuovere l'*asta della bandiera*, essa può essere riparata dal giocatore secondo la Regola 13.1c, anche se il danno ha cambiato le dimensioni della buca.

Tuttavia, se una *buca* è stata danneggiata e il giocatore non può riparare il danno (come ad esempio la *buca* che non può ritornare a essere rotonda) o laddove l'usura naturale che il giocatore non può riparare renda la *buca* non più rotonda, il giocatore dovrebbe richiedere che il *Comitato* la ripari.

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

Se un giocatore non è in grado di riparare un danno sul *putting green*, come ad esempio un solco realizzato da un bastone o una vecchia *buca* infossata al di sotto della superficie, il giocatore può richiedere che il *Comitato* ripari il danno.

Se il *Comitato* non è in grado di riparare il danno e la palla del giocatore giace sul *putting green*, il *Comitato* potrebbe considerare di permettere al giocatore di ovviare secondo la Regola 16.1 definendo l'area danneggiata come *terreno in riparazione*.

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

La palla di un giocatore si trova sul *putting green* e il giocatore ha interferenza con una *condizione anormale del campo*. Il giocatore decide di ovviare senza penalità secondo la Regola 16.1d. Se il *punto più vicino dove ovviare completamente* si trova sul *putting green*, una volta che la palla è piazzata su tale punto essa è considerata come se fosse stata alzata e *ripiazzata* secondo la Regola 13.1d(2).

Per esempio, la palla di un giocatore si trova nell'*acqua temporanea* sul *putting green*. Il

giocatore decide di ovviare e piazza una palla sul punto del *punto più vicino per ovviare completamente* che si trova sul *putting green*. Mentre il giocatore sta preparandosi per eseguire il *colpo*, *forze naturali* causano il *movimento* della palla. Il giocatore deve *ripiazzare* la palla sul punto del *punto più vicino dove ovviare completamente*.

Tuttavia, quando il *punto più vicino dove ovviare completamente* si trova nell'*area generale* e la palla si muove a causa di forze naturali dopo essere stata piazzata su tale punto, essa deve essere giocata dal suo nuovo punto, a meno che si applichi l'Eccezione 2 alla Regola 9.3.

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

La Regola 13.1e proibisce a un giocatore di intraprendere due azioni specifiche sul *putting green* o su un *green sbagliato* con l'intento di apprendere informazioni su come una palla possa rotolare su di esso. La Regola non proibisce a un giocatore di intraprendere altre azioni anche quando esse sono eseguite con l'intento di provare o di eseguire inavvertitamente tali azioni proibite.

Un esempio di un'azione che risulta in infrazione alla Regola 13.1e è quando:

- un giocatore irruvidisce o graffia l'erba sul *putting green* per stabilire il verso della crescita dell'erba;

Esempi di azioni che non risultano in infrazione alla Regola 13.1e sono quando:

- un giocatore concede il putt successivo del proprio *avversario* e colpisce la palla allontanandola sulla stessa *linea di gioco* che egli può utilizzare successivamente, ma non lo fa intenzionalmente al fine di apprendere informazioni sul *putting green*;
- un giocatore appoggia il palmo della propria mano sulla superficie del *putting green* sulla propria *linea di gioco* per determinare l'umidità del *putting green*. Sebbene il giocatore faccia in questo modo per provare il *putting green*, questa azione non è proibita secondo la Regola 13.1e;
- un giocatore sfrega una palla sul *putting green* per eliminare il fango.

Regola 13.2 Chiarimenti: L'Asta della Bandiera

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

Un giocatore ha il diritto di giocare il *campo* come lo trova, il che include la posizione nella quale il gruppo precedente ha lasciato l'*asta della bandiera*.

Per esempio, se il gruppo precedente ha riposizionato l'*asta della bandiera* in una posizione che inclinandosi si allontana dal giocatore, questi ha il diritto di giocare con l'*asta della bandiera* in tale posizione se lo reputa vantaggioso.

Se un altro giocatore o *caddie* rimette l'*asta della bandiera* in posizione al centro della buca, il giocatore può mantenere tale posizione oppure ripristinare la posizione precedente.

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

Se un giocatore sceglie di giocare con l'*asta della bandiera* nella buca e un altro giocatore rimuove l'*asta della bandiera* dalla buca senza l'autorizzazione del giocatore, questa può essere rimessa nuovamente nella buca mentre la palla del giocatore è in movimento.

Tuttavia, se l'azione dell'altro giocatore era in infrazione alla Regola 13.2a(4), egli non potrà evitare una penalità riposizionando l'*asta della bandiera*.

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

La Regola 13.2b(1) permette a un giocatore di eseguire un *colpo* con una sola mano mentre tiene l'*asta della bandiera* con l'altra mano. Tuttavia, il giocatore non può servirsi dell'*asta della bandiera* per rimanere stabile mentre esegue un *colpo* (Regola 4.3a).

Per esempio, un giocatore può:

- rimuovere l'*asta della bandiera* dalla buca con una mano prima di puttare e continuare a tenerla nell'eseguire un *colpo* con l'altra sola mano;
- Custodire da sé l'*asta della bandiera* nella buca con una mano prima e mentre putta con l'altra mano. Durante o dopo aver eseguito il *colpo* con una mano, egli può rimuovere l'*asta della bandiera* dalla buca, ma non deve permettere intenzionalmente alla palla in movimento di colpire l'*asta della bandiera*.

Regola 13.3 Chiarimenti: Palla in Bilico sul Bordo della Buca

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

Lo stabilire i limiti di un tempo ragionevole per raggiungere la buca dipende dalle circostanze del *colpo* e include il tempo di reazione naturale o spontanea del giocatore alla palla che non è entrata in buca.

Per esempio, un giocatore può aver giocato il *colpo* dal di fuori del *putting green* ed egli può impiegare diversi minuti per raggiungere la buca mentre gli altri giocatori giocano i loro *colpi* e tutti insieme si dirigono verso il *putting green*. Oppure, il giocatore può necessitare di intraprendere un percorso indiretto verso la buca camminando attorno alla *linea di gioco* di un altro giocatore sul *putting green*.

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

Dopo che l'*asta della bandiera* viene rimossa dal giocatore, se la palla del giocatore in bilico sul bordo della buca si muove, il giocatore deve procedere come segue:

- se è noto o pressoché certo che la rimozione dell'*asta della bandiera* da parte del giocatore ha causato il movimento della palla, questa verrà ripiazzata sul bordo della buca e si applica la Regola 13.3b. La palla è considerata essersi fermata e il tempo di attesa secondo la Regola 13.3a non è più applicabile. Non c'è penalità per

il giocatore, dal momento che l'*asta della bandiera* è un'*ostruzione movibile* (Regola 15.2a(1));

- se la rimozione da parte del giocatore dell'*asta della bandiera* non causa il *movimento* della palla e questa cade nella *buca*, si applica la Regola 13.3a;
- se la palla del giocatore si è mossa a causa di *forze naturali* in un nuovo punto non in bilico sul bordo della *buca* e non perché l'*asta della bandiera* è stata rimossa, non c'è penalità e la palla deve essere giocata dal suo nuovo punto (Regola 9.3).

V

Alzare e Rimettere una Palla in Gioco

Regola 14

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

Scopo della Regola:

la Regola 14 tratta quando e come il giocatore può marcare il punto di una palla ferma, alzare e pulire la palla e come rimettere una palla in gioco in modo che la palla sia giocata dal posto giusto.

- Quando una palla alzata o mossa deve essere ripiazzata, la stessa palla deve essere posizionata sul suo punto originale.
- Quando si ovvia senza penalità o con penalità, deve essere droppata una palla sostitutiva o la palla originale in una particolare area dove ovviare.

Un errore nell'utilizzare queste procedure può essere corretto senza penalità prima che la palla sia giocata, ma il giocatore riceverà una penalità se gioca la palla dal posto sbagliato.

14.1 Marcare, Alzare e Pulire la Palla

Questa Regola si applica all'"alzare" intenzionalmente la palla ferma di un giocatore. Questo può essere fatto in qualsiasi modo che include il 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**.

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 – Quando il Caddie Può Alzare la Palla del Giocatore Senza

Autorizzazione: il *caddie* può alzare la palla del giocatore senza autorizzazione quando:

- la palla del giocatore è sul *putting green*, o
- è ragionevole concludere (come ad esempio da un'azione o una dichiarazione) che il giocatore ovvierà secondo una Regola.

Se il *caddie* alza la palla quando non autorizzato a farlo, il giocatore riceverà **un colpo di penalità** (vedi Regola 9.4).

Vedi Regole 25.2g, 25.4a e 25.5d (per i giocatori con determinate disabilità, la Regola 14.1b è modificata per consentire a un aiutante di alzare la palla del giocatore sul *putting green* senza autorizzazione).

14.1c Pulire la Palla

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 la propria palla quando non gli è permesso secondo questa Regola, egli riceverà **un colpo di penalità** e dovrà *ripiazzare* la palla se questa è stata alzata.

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 Deve 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*.

Se il giocatore gioca una palla che è stata *ripiazzata* da qualcuno non autorizzato a farlo, il giocatore riceverà **un colpo di penalità**.

Vedi Regole 25.2h, 25.3c e 25.4a (per i giocatori con determinate disabilità, la modifica della Regola 14.2b(1) consente al giocatore di dare l'autorizzazione generale a qualsiasi altra persona a piazzare o a *ripiazzare* la propria palla).

(2) Come la Palla Deve Essere Ripiazzata. La palla deve essere *ripiazzata* posandola con la mano 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, oppure quando il giocatore ovrerà secondo una Regola.

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 gioca dal posto giusto, ma non ricrea il *lie* in infrazione a questa Regola, il giocatore riceverà la **penalità generale**.

(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 da un Posto Sbagliato in Infrazione alla Regola 14.2: Penalità Generale secondo la Regola 14.7a.

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 *drop* 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 soddisfare tutti i requisiti nei punti (1), (2) e (3):

(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.

Vedi Regole 25.2h, 25.3c e 25.4a (per i giocatori con determinate disabilità, la modifica della Regola 14.3b(1) consente al giocatore di dare l'autorizzazione generale a qualsiasi altra persona a *droppare* la palla del giocatore).

(2) La Palla Deve Essere Droppata Direttamente 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.

Vedi Regola 25.6b (per una guida sull'applicazione della Regola 14.3b(2) ai giocatori con determinate disabilità).



(3) La Palla Deve Essere Droppata nell'Area Dove Ovviare (o Sulla Linea). La palla deve essere *droppata* nell'*area dove ovviare*. Nel *droppare* la palla, il giocatore può stare dentro o fuori l'*area dove ovviare*. **Tuttavia**, quando si ovvia indietro sulla linea (vedi Regole 16.1c(2), 17.1d(2), 19.2b e 19.3b), la palla deve essere *droppata* sulla linea in una posizione consentita da quella Regola, e il punto in cui la palla è *droppata* crea un'*area dove ovviare*.

(4) Cosa Fare Se la Palla E' Droppata in Modo Sbagliato. Se una palla è *droppata* in modo sbagliato in infrazione a uno o più dei requisiti nei punti (1), (2) o (3):

- 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 (incluso il giocatore), *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 (incluso il giocatore), *equipaggiamento* o altra *influenza esterna* prima di fermarsi.

Eccezione – Quando la Palla Droppata nel Modo Giusto E' Deviate o Fermata Intenzionalmente da Qualsiasi Persona: per cosa fare quando la palla *droppata* è deviate 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. Ciò potrebbe comportare che la palla sia piazzata fuori dall'*area dove ovviare*.

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

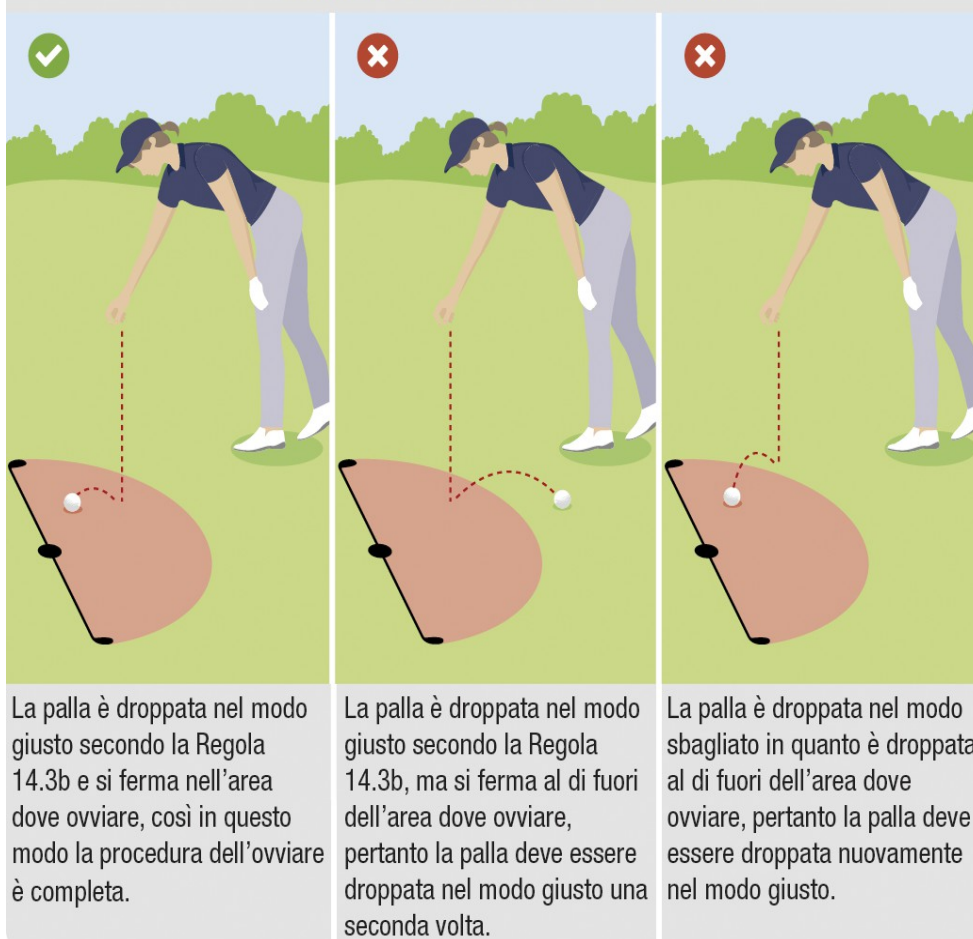
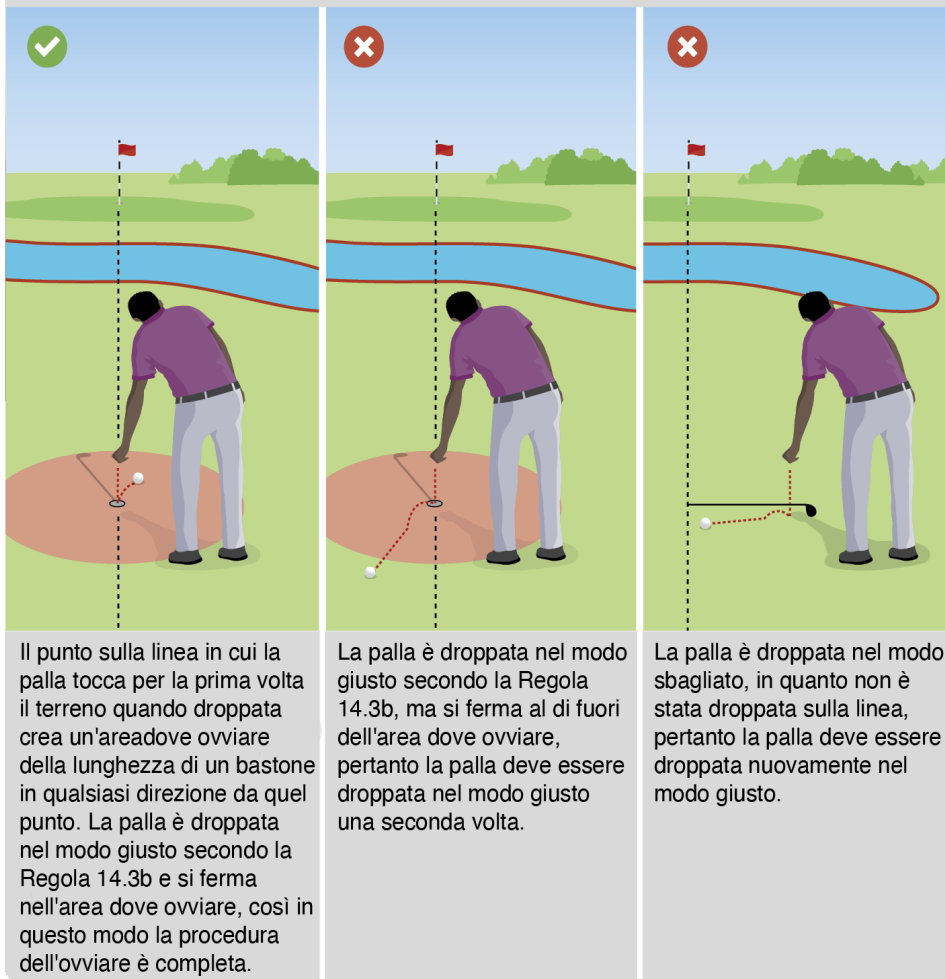


DIAGRAMMA # 2 14.3c DROPPARE QUANDO SI OVVIA INDIETRO SULLA LINEA



14.3d Cosa Fare se la Palla Droppata nel Modo Giusto E' Deviate 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 (incluso il giocatore e il suo *caddie*) 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.

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:

- il giocatore gioca la palla originale o un'altra palla dall'*area di partenza*, o
- la palla originale o un'altra palla è *ripiazzata*, *droppata* o piazzata sul *campo* con l'intenzione che tale palla sia *in gioco*.

Se una palla è rimessa 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 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 modo sbagliato, (2) in un *posto sbagliato*, o (3) usando una procedura che non si applicava:

- il giocatore può correggere l'errore senza penalità.
- **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 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 *droppata* nell'*area dove ovviare* giusta, ma (1) è stata *droppata* in un modo sbagliato (vedi Regola 14.3b) oppure (2) 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).

(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 e può utilizzare una qualsiasi delle opzioni per ovviare secondo tale Regola.

(3) 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 avviato 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 avviando con penalità secondo la Regola 17 e può utilizzare qualsiasi opzione per avviare secondo tale Regola che si applichi alla sua situazione.

14.5c Nessuna Penalità per la Palla Alzata al Fine di Correggere l'Errore

Quando un giocatore corregge un errore secondo la Regola 14.5a, qualsiasi penalità per le azioni che sono state intraprese dopo l'errore e che si riferiscono esclusivamente alla palla originale, come ad esempio per averla fatta *muovere* accidentalmente (vedi Regola 9.4b) o per migliorare le *condizioni che influenzano il colpo* per la palla originale (vedi Regola 8.1a), non conta.

Tuttavia, se quelle stesse azioni comportassero anche penalità per la palla messa *in gioco* per correggere l'errore (come ad esempio quando quelle azioni hanno *migliorato* le *condizioni che influenzano il colpo* per la palla attualmente *in gioco*), la penalità si applicherà alla palla attualmente *in gioco*.

Eccezione – Penalità per aver Deviato o Fermato Intenzionalmente la Palla

Droppata: in stroke play, se un giocatore riceve la *penalità generale* per aver deviato o fermato intenzionalmente la propria palla *droppata* secondo la Regola 14.3d, il giocatore riceverà comunque quella penalità anche se egli *dropa* nuovamente una palla utilizzando le procedure previste dalla Regola 14.3b.

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 (come ad esempio nell'avviare 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.

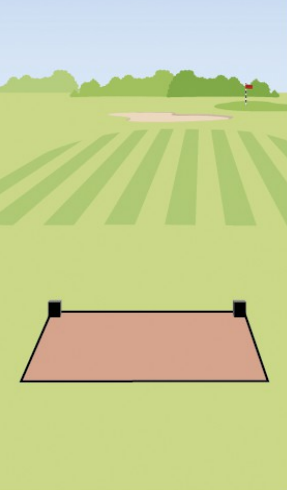
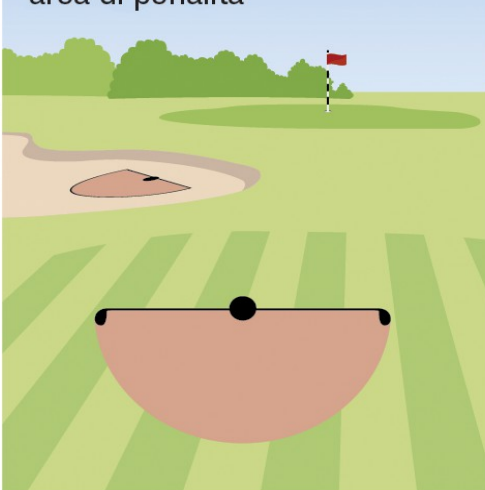

14.6c Colpo Precedente Giocato dal Putting Green

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.

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

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*.

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 Gioca Due Palle Deve Riferirlo al Comitato. Se il giocatore è in dubbio se l'aver giocato da un *posto sbagliato* abbia comportato una *grave infrazione* e decide di giocare una seconda palla nel tentativo di correggere l'errore:

- il giocatore deve riportare i fatti al *Comitato* prima di consegnare lo *score*.
- Questo vale anche se il giocatore ritiene di aver ottenuto lo stesso punteggio con entrambe le palle allo stesso modo di quando il giocatore, avendo deciso di giocare una seconda palla, sceglie di non completare la buca con entrambe le palle.

Se il giocatore non riporta i fatti al *Comitato*, è **squalificato**.

(3) Dopo che il Giocatore Ha Giocato Due Palle, 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).
 - Tutti i colpi con l'altra palla (inclusi i *colpi* eseguiti e qualsiasi colpo di penalità derivante unicamente dal giocare quella palla) non contano.
- Grave Infrazione.
 - Il punteggio con la palla giocata per correggere l'errore del giocare da un *posto*

sbagliato conta, e il giocatore riceverà la **penalità generale secondo la Regola 14.7a** (ciò significa che saranno aggiunti **due colpi di penalità** al punteggio con quella palla).

- Il *colpo* eseguito nel giocare la palla originale da un *posto sbagliato* e qualsiasi altro colpo con quella palla (inclusi i *colpi* eseguiti e qualsiasi colpo di penalità derivante unicamente dal giocare quella palla) non contano.
- Se anche la palla giocata per correggere l'errore è stata giocata da un *posto sbagliato*:
 - se il *Comitato* decide che questa non sia stata una *grave infrazione*, il giocatore riceverà la **penalità generale (due ulteriori colpi di penalità) secondo la Regola 14.7a**, sommando un **totale di quattro colpi di penalità** che saranno aggiunti al punteggio con quella palla (due per aver giocato la palla originale da un *posto sbagliato* e due per aver giocato l'altra palla da un *posto sbagliato*);
 - se il *Comitato* decide che questa sia stata una *grave infrazione*, il giocatore è **squalificato**.

Regola 14.1 Chiarimenti: Marcare, Alzare e Pulire la Palla

14.1a/1 – Marcare la Palla Correttamente

La Regola 14.1a utilizza le espressioni “proprio dietro” e “proprio vicino” per assicurare che il punto di una palla alzata sia *marcato* con sufficiente accuratezza, in modo che il giocatore *ripiazzi* la palla sul punto giusto.

Una palla può essere *marcata* in qualsiasi posizione attorno alla palla, purché sia *marcata* proprio vicino ad essa e questo include il piazzare un *marca-palla* di fronte o al lato della palla.

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

Quando un giocatore applica una qualsiasi delle quattro Regole menzionate nella Regola 14.1c per le quali non è permesso pulire la palla, ci sono delle azioni che il giocatore dovrebbe evitare, in quanto, nonostante non ci sia alcuna intenzione di pulire la palla, l'azione in sé può far sì che la palla venga pulita.

Per esempio, se un giocatore alza la propria palla sulla quale è attaccata dell'erba o dell'altro materiale e la lancia al proprio *caddie* che la afferra con un asciugamano, è probabile che parte dell'erba o di altro materiale verrà rimosso, il che sta a significare che la palla è stata pulita. Similmente, se il giocatore mette tale palla in tasca o la fa cadere sul terreno, queste azioni possono comportare la rimozione di parte dell'erba o di altro materiale dalla palla, stando a significare che la palla è stata pulita.

Tuttavia, se il giocatore intraprende queste azioni dopo aver alzato la palla di cui era noto che fosse pulita prima di essere alzata, il giocatore non incorre in una penalità perché la palla non è stata pulita.

14.1c/2 – Quando una Palla Mossa Può Essere Pulita

Quando una palla *mossa* è stata alzata perché una Regola richiede che sia *ripiazzata*, tale palla può sempre essere pulita, eccetto nelle quattro situazioni descritte nella Regola 14.1c.

Ad esempio, se la palla di un giocatore si è fermata contro un'*ostruzione movibile* e la palla si *muove* quando l'*ostruzione movibile* viene rimossa, il giocatore deve *ripiazzare* la palla sul punto originale (Regola 15.2a(1)) e può pulire la palla prima di farlo.

Regola 14.2 Chiarimenti: Ripiazzare la Palla sul Punto

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

Quando un giocatore *droppa* una palla quando le Regole gli richiedono di *ripiazzarla*, tale palla è stata *ripiazzata* in un modo sbagliato. Se il giocatore *ripiazza* la palla in un modo sbagliato, ma sul punto richiesto (questo include se il giocatore *droppa* la palla e questa si ferma sul punto richiesto), egli riceverà un colpo di penalità se la palla viene giocata senza correggere l'errore secondo la Regola 14.5 (Correggere l'Errore Fatto nel Sostituire, Ripiazzare, Droppare o Piazzare la Palla).

Tuttavia, se il giocatore ha *droppato* una palla e tale palla si ferma in qualsiasi posto diverso dal punto richiesto, egli riceverà la *penalità generale* per giocare da un *posto sbagliato* se la palla viene giocata senza correggere l'errore.

Per esempio, in *stroke play*, un giocatore *muove* la propria palla durante la ricerca ed è obbligato a *ripiazzare* la palla senza penalità. Invece di *ripiazzare* la palla sul punto originale o stimato, il giocatore *droppa* la palla su tale punto, la palla rimbalza e si ferma su un altro punto ed egli gioca la palla da lì. Il giocatore ha *ripiazzato* la palla in un modo sbagliato ed ha anche giocato da un *posto sbagliato*. Il giocatore riceverà solo due colpi di penalità, in quanto non c'è stato un evento intercorrente (vedi Regola 1.3c(4)).

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

Quando si *ripiazza* una palla alzata su un punto, le Regole si riferiscono unicamente alla posizione. La palla può essere allineata in qualsiasi modo quando viene *ripiazzata* (come ad esempio allineando un marchio), purché la distanza verticale della palla rispetto al terreno rimanga la stessa.

Per esempio, nell'utilizzare una Regola che non permette di pulire la palla, il giocatore alza la propria palla e c'è un pezzo di fango attaccato ad essa. La palla può essere allineata in qualsiasi modo quando la si *ripiazza* sul suo punto originale (come ad esempio ruotando il fango che interferisce verso la *bucca*).

Tuttavia, al giocatore non è permesso *ripiazzare* la palla con un allineamento tale che la palla sia appoggiata sul fango, a meno che quella fosse la sua posizione prima che fosse alzata. Il "punto" della palla include la sua posizione verticale rispetto al terreno.

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

L'Eccezione 1 alla Regola 15.1a rende chiaro che, prima di *ripiazzare* una palla, il giocatore non deve rimuovere un *impedimento sciolto* che, se fosse mosso quando la palla è ferma, ne causerebbe probabilmente il *movimento*. Tuttavia, ci sono situazioni in cui un *impedimento sciolto* può muoversi sia quando la palla è alzata, sia prima che sia *ripiazzata* e il giocatore non è obbligato a rimettere a posto *l'impedimento sciolto* prima o dopo aver *ripiazzato* la palla.

Per esempio:

- un giocatore *marca* e alza la propria palla nell'*area generale* dopo che gli viene richiesto, in quanto essa interferisce con il gioco di un altro giocatore. Come conseguenza dell'aver alzato la palla, un rametto sciolto che si trovava contro la palla viene mosso. Il giocatore non è obbligato a rimettere a posto il rametto quando la palla viene *ripiazzata*;
- un giocatore *marca* e alza la propria palla in un *bunker* per vedere se è tagliata. Mentre la palla viene alzata, una foglia che era proprio dietro al *marca-palla* viene mossa dal vento. Il giocatore non è obbligato a rimettere la foglia a posto quando la palla viene *ripiazzata*.

14.2c/3 – La Palla Non Deve Essere Spinta Nel Terreno Quando la Si Ripiazza

Quando si *ripiazza* una palla, questa deve essere *ripiazzata* sul suo punto originale. Il punto originale include la stessa posizione verticale in cui si trovava la palla prima di essere alzata o *mossa*. Se la palla non rimane ferma quando si tenta di *ripiazzarla*, il giocatore deve seguire la procedura prevista nella Regola 14.2e (Cosa Fare Se la Palla Ripiazzata Non Rimane sul Punto Originale) piuttosto che spingere la palla nel terreno.

Per esempio, la palla di un giocatore si ferma contro un'*ostruzione mobile* sulla sponda di un *bunker*. Se la palla si *muove* nel rimuovere l'ostruzione, la palla deve essere *ripiazzata*. Se la palla non rimarrà ferma sul punto originale, il giocatore deve *ripiazzarla* sul punto più vicino nel *bunker* dove la palla rimarrà ferma, non più vicino alla buca. Se invece il giocatore spinge la palla nella sabbia, il giocatore ha *ripiazzato* la palla in un *posto sbagliato* (Regola 14.7), ha modificato il proprio *lie* (Regola 14.2d) e deve correggere l'errore alzando la palla (Regola 14.5b(2)), ricreando il *lie* originale e *ripiazzando* la palla secondo le Regole 14.2c e 14.2e.

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

Se il *lie* di un giocatore viene modificato quando la sua palla è alzata o *mossa* e deve essere *ripiazzata*, il *lie* modificato potrebbe essere il punto più vicino con il *lie* più somigliante al *lie* originale del giocatore e al giocatore può essere richiesto di giocare la palla dal *lie* modificato.

Per esempio, la palla di un giocatore si ferma in un buco di zolla in fairway. Pensando che sia la propria palla, un altro giocatore gioca la palla, rendendo il buco di zolla un po' più profondo. Se non c'è un altro buco di zolla simile entro la *lunghezza di un bastone*, il punto

più vicino con il *lie* più somigliante al *lie* originale sarebbe un punto nel buco di zolla reso più profondo.

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

Nel seguire la Regola 14.2e, c'è una possibilità che l'unico punto nella stessa *area del campo* dove la palla rimarrà ferma quando piazzata si trovi più vicino alla *buca*. In tali circostanze, il giocatore deve ovviare con penalità secondo una Regola applicabile.

Al giocatore non è permesso spingere la palla nel terreno per assicurare che rimanga su un punto (vedi Chiarimento 14.2c/3).

Per esempio, la palla di un giocatore si ferma su una pendenza di un *bunker* contro un rastrello e, nel rimuovere tale rastrello, la palla si *muove*. Il giocatore tenta di *ripiazzare* la palla come richiesto, ma questa non rimane ferma. Il giocatore allora segue la procedura della Regola 14.2e senza alcun successo e scopre che non ci sono altri punti da provare in quel *bunker* che non si trovino più vicino alla *buca*.

In questo caso, il giocatore deve ovviare per palla ingiocabile utilizzando l'opzione di *colpo e distanza* con un colpo di penalità (Regola 19.2a) oppure ovviando indietro sulla linea al di fuori del *bunker* con due colpi di penalità (Regola 19.3b).

Regola 14.3 Chiarimenti: Droppare la Palla nell'Area Dove Ovvviare

14.3b(2)/1 – Palla Droppata dall'Altezza del Ginocchio in un'Area Irregolare

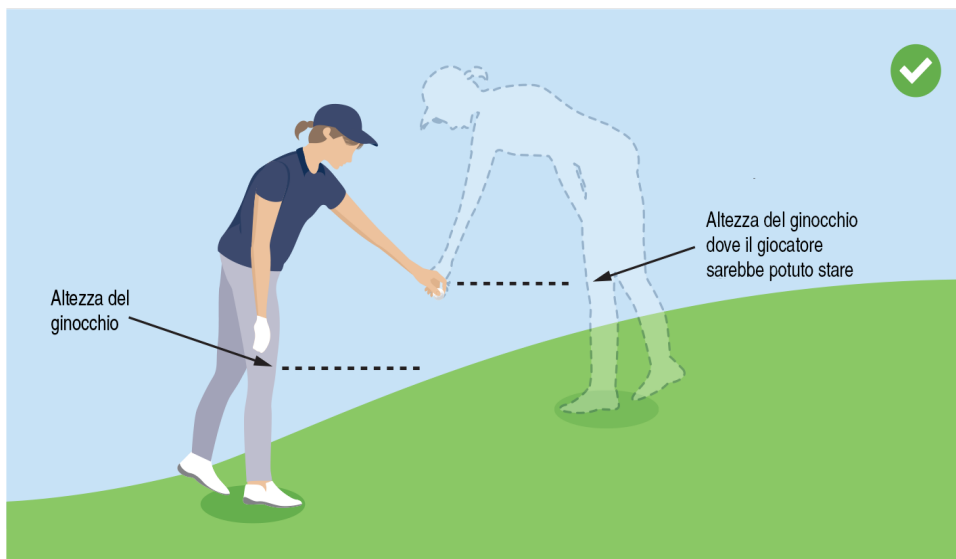
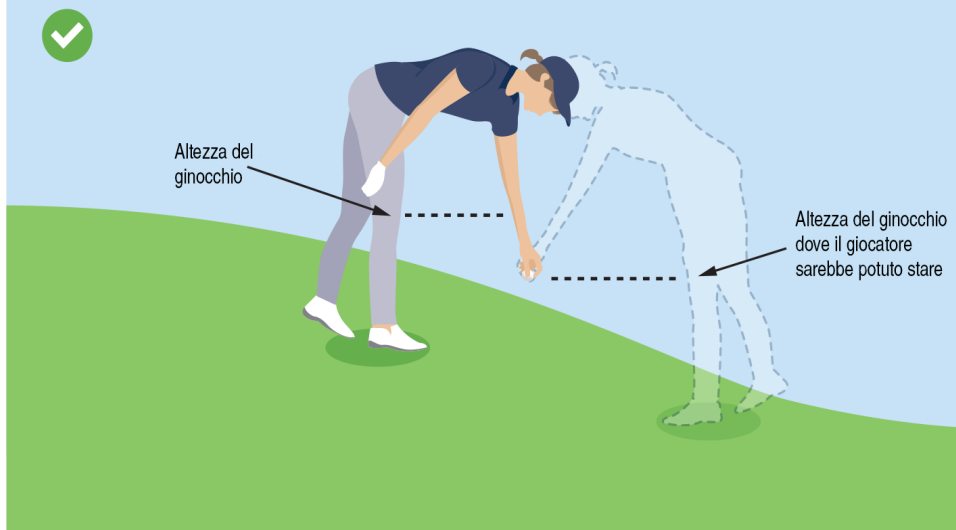
La Regola 14.3b(2) e la definizione di "*droppare*" richiedono che un giocatore *droppi* una palla da una posizione all'altezza del ginocchio del giocatore quando questi si trova in posizione eretta.

Quando c'è un terreno irregolare all'interno e intorno al posto in cui il giocatore *dropperà* la palla, la distanza che la palla farà nel cadere a terra dall'altezza del ginocchio dipende da dove si trova il giocatore quando *dropperà* la palla.

A condizione che la palla cada a una distanza corrispondente all'altezza del ginocchio da una posizione in cui il giocatore avrebbe potuto trovarsi in posizione eretta per far cadere la palla sul punto, la palla è stata *droppata* dall'altezza del ginocchio.

Tuttavia, la palla deve sempre cadere attraverso l'aria per essere *droppata* e non deve essere piazzata.

DIAGRAMMA 14.3b(2)/1 - PALLA DROPPATA DALL'ALTEZZA DEL GINOCCHIO IN UNA ZONA NON IN PIANO



- In entrambe le situazioni il giocatore sta droppando "dall'altezza del ginocchio" come richiesto dalla Regola 14.3b(2) anche se potrebbe sembrare che stia droppando da una posizione sopra l'altezza del ginocchio
- Questo può accadere quando il giocatore sta ovviando in una posizione dove il terreno non è in piano e la palla poteva essere droppata da quell'altezza se il giocatore fosse stato in una posizione differente come mostrato dalla sagoma.

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

L'*area dove ovviare* del giocatore include erba alta, cespugli o altre cose vegetanti al suo interno. Se la palla *droppata* di un giocatore si ferma su un brutto *lie* nell'*area dove ovviare*, essa si è sempre fermata nell'*area dove ovviare*.

Per esempio, un giocatore *droppa* la propria palla nel modo giusto e questa si ferma in un cespuglio nell'*area dove ovviare*. Il cespuglio è parte dell'*area dove ovviare* e, pertanto, la

palla è *in gioco* e il giocatore non è autorizzato a *droppare* nuovamente secondo la Regola 14.3c.

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

Nel *droppare* una palla secondo una Regola che prevede l'ovviare, il giocatore può *droppare* una palla in una *zona proibita al gioco*, purché tale *zona proibita al gioco* sia parte dell'*area dove ovviare*. Tuttavia, il giocatore dovrà successivamente ovviare secondo la Regola che si applica.

Per esempio, un giocatore può ovviare da un'*area di penalità* e *droppare* una palla in una *zona proibita al gioco* in una *condizione anormale del campo*. Tuttavia, dopo che la palla *droppata* si ferma nell'*area dove ovviare* richiesta dalla Regola 17 (Ovviare dall'Area di Penalità), il giocatore deve ovviare secondo la Regola 16.1f.

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

Un giocatore *droppa* una palla nel modo giusto, ma la palla è fermata accidentalmente dal piede o dall'*equipaggiamento* del giocatore (come ad esempio un *tee* che marca l'*area dove ovviare*) e si ferma nell'*area dove ovviare*. Non c'è penalità, il giocatore ha completato di ovviare e deve giocare la palla come si trova.

Se la palla successivamente si *muove* quando il giocatore muove il proprio piede o l'*equipaggiamento*, il giocatore deve *ripiazzare* la palla come richiesto dalla Regola 9.4, ma non riceve penalità poiché il movimento della palla è una conseguenza di azioni ragionevoli intraprese nell'ovviare secondo una Regola (vedi l'Eccezione 4 alla Regola 9.4 – Movimento Accidentale In Qualsiasi Posto Eccetto sul Putting Green Mentre Si Applica una Regola).

14.3c(2)/1 – Dove Piazzare la Palla Droppata Due Volte nel Modo Giusto Nell'Area Dove Ovviare con un Cespuglio al Suo Interno

Se un giocatore deve completare la procedura di *droppaggio* piazzando una palla utilizzando le Regole 14.2b(2) e 14.2e, questo potrebbe comportare che il giocatore tenti di piazzare una palla in un luogo diverso dalla superficie del terreno, in quanto l'*area dove ovviare* di un giocatore include erba, cespugli e altre cose che crescono al suo interno (vedi Chiarimento 14.3c/1).

Per esempio, se il giocatore *droppa* all'interno di un cespuglio nell'*area dove ovviare* e in entrambi i tentativi la palla si ferma al di fuori dell'*area dove ovviare*, la Regola 14.3c(2) prevede che egli debba piazzare una palla sul punto dove per la prima volta essa ha toccato il terreno dopo il secondo *droppaggio*. Se la palla ha toccato il cespuglio quando è stata *droppata* per la seconda volta, il "terreno" include il cespuglio e il giocatore deve tentare di piazzare la palla dove per la prima volta essa ha toccato il cespuglio. Tuttavia, se la palla piazzata non rimane ferma su quel punto dopo due tentativi, il giocatore deve piazzare la palla sul punto più vicino, non più vicino alla *bucca*, dove la palla rimarrà ferma, soggetto ai limiti nella Regola 14.2e.

Regola 14.4 Chiarimenti: Quando la Palla del Giocatore Ritorna in Gioco Dopo che la Palla Originale E' Fuori Gioco

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

Quando una palla viene piazzata o *ripiazzata* sul terreno, è necessario che sia stabilito se essa sia stata posata con l'intenzione di metterla *in gioco*.

Per esempio, il giocatore marca la palla sul *putting green* piazzando una moneta proprio dietro la palla, alza la palla e la consegna al *caddie* affinché la pulisca. Il *caddie* poi piazza la palla proprio dietro o proprio vicino alla moneta (non sul punto originale della palla) per aiutare il giocatore a leggere la *linea di gioco* dall'altro lato della buca. La palla non è *in gioco*, in quanto il *caddie* non ha piazzato la palla con l'intenzione di rimetterla *in gioco*.

In questo caso, la palla non è *in gioco*, a meno che non sia riposizionata con l'intenzione di *ripiazzare* la palla come richiesto dalla Regola 14.2. Se il giocatore esegue un *colpo* con tale palla mentre questa è fuori gioco, egli giocherebbe una *palla sbagliata*.

14.4/2 – Non Sono Permesse le Prove di Droppaggio

La procedura di *droppaggio* nella Regola 14.3 sta a significare che c'è un elemento di incertezza quando si ovvia secondo una Regola. Non è nello spirito del gioco provare come una palla *droppata* reagisca.

Per esempio, nell'ovviare da una strada (*ostruzione inamovibile*), un giocatore determina la propria *area dove ovviare* e realizza che la palla può rotolare e fermarsi in un cespuglio nell'*area dove ovviare*. Essendo consapevole che la palla *droppata* non sarebbe in gioco senza intenzione, il giocatore esegue un *droppaggio* di prova con una palla in un lato dell'*area dove ovviare* per vedere se la palla rotoli nel cespuglio.

Giacché l'azione è contraria allo spirito del gioco, il *Comitato* è giustificato nello squalificare il giocatore secondo la Regola 1.2 (Grave Scorrettezza).

Regola 14.5 Chiarimenti: Correggere l'Errore Fatto nel Sostituire, Ripiazzare, Droppare o Piazzare la Palla

14.5b(1)/1 – Il Giocatore Può Cambiare il Posto Dove la Palla E' Droppata Sulla Linea Quando Droppa Nuovamente Ovviando Indietro Sulla Linea

Quando un giocatore è obbligato a *droppare* una palla una seconda volta dopo aver utilizzato l'opzione per ovviare indietro sulla linea secondo la Regola 16.1c(2) (Ovviare da una Condizione Anormale del Campo), la Regola 17.1d(2) (Ovviare dall'area di Penalità) o la Regola 19.2b o la Regola 19.3b (Ovviare per Palla Ingiocabile), egli deve *droppare* nuovamente secondo l'opzione per ovviare indietro sulla linea nella Regola pertinente. Tuttavia, nel *droppare* la seconda volta, al giocatore è permesso cambiare il punto sulla linea in cui la palla è droppata così che l'*area dove ovviare* creata sia più vicina o più lontana dalla *buca*.

Per esempio, la palla di un giocatore si ferma in un'*area di penalità* ed egli sceglie di ovviare indietro sulla linea. Il giocatore *droppa* la palla nel modo giusto, ma questa rotola al di fuori dell'*area dove ovviare*. Quando il giocatore *dropperà* nuovamente ovviando indietro sulla linea, egli può droppare sulla linea in un posto che sia più vicino o più

lontano dalla *buca* e l'*area dove ovviare* cambierà in base a tale punto.

14.5b(1)/2 – Il Giocatore Può Cambiare Aree del Campo Nell'Area Dove Ovviare Nel Droppare Nuovamente

Quando l'*area dove ovviare* di un giocatore si trova in più di un'*area del campo* ed egli deve *droppare* nuovamente secondo tale opzione per ovviare, il giocatore può *droppare* in un'*area del campo* differente all'interno della stessa *area dove ovviare*, ma il far ciò non cambia il modo in cui si applica la Regola 14.3c.

Per esempio, un giocatore sceglie di ovviare per palla ingiocabile secondo la Regola 19.2c (Ovviare Lateralmente) per una palla nell'*area generale* e la sua *area dove ovviare* è parzialmente nell'*area generale* e parzialmente in un *bunker*. Nel primo *droppaggio* del giocatore la palla tocca il *bunker* nell'*area dove ovviare* e si ferma nell'*area generale* o al di fuori dell'intera *area dove ovviare*, cosicché il giocatore deve *droppare* nuovamente. Nel farlo, egli può *droppare* la palla nella porzione dell'*area generale* dell'*area dove ovviare*.

Regola 14.7 Chiarimenti: Giocare da un Posto Sbagliato

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

Quando la palla di un giocatore si ferma in un'area dove il gioco non è permesso, il giocatore deve ovviare secondo la Regola pertinente. In *stroke play*, se il giocatore gioca la palla da tale area (come ad esempio una *zona proibita al gioco* o un *green sbagliato*), il giocatore riceverà due colpi di penalità per ogni *colpo* eseguito da tale area.

Per esempio, la palla di un giocatore si ferma in una *zona proibita al gioco* all'interno di un'*area di penalità*. Il giocatore entra nella *zona proibita al gioco* ed esegue un *colpo* alla palla che si muove solo di pochi metri e rimane nella *zona proibita al gioco*. Il giocatore allora esegue un altro *colpo* e la palla si ferma al di fuori della *zona proibita al gioco*.

Ciascun *colpo* conta e il giocatore riceverà la *penalità generale* secondo la Regola 14.7 per aver giocato da un *posto sbagliato* per ogni *colpo* eseguito dalla *zona proibita al gioco* per un totale di quattro colpi di penalità. Il giocatore deve terminare la buca con la palla giocata dalla *zona proibita al gioco*, a meno che non ci sia stata una *grave infrazione*. Per una *grave infrazione*, il giocatore deve correggere l'errore (vedi Regola 14.7b).

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

Quando un giocatore ovvia dall'interferenza con una *condizione anormale del campo*, egli deve ovviare da tutta l'interferenza con tale condizione. Se la palla è *droppata* nell'*area dove ovviare* e si ferma in un punto in cui il giocatore ha qualsiasi tipo di interferenza con tale condizione basata sul *colpo* che il giocatore avrebbe effettuato dalla posizione originale della palla se la condizione non fosse presente, la palla si trova in un *posto sbagliato*.

Per esempio, la palla di un giocatore si ferma su una strada e il giocatore decide di

ovviare. Egli stima il *punto più vicino dove ovviare completamente* utilizzando il bastone che avrebbe adoperato per giocare la palla dalla strada. Avendo misurato l'*area dove ovviare* da quel punto, il giocatore *droppa* una palla che si ferma in un punto che il giocatore pensava fosse nell'*area dove ovviare*. Il giocatore quindi esegue un *colpo*, colpendo la strada durante il *colpo* stesso. Poiché la strada era nell'area del movimento che il giocatore intendeva effettuare, il giocatore aveva ancora interferenza. Pertanto, egli non ha determinato correttamente l'*area dove ovviare* e riceverà la *penalità generale* per aver giocato da un *posto sbagliato*.

Tuttavia, se il giocatore avesse avuto interferenza dalla condizione perché, per esempio, egli aveva deciso di giocare in una direzione diversa, con un bastone differente oppure i suoi piedi sono scivolati nell'eseguire il *colpo* e hanno modificato il movimento che egli intendeva effettuare, non si considera che il giocatore abbia giocato da un *posto sbagliato*.

VI

Ovviare Senza Penalità

Regole 15-16

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

Scopo della Regola:

la Regola 15 tratta quando e come il giocatore può ovviare da impedimenti sciolti e ostruzioni movibili.

- Questi oggetti movibili naturali e artificiali non sono considerati come parte della sfida del giocare il campo, e quindi un giocatore di norma è autorizzato a rimuoverli quando essi interferiscono con il gioco.
- Tuttavia, il giocatore deve prestare attenzione nel muovere impedimenti sciolti vicino alla propria palla al di fuori del putting green, in quanto ci sarà penalità se muovendoli egli causa il movimento della palla.

15.1 Impedimenti Sciolti

15.1a Rimozione di un Impedimento Sciolto

Senza penalità, un giocatore può rimuovere un *impedimento sciolto* in qualsiasi posto dentro o fuori dal *campo*, e può farlo in qualsiasi modo (come ad esempio adoperando una mano, un piede, un bastone o altro *equipaggiamento*, facendosi aiutare dagli altri o rompendo parte di un *impedimento sciolto*).

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 prima che la palla sia alzata o *mossa*, 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* che non era presente prima che la palla fosse alzata o *mossa* o che è rimosso come conseguenza del *marcare* il punto di una palla, dell'alzare, *muovere* 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 da un Posto Sbagliato in Infrazione alla Regola 15.1: Penalità Generale secondo la Regola 14.7a.

15.2 Ostruzioni Movibili

Questa Regola riguarda l'ovviare senza penalità che è permesso da oggetti artificiali che incontrano la definizione di *ostruzione mobile*.

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 Mobile

(1) Rimozione di un'Ostruzione Mobile. Senza penalità, un giocatore può rimuovere un'*ostruzione mobile* 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 Mobili 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 mobile*:

- 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 Mobile In Qualsiasi Posto sul Campo Eccetto Sul Putting Green. Il giocatore può ovviare senza penalità alzando la palla, rimuovendo l'*ostruzione mobile* 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 mobile*.
- 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 (ECCEPPO QUANDO LA PALLA SI TROVA DENTRO O SOPRA L'OSTRUZIONE)

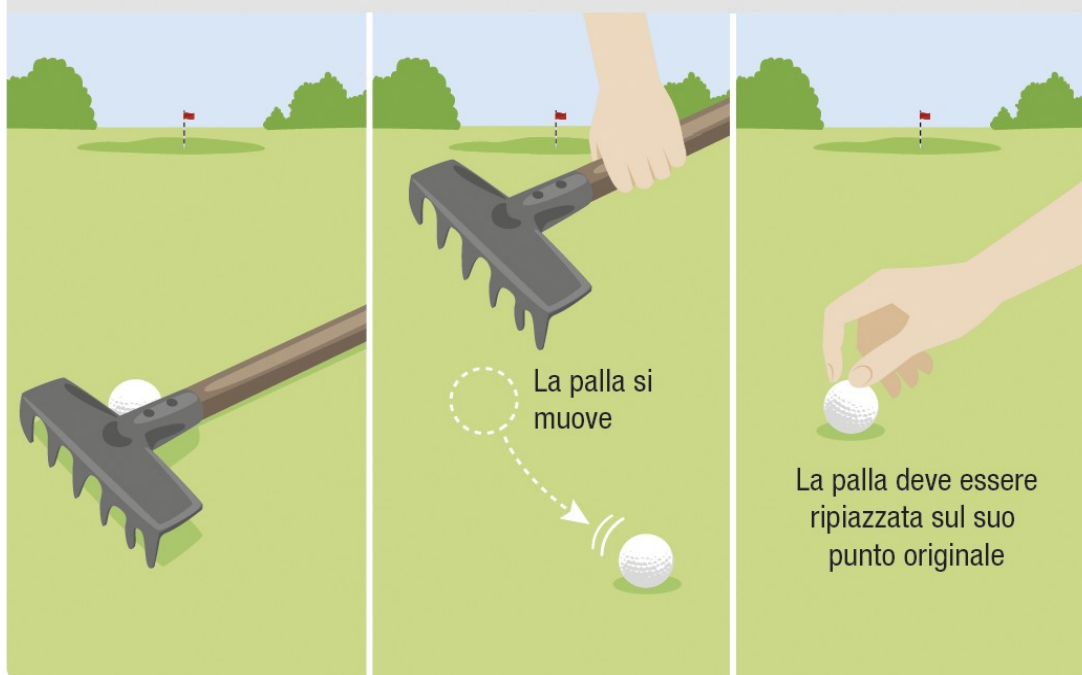
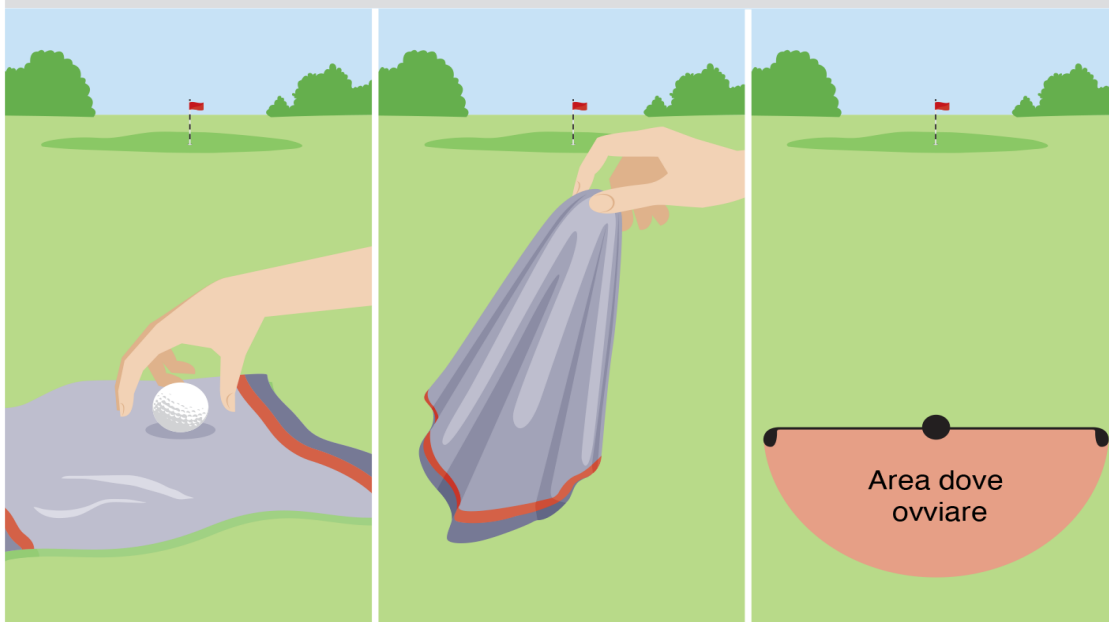


DIAGRAMMA # 2 15.2a PALLA DENTRO O SOPRA L'OSTRUZIONE MOVIBILE



- Quando una palla si trova dentro o sopra un'ostruzione mobile (come ad esempio un asciugamano) in qualsiasi posto sul campo, si può ovviare senza penalità alzando la palla, rimuovendo l'ostruzione mobile e droppando una palla, eccetto sul putting green dove la palla è piazzata.
- Il punto di riferimento per ovviare è il punto stimato proprio sotto al posto dove la palla era ferma dentro o sopra l'ostruzione mobile.
- 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 Mobile Sul Putting Green: Il giocatore può ovviare senza penalità:

- alzando la palla e rimuovendo l'*ostruzione mobile*, 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 mobile*, 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 Mobile

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 mobile* 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 mobile* 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 mobile* e la palla è *persa*, il giocatore deve ovviare per *colpo e distanza* secondo la Regola 18.2.

Penalità per Giocare la Palla da un Posto Sbagliato in Infrazione alla Regola 15.2: Penalità Generale secondo la Regola 14.7a.

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)**.

Vedi Procedure del Comitato Sezione 5I (Guida alle Migliori Pratiche per Aiutare a Prevenire il "Backstop").

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 Ovvviare 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.

Quando si sposta indietro il *marca-palla*, il giocatore dovrebbe farlo misurando dal nuovo punto e invertendo i passaggi utilizzati per spostare il *marca-palla*.

Lo stesso processo dovrebbe essere applicato se un giocatore ha spostato una palla che interferisce misurando da tale palla.

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 da un *Posto Sbagliato* in Infrazione alla Regola 15.3: *Penalità Generale* secondo la Regola 14.7a.

Regola 15.1 Chiarimenti: Impedimenti Sciolti:

15.1a/1 – Rimozione di Impedimento Sciolto dall'Area Dove Ovviare o dal Punto Dove la Palla Deve Essere Droppata, Piazzata o Ripiazzata

L'Eccezione 1 alla Regola 15.1a rende chiaro che, prima di *ripiazzare* una palla, il giocatore non deve rimuovere un *impedimento sciolto* il quale, se fosse *mosso* quando la palla è ferma, ne causerebbe probabilmente il *movimento*. Questo è dovuto al fatto che quando la palla si trova nella sua posizione iniziale, il giocatore rischierebbe di muovere la palla nel rimuovere l'*impedimento sciolto*.

Tuttavia, quando una palla deve essere *droppata* o piazzata, essa non deve essere rimessa su un punto specifico, pertanto è permesso rimuovere *impedimenti sciolti* prima di *droppare* o di piazzare una palla.

Per esempio, se un giocatore sta applicando la Regola 14.3b nel *droppare* una palla nell'*area dove ovviare* o sta applicando la Regola 14.3c(2) quando una palla *droppata* non rimane ferma nell'*area dove ovviare* e il giocatore deve ora piazzare una palla, egli è autorizzato a rimuovere *impedimenti sciolti* dall'*area dove ovviare* nella quale verrà *droppata* una palla oppure sopra o attorno al punto sul quale il giocatore deve piazzare una palla.

Regola 15.3 Chiarimenti: Palla o Marca-Palla Che Aiuta o Interferisce con il Gioco

15.3/1 – Metodi per Muovere la Palla o il Marca-Palla Che Aiutano o Interferiscono con il Gioco

Quando un giocatore muove la sua palla o il suo *marca-palla* secondo la Regola 15.3, questa dovrebbe essere piazzata lateralmente misurando con un bastone, come ad esempio usando la testa del bastone o l'intera lunghezza di un bastone. Ciò può essere fatto misurando direttamente dalla palla o *marcando* il punto della palla e misurando da lì.

Alcuni esempi di questo includono:

- Il giocatore può *marcare* il punto della palla e poi spostare il *marca-palla* di una o più teste di bastone lateralmente.
- Il giocatore può posare un bastone o la testa del bastone immediatamente a lato della palla e spostare la palla all'altra estremità del bastone o della testa del bastone, oppure posizionare un *marca-palla* in quel punto.

Nel muovere la palla o il *marca-palla*, il giocatore dovrebbe allineare il bastone con un oggetto fisso (come un'imperfezione sul green o un irrigatore) per garantire che nel *ripiazzare* la palla, i passaggi possano essere invertiti e la palla possa essere *ripiazzata* nel punto da cui è stata alzata.

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

In *stroke play*, secondo la Regola 15.3a, se due o più giocatori si accordano per lasciare una palla in posizione sul *putting green* per aiutare qualsiasi giocatore e il *colpo* è eseguito con tale palla che aiuta lasciata in posizione, ciascun giocatore che ha pattuito l'accordo riceverà due colpi di penalità. Un'infrazione alla Regola 15.3a non dipende da se i giocatori fossero a conoscenza che tale accordo non sia permesso.

Per esempio, in *stroke play*, prima di giocare da appena fuori dal *putting green*, un giocatore chiede a un altro giocatore di lasciare la sua palla che è vicino alla *buca*, al fine di utilizzarla come elemento di arresto. Inconsapevole che ciò non è permesso, l'altro giocatore concorda e lascia la propria palla vicino alla buca per aiutare l'altro giocatore. Una volta che il *colpo* viene eseguito con tale palla in posizione, entrambi i giocatori riceveranno due colpi di penalità secondo la Regola 15.3a.

Lo stesso esito si applicherebbe qualora il giocatore la cui palla era vicino alla buca, si fosse offerto di lasciare la *palla in gioco* per aiutare l'altro giocatore e questi avesse accettato tale offerta e avesse poi giocato.

Se i giocatori fossero a conoscenza che non gli fosse permesso formulare questo tipo di accordo, ma essi procedono ugualmente, i giocatori saranno entrambi squalificati secondo la Regola 1.3b(1) per aver ignorato intenzionalmente la Regola 15.3a.

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

In un incontro, un giocatore può essere d'accordo a lasciare la propria palla in posizione per aiutare l'*avversario*, giacché l'esito di qualsiasi vantaggio che possa derivare dall'accordo può influenzare solo il loro incontro.

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.

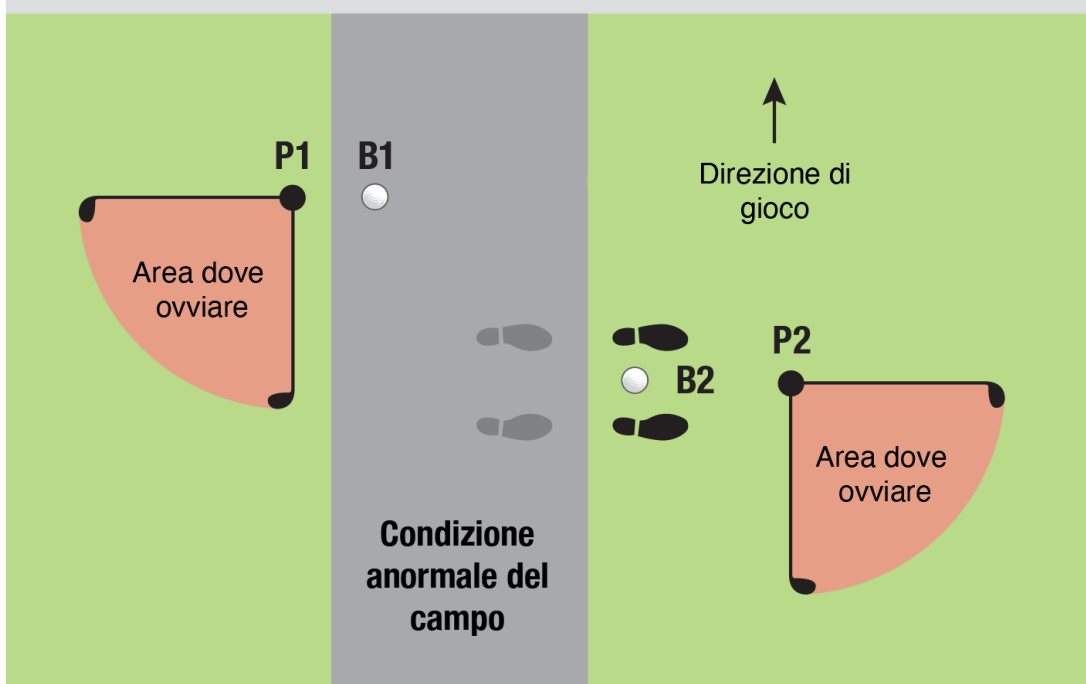
L'interferenza esiste quando si verifica uno qualsiasi dei seguenti casi:

- 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. Non si ovvia secondo la Regola 16.1:

- quando giocare la palla come si trova è chiaramente irragionevole a causa di un qualcosa dal quale al giocatore non è consentito ovviare senza penalità (come ad esempio quando un giocatore non è in grado di 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.

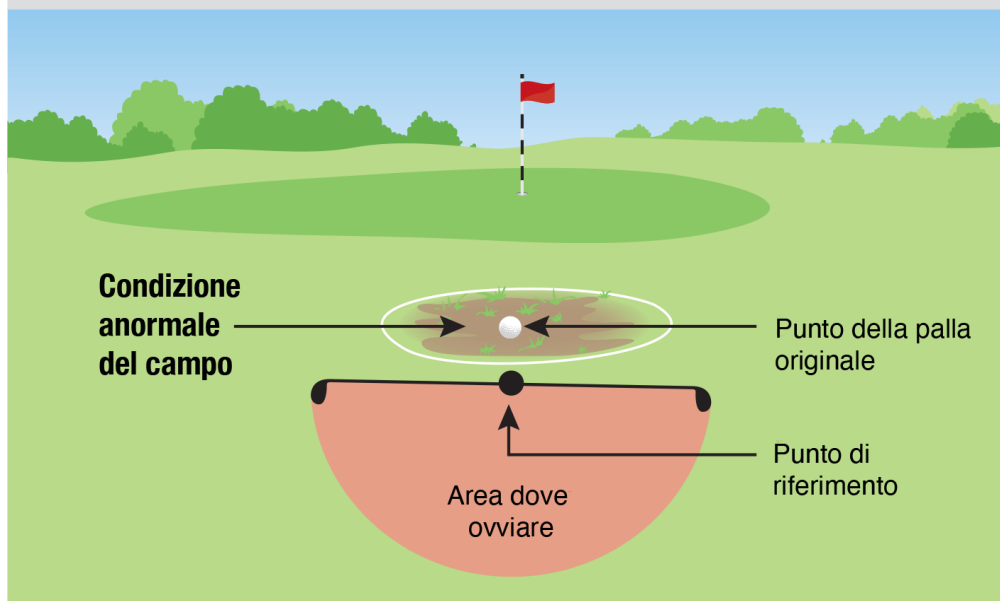
Vedi Procedure del Comitato, Sezione 8; Regola Locale Tipo F-23 (il *Comitato* può adottare una Regola Locale che permette l'ovviare senza penalità dall'interferenza con ostruzioni temporanee inamovibili dentro o fuori dal *campo*).

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.

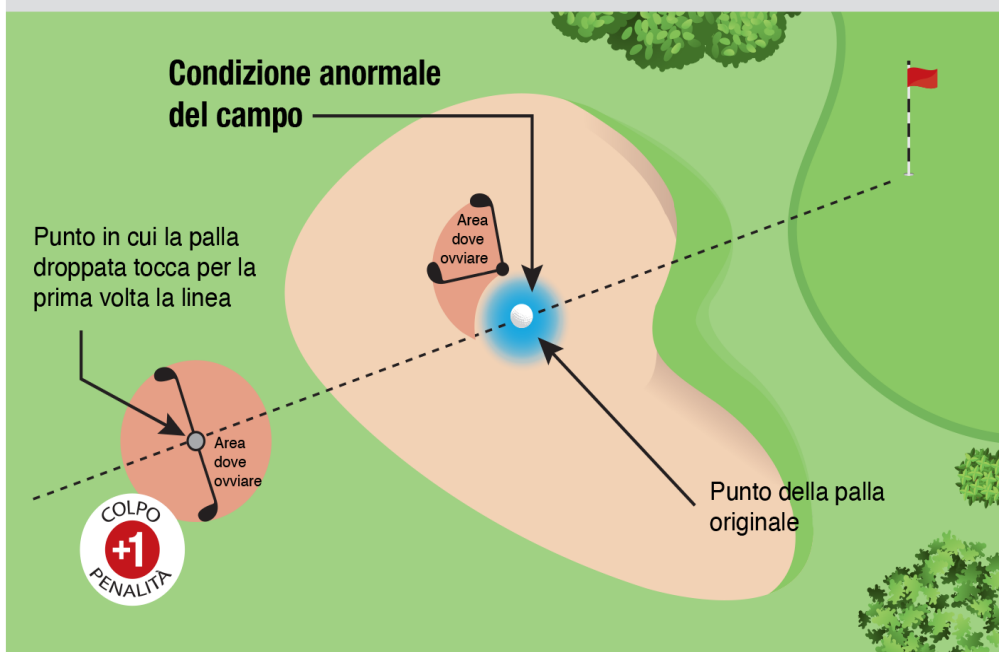
16.1c Ovviare per la Palla in Bunker

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 indietro sulla linea al di fuori del bunker con un colpo di penalità.
- Si ovvia fuori dal bunker droppando una palla in un punto che mantiene il punto della palla originale tra la buca e tale punto.
- L'area dove ovviare è a un bastone di lunghezza in qualsiasi direzione dal punto in cui la palla tocca per la prima volta il terreno quando droppata.

(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) al di fuori di quel *bunker*, mantenendo il punto della palla originale tra la buca e il punto in cui la palla è *droppata* (senza limite a quanto indietro la palla può essere *droppata*). Il punto sulla linea in cui la palla tocca per la prima volta il terreno quando *droppata* crea un'*area dove ovviare* della *lunghezza di un bastone* in qualsiasi direzione da quel punto, **ma** con questi limiti:

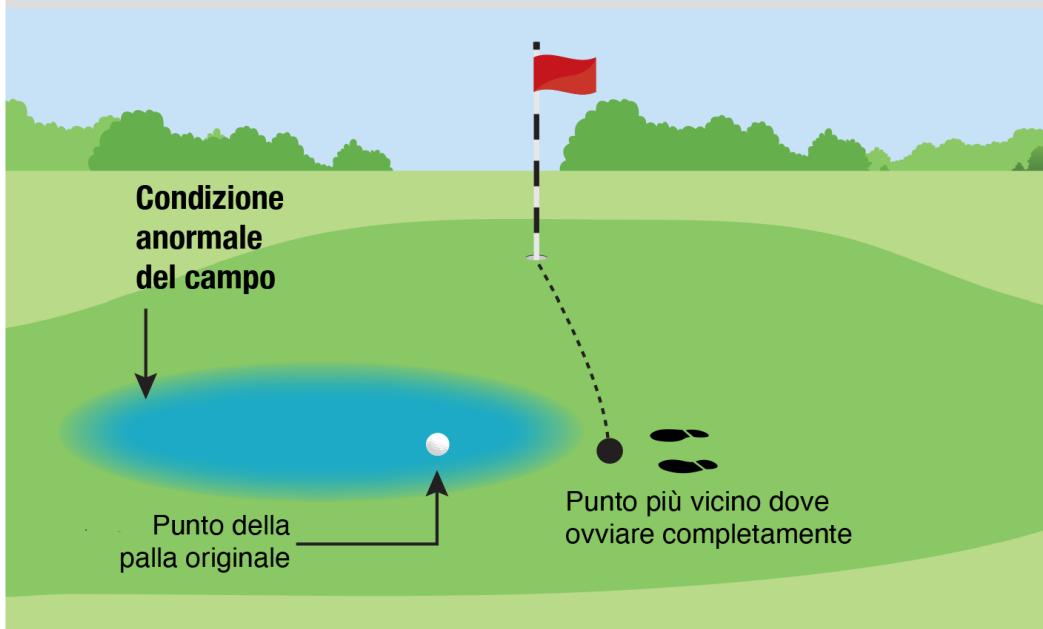
- Limiti sulla Posizione dell'Area dove Ovviare:
 - non deve essere più vicino alla *buca* del punto della palla originale, e
 - può essere in qualsiasi *area del campo* eccetto nello stesso bunker, **ma**
 - deve essere nella stessa *area del campo* che la palla ha toccato per la prima volta quando *droppata*.

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*.

DIAGRAMMA 16.1d: OVVIARE 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 più vicino dove ovviare completamente.
- Il punto più vicino dove ovviare completamente deve essere sul putting green o nell'area generale.

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

Se la palla di un giocatore non è stata trovata ed è *noto o pressoché certo* che la palla si sia fermata dentro o sopra una *condizione anormale del campo* sul *campo*, il giocatore può utilizzare questa opzione per ovviare invece di ovviare per *colpo e distanza*:

- il giocatore può ovviare secondo la Regola 16.1b, c o d, adoperando il punto stimato dove la palla ha per l'ultima volta attraversato il bordo della *condizione anormale del campo* sul *campo* come punto della palla al fine di trovare il *punto più vicino dove ovviare completamente*;
- una volta che il giocatore mette un'altra palla *in gioco* per ovviare in questo modo:
 - la palla originale non è più *in gioco* e non deve essere giocata;
 - questo è valido anche se essa viene successivamente trovata sul *campo* prima della fine del periodo dei tre minuti di ricerca (vedi Regola 6.3b).

Tuttavia, se non è *noto o pressoché certo* che la palla si sia fermata dentro o sopra una *condizione anormale del campo* e la palla è *persa*, il giocatore deve ovviare per *colpo e distanza* secondo la Regola 18.2.

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

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

(1) Ovviare Quando la Palla si Trova in una Zona Proibita al Gioco In Qualsiasi Posto sul Campo Eccetto nell'Area di Penalità. 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) Ovviare 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*.

Questa Regola non si applica ad altre situazioni sul *campo* che potrebbero causare danni fisici (come un cactus).

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.

(3) Non si Ovvia Quando E' Chiaramente Irragionevole. Non si ovvia senza penalità secondo la Regola 16.2b:

- quando giocare la palla come si trova è chiaramente irragionevole a causa di un qualcosa dal quale al giocatore non è consentito ovviare senza penalità

(come ad esempio quando un giocatore non è in grado di eseguire un *colpo* a causa del posto in cui si trova la palla all'interno di un cespuglio);

- quando l'interferenza esiste solo perché un giocatore sceglie un bastone, un tipo di *stance*, di movimento o di direzione di gioco che è chiaramente irragionevole secondo le circostanze.

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 si ovvia 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 giocare la palla come si trova è chiaramente irragionevole a causa di un qualcosa dal quale al giocatore non è consentito ovviare senza penalità (come ad esempio quando un giocatore non è in grado di eseguire un *colpo* a causa del posto in cui si trova la palla all'interno di un cespuglio).

(2) Determinare Se la Palla è Infossata. La palla di un giocatore è *infossata* solo se:

- si trova nel proprio pitch-mark realizzato come conseguenza del *colpo* precedente del giocatore, e
- parte della palla si trova al di sotto del livello del terreno.

Se il giocatore non può dire con sicurezza se la palla sia nel proprio pitch-mark o nel pitch-mark creato da un'altra palla, il giocatore può considerare la *palla infossata* se è ragionevole concludere dalle informazioni disponibili che la palla sia nel suo pitch-mark.

Una palla non è *infossata* se si trova al di sotto del livello del terreno come conseguenza di qualcos'altro diverso dal *colpo* precedente del giocatore, come ad esempio quando:

- la palla è spinta nel terreno da qualcuno che l'ha calpestata,
- la palla è spinta direttamente nel terreno senza librarsi in aria, o
- la palla è stata *droppata* nell'ovviare secondo una Regola.

DIAGRAMMA 16.3a: QUANDO UNA PALLA È INFOSSATA



16.3b Ovviare per Palla Infossata

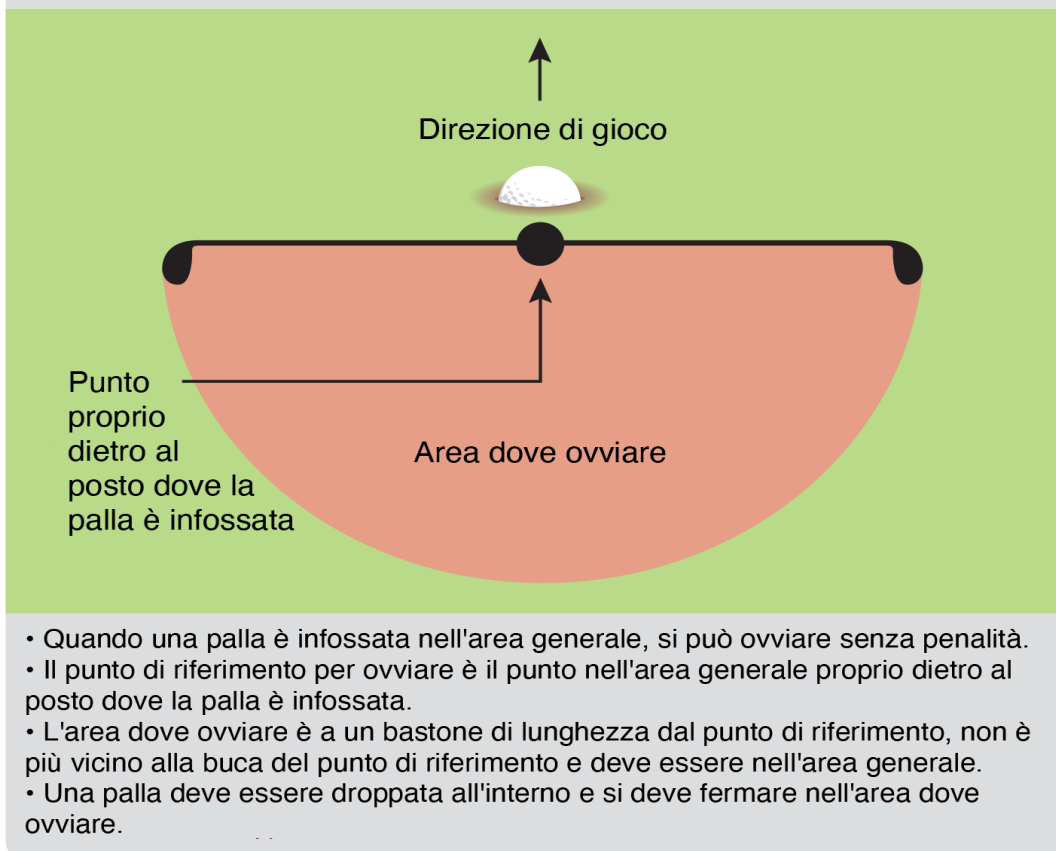
Quando la palla di un giocatore è *infossata* nell'*area generale* ed è permesso ovviare secondo la Regola 16.3a, il giocatore può ovviare senza penalità *droppando* la palla originale o un'altra palla in quest'*area dove ovviare* (vedi Regola 14.3):

- Punto di Riferimento: il punto nell'area generale 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*, e
 - 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 DALLA PALLA INFOSSATA



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 la Palla da un *Posto Sbagliato* in Infrazione alla Regola 16.4: *Penalità Generale* secondo la Regola 14.7a.

Regola 16.1 Chiarimenti: Ovviare dalle Condizioni Anormali del Campo (Incluse le Ostruzioni Inamovibili)

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

Se un giocatore ottiene *condizioni che influenzano il colpo* migliori quando ovvia secondo la Regola 16.1, è sua buona fortuna. Non c'è nulla nella Regola 16.1 che obbliga il giocatore a mantenere le identiche *condizioni* dopo aver ovviato.

Per esempio, nell'ovviare da un irrigatore (*ostruzione inamovibile*) nel rough, il *punto più vicino dove ovviare completamente* o l'*area dove ovviare* possono essere nel fairway. Se ciò ha come conseguenza che il giocatore possa avere la possibilità di *droppare* una palla in fairway, questo è permesso.

In alcune situazioni, le *condizioni* possono essere meno vantaggiose per il giocatore dopo che questi ha ovviato rispetto alle *condizioni* che aveva prima che ovviasse, come ad esempio quando l'area del *punto più vicino dove ovviare completamente* è un'area formata da rocce.

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

Se un giocatore ha interferenza con una seconda *condizione anormale del campo* dopo aver ovviato completamente da una *condizione anormale del campo*, la seconda situazione costituisce una nuova situazione e il giocatore può ovviare nuovamente secondo la Regola 16.1.

Per esempio, nell'*area generale*, ci sono due aree di *acqua temporanea* che sono vicine l'una all'altra e il giocatore ha interferenza da un'area, ma non dall'altra. Il giocatore ovvia secondo la Regola 16.1 e la palla si ferma all'interno dell'*area dove ovviare* su un punto dove non c'è più interferenza con la prima area di *acqua temporanea*, ma c'è interferenza con la seconda area.

Il giocatore può giocare la palla come si trova oppure ovviare dalla seconda area secondo la Regola 16.1.

Lo stesso esito si avrebbe se ci fosse interferenza con qualsiasi altra *condizione anormale del campo*.

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

Ci sono situazioni in cui un giocatore può avere interferenza con due condizioni contemporaneamente e, in quelle situazioni, il giocatore può scegliere di ovviare da una delle condizioni. Se, dopo aver ovviato da una condizione, esiste interferenza con la seconda condizione, il giocatore potrà allora ovviare dalla seconda condizione.

Alcuni esempi di quanto esposto includono:

- nell'*area generale*, un'*ostruzione inamovibile* interferisce con l'area del movimento che il giocatore intende effettuare e la palla giace all'interno di un'area definita come *terreno in riparazione*.

Il giocatore può ovviare per primo dall'*ostruzione* secondo la Regola 16.1, *droppare* la palla nel *terreno in riparazione* se questo è parte dell'*area dove ovviare* e poi avere l'opzione di giocare la palla come si trova nel *terreno in riparazione* oppure ovviare secondo la Regola 16.1b.

Al contrario, il giocatore può ovviare dal *terreno in riparazione* e, se c'è ancora interferenza con l'*ostruzione*, ovviare dall'*ostruzione*;

- la palla di un giocatore è *infossata* nell'*area generale* in *terreno in riparazione*.

Il giocatore ha l'opzione di ovviare secondo la Regola 16.1 per l'interferenza con il *terreno in riparazione* o secondo la Regola 16.3 per la *palla infossata*.

Tuttavia, in tali situazioni, il giocatore non può con una singola procedura ovviare contemporaneamente dalle due condizioni *droppando* una palla in una singola *area dove ovviare* determinata dall'unione di *punti più vicino dove ovviare completamente* da entrambe le condizioni, eccetto nella situazione in cui il giocatore ha successivamente ovviato dall'interferenza con entrambe le condizioni ed è essenzialmente tornato indietro da dove ha iniziato.

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

Quando una palla giace su una parte sopraelevata di un'*ostruzione inamovibile*, il *punto più vicino per ovviare completamente* è sul terreno sotto l'*ostruzione*. Ciò per rendere più semplice stabilire il *punto più vicino dove ovviare completamente* e per evitare che esso venga localizzato sul ramo di un albero nelle vicinanze.

Per esempio, una palla si ferma nell'*area generale* su una parte sopraelevata di un'*ostruzione inamovibile*, come ad esempio una passerella oppure un ponte sospeso su una profonda depressione.

Se in questa situazione il giocatore sceglie di ovviare, la distanza verticale non verrà presa in considerazione e il *punto più vicino dove ovviare completamente* sarà il punto (Punto X) sul terreno direttamente sotto al posto dove la palla si trova sull'*ostruzione*, purché il giocatore non abbia interferenza, come definito dalla Regola 16.1a, in questo punto. Il giocatore può ovviare secondo la Regola 16.1b *droppando* una palla all'interno dell'*area dove ovviare* determinata utilizzando il Punto X come punto di riferimento.

Se c'è interferenza con qualche parte dell'*ostruzione* (come ad esempio una colonna di sostegno) per una palla situata al Punto X, il giocatore può allora ovviare secondo la

Regola 16.1b utilizzando il Punto X come il punto della palla ai fini di trovare il *punto più vicino per ovviare completamente*.

Vedi Chiarimento 16.1/5 per quando una palla giace al di sotto del livello del terreno e ha interferenza con un'*ostruzione inamovibile*.

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

La procedura di quando una palla si trova al di sotto del livello del terreno in una *condizione anormale del campo* (come ad esempio un tunnel) è diversa da quella di quando la palla è sopraelevata. In tal caso, il determinare il *punto più vicino dove ovviare completamente* deve tenere conto della distanza verticale e orizzontale. In alcuni casi il *punto più vicino dove ovviare completamente* potrebbe essere all'entrata del tunnel e in altri casi esso potrebbe essere sul terreno direttamente al di sopra del posto in cui la palla giace nel tunnel.

Vedi Chiarimento 16.1/4 per quando la palla si trova su una parte sopraelevata di un'*ostruzione inamovibile*.

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

Quando una palla si muove nell'*acqua temporanea*, se il giocatore sceglie di alzare la palla in movimento o di *sostituire* un'altra palla nell'ovviare secondo la Regola 16.1, al giocatore è permesso lasciare che la palla si sposti in un punto migliore prima di determinare il *punto più vicino dove ovviare completamente*, purché egli non ritardi irragionevolmente il gioco (Eccezione 3 alla Regola 10.1d e Regola 5.6a).

Per esempio, la palla di un giocatore si muove nell'*acqua temporanea* lungo il fairway. Il giocatore arriva alla palla quando questa è al Punto A e realizza che, quando essa arriva al Punto B che è a circa quattro metri e mezzo, il suo *punto più vicino dove ovviare completamente* sarà in un punto migliore di quello che sarebbe se egli ovviasse dal Punto A.

A condizione che il giocatore non ritardi irragionevolmente il gioco (Regola 5.6a), egli è autorizzato a ritardare l'inizio della procedura dell'ovviare fino a che la palla raggiunga il punto B.

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

In alcune situazioni un giocatore può dover adottare un movimento, uno *stance*, una direzione di gioco anormali nel giocare la propria palla per adattarsi a una data situazione. Se il *colpo* anormale non è chiaramente irragionevole date le circostanze, al giocatore è permesso ovviare senza penalità secondo la Regola 16.1.

Per esempio, nell'*area generale*, la palla di un giocatore destro è così vicina a un *oggetto che definisce il limite* sul lato sinistro di una buca che egli dovrà effettuare un movimento da mancino per giocare verso la buca. Nell'effettuare il movimento da mancino, lo *stance*

del giocatore interferisce con un'*ostruzione inamovibile*.

Al giocatore è permesso ovviare dall'*ostruzione inamovibile*, in quanto l'utilizzo di un movimento da mancino non è chiaramente irragionevole in questa circostanza.

Dopo che la procedura per ovviare per il movimento da mancino è completata, il giocatore può successivamente utilizzare un normale movimento da destro per il *colpo* successivo. Se l'*ostruzione* interferisce con il movimento da destro, il giocatore potrà ovviare per il movimento da destro secondo la Regola 16.1b oppure giocare la palla come si trova.

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

Un giocatore non può utilizzare un *colpo* chiaramente irragionevole per poter ovviare da una *condizione anormale del terreno*. Se il *colpo* del giocatore è chiaramente irragionevole date le circostanze, non è permesso ovviare secondo la Regola 16.1 e il giocatore deve giocare la palla come si trova o ovviare per palla ingiocabile.

Per esempio, nell'*area generale*, la palla di un giocatore destro si trova in un brutto *lie*. Un'*ostruzione inamovibile* che si trova nelle vicinanze non interferirebbe con il *colpo* normale da destro del giocatore, ma interferirebbe con un *colpo* da mancino. Il giocatore afferma che giocherà il *colpo* successivo da mancino e pensa che, giacché nell'eseguire tale *colpo* interferirebbe l'*ostruzione*, gli sarebbe permesso ovviare secondo la Regola 16.1b.

Pertanto, dal momento che l'unica ragione per il giocatore di utilizzare un *colpo* da mancino è quella di evitare un brutto *lie* con l'ovviare, l'utilizzo del *colpo* da mancino è chiaramente irragionevole e al giocatore non è permesso ovviare secondo la Regola 16.1b (Regola 16.1a(3)).

Lo stesso principio si applicherebbe all'utilizzo di uno *stance*, a una direzione di gioco o alla scelta di un bastone chiaramente irragionevoli.

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

Nel valutare se l'ovviare debba essere negato secondo la Regola 16.1a(3) per una palla che giace al di sotto del livello del terreno in una *buca di animale*, la decisione verrà presa basandosi sul *lie* che la palla avrebbe avuto all'ingresso della buca rispetto alla posizione della palla al di sotto del livello del terreno nella buca.

Per esempio, nell'*area generale*, la palla di un giocatore si ferma al di sotto del livello del terreno in una buca realizzata da un *animale*. Un grande cespuglio si trova immediatamente vicino e sporge sull'entrata della *buca di animale*.

La natura dell'area all'ingresso della *buca di animale* è tale che, se la *buca di animale* non fosse in quel posto, sarebbe chiaramente irragionevole per il giocatore eseguire un *colpo* alla palla (a causa del cespuglio sporgente). In tale situazione, al giocatore non è permesso ovviare secondo la Regola 16.1b. Il giocatore deve giocare la palla come si trova oppure procedere secondo la Regola 19 (Palla Ingocabile).

Se la palla giace in una *buca di animale*, ma non è al di sotto del livello del terreno, il punto della palla sarà utilizzato per stabilire se sia chiaramente irragionevole giocare la

palla e se si applichi la Regola 16.1a(3). Se la Regola 16.1a(3) non si applica, al giocatore è permesso ovviare senza penalità secondo la Regola 16.1b. Gli stessi principi si applicherebbero a una palla che si trova al di sotto del livello del terreno in un'*ostruzione inamovibile*.

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

Quando una palla entra in una *condizione anormale del campo* e si ferma al di sotto del livello del terreno (e quindi la Regola 16.1a(3) non si applica), la procedura per ovviare che si applica dipende da se la palla giace nell'*area generale* (Regola 16.1b), in un *bunker* (Regola 16.1c), in un'*area di penalità* (Regola 17.1c) o *fuori limite* (Regola 18.2b).

Esempi della possibilità di ovviare e come ovviare sono i seguenti:

- una palla entra in una *buca di animale* attraverso un'entrata che si trova in un *bunker* a lato del green e viene trovata ferma al di sotto del *putting green*. Poiché la palla non è nel *bunker* né sul *putting green*, si procede a ovviare per una palla che si trova nell'*area generale*. Il punto in cui la palla giace nella *buca di animale* verrà utilizzato per determinare il *punto più vicino dove ovviare completamente* e l'*area dove ovviare* dovrà essere nell'*area generale*;
- una palla entra in una *buca di animale* attraverso un'entrata che è in un punto che si trova *fuori limite*. Parte della buca si trova entro i limiti del *campo* e quindi nell'*area generale*. La palla viene trovata ferma entro i limiti del *campo*, al di sotto del terreno e nell'*area generale*. Si ovvia secondo la Regola 16.1b per una palla che si trova nell'*area generale*. Il punto in cui la palla giace nella buca di animale verrà utilizzato per determinare il *punto più vicino dove ovviare completamente* e l'*area dove ovviare* dovrà essere nell'*area generale*;
- una palla entra in una *buca di animale* attraverso un'entrata che si trova nell'*area generale*, ma solo a circa 30 centimetri da una recinzione che definisce il limite. La *buca di animale* degrada considerevolmente al di sotto della recinzione così che la palla viene trovata ferma oltre la linea che definisce il limite. Giacché la palla si trova *fuori limite*, il giocatore deve ovviare per *colpo e distanza* aggiungendo un colpo di penalità e giocare una palla da dove è stato eseguito il *colpo* precedente (Regola 18.2b);
- una palla potrebbe essere entrata in una *buca di animale* attraverso un'entrata che si trova nell'*area generale*, ma non è *noto o pressoché certo* che la palla, che non è stata trovata, sia nella *condizione anormale del campo*. In questa situazione, la palla è *persa* e il giocatore deve ovviare per *colpo e distanza* aggiungendo un colpo di penalità e giocare la palla da dove è stato eseguito il *colpo* precedente (Regola 18.2b);

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

Se il giocatore ovvia al meglio, egli avrà ancora interferenza dalla *condizione anormale del campo* e può ovviare ulteriormente utilizzando la procedura dell'ovviare indietro sulla linea con un colpo di penalità. Se il giocatore decide di procedere in questo modo, il *punto di*

riferimento per ovviare indietro sulla linea è dove la palla si è fermata dopo aver ovviato al meglio.

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

Se un giocatore alza la propria palla per ovviare secondo la Regola 16.1c, egli non è vincolato all'opzione per ovviare che intende utilizzare secondo la Regola 16.1c fino a che la palla originale sia messa in gioco o venga *sostituita* un'altra palla secondo tale opzione.

Per esempio, un giocatore sceglie di ovviare dall'*acqua temporanea* in un *bunker* e alza la palla con l'intenzione di ovviare senza penalità nel *bunker* (Regola 16.1c(1)). Il giocatore poi realizza che il posto dove le Regole richiedono che la palla sia *droppata* nel *bunker* avrà come conseguenza un colpo molto difficile.

Dopo aver alzato la palla, ma prima di mettere una *palla in gioco*, il giocatore può scegliere una delle due opzioni della Regola nonostante l'intenzione originale di ovviare secondo la Regola 16.1c(1).

Regola 16.3 Chiarimenti: Palla Infossata

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

Deve essere ragionevole concludere che la palla sia nel proprio pitch mark affinché il giocatore ovvi secondo la Regola 16.3b.

Un esempio di quando sia ragionevole concludere che la palla si sia fermata nel proprio pitch-mark è quando il colpo di approccio di un giocatore atterra sul terreno morbido appena prima del *putting green* nell'*area generale*. Il giocatore vede la palla rimbalzare in avanti e poi tornare indietro. Quando il giocatore arriva alla palla, nota che essa è *infossata* nell'unico pitch-mark nell'area. Dal momento che è ragionevole concludere che la palla sia tornata indietro nel proprio pitch-mark, il giocatore può ovviare secondo la Regola 16.3b.

Tuttavia, se il colpo di partenza di un giocatore atterra in fairway e la palla rimbalza su una collina in una posizione che non può essere vista dalla partenza, ma essa viene poi trovata in un pitch-mark, non è ragionevole concludere che la palla si sia *infossata* nel proprio pitch-mark e al giocatore non è permesso ovviare secondo la Regola 16.3b.

16.3b/1 – Ovviare per Palla Infossata Quando il Punto Immediatamente Dietro alla Palla Non E' Nell'Area Generale

Quando un giocatore può ovviare da una *palla infossata* nell'*area generale*, ci sono situazioni in cui il punto immediatamente dietro a dove la palla è *infossata* non si trova nell'*area generale*.

Quando ciò accade, la procedura per ovviare richiede al giocatore di trovare il punto più vicino nell'*area generale* che non sia più vicino alla *bucca* al punto immediatamente dietro a dove la palla è *infossata*, e questo punto diventa il punto di riferimento per stabilire un'*area dove ovviare* secondo la Regola 16.3b.

Sebbene questo punto sia normalmente molto vicino al punto dietro a dove la palla è

infossata, esso potrebbe essere a una certa distanza (come ad esempio quando una palla si *infossa* appena fuori da un'*area di penalità* e, in base alla forma dell'*area di penalità*, il giocatore dovrebbe aver bisogno di andare a una certa distanza a destra o a sinistra per trovare un punto nell'*area generale* che non sia più vicino alla *buca*).

Questa procedura si applica anche quando una palla si trova entro i limiti del campo ma si *infossa* proprio vicino al *fuori limite* oppure quando si *infossa* nella parete o nella sponda proprio al di sopra di un *bunker*.

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

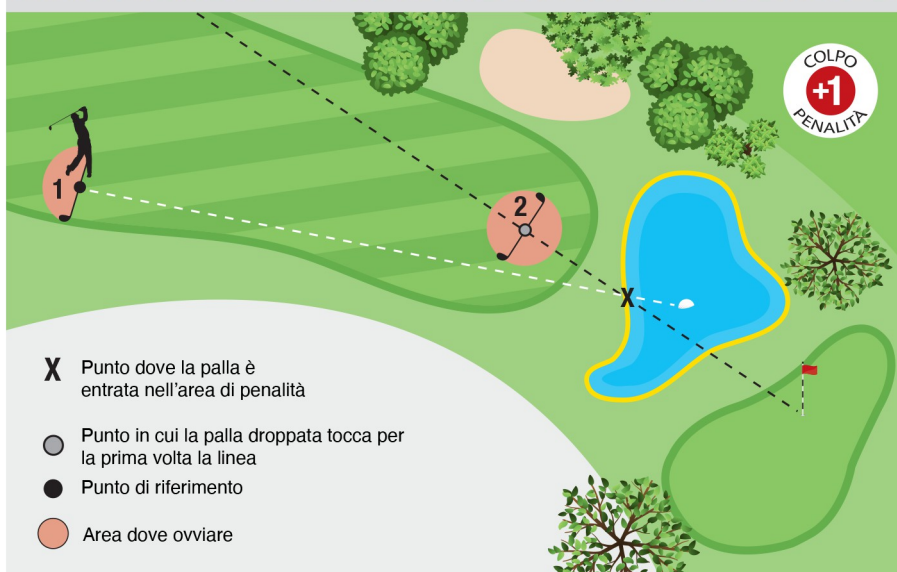
Se la palla di un giocatore si trova in un'*area di penalità*, incluso quando è *noto o pressoché certo* che sia in un'*area di penalità* anche se non è trovata, il giocatore ha queste opzioni per ovviare, ciascuna con **un colpo di penalità**:

(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) al di fuori dell'*area di penalità* mantenendo il punto stimato in cui la palla originale ha attraversato l'ultima volta il bordo dell'*area di penalità* tra la buca e il punto in cui la palla è *droppata* (senza limite a quanto indietro la palla può essere *droppata*). Il punto sulla linea in cui la palla tocca per la prima volta il terreno quando *droppata* crea un'*area dove ovviare* della *lunghezza di un bastone* in qualsiasi direzione da quel punto, **ma** con questi limiti:

- Limiti sulla Posizione dell'Area dove Ovviare:
 - non deve essere più vicino alla *buca* del punto stimato in cui la palla originale ha attraversato l'ultima volta il bordo dell'*area di penalità*, e
 - può essere in qualsiasi *area del campo*, eccetto nella stessa *area di penalità*, **ma**
 - deve essere nella stessa *area del campo* che la palla ha toccato per la prima volta quando *droppata*.

DIAGRAMMA 17.1d: OVVIARE PER LA PALLA NELL'AREA DI PENALITÀ GIALLA

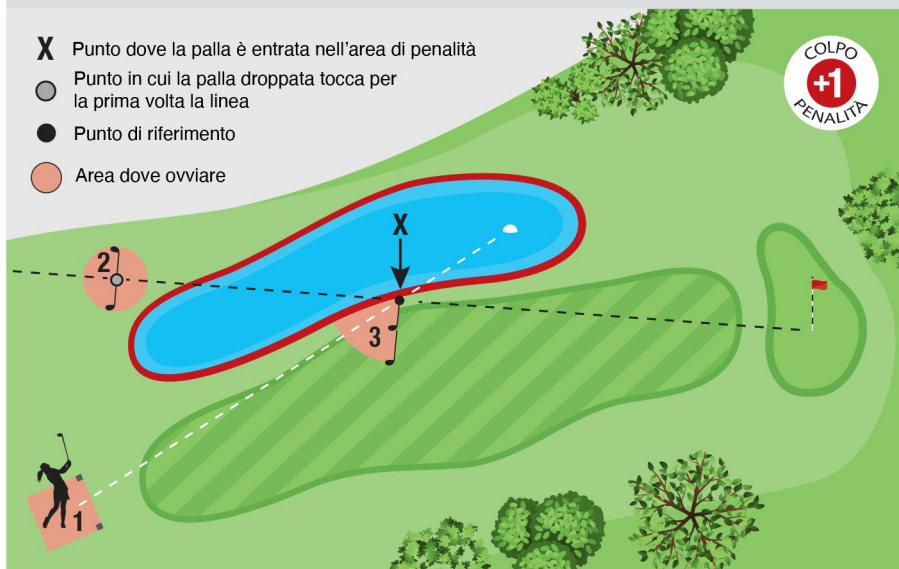


Quando è noto o pressoché certo che una palla sia in un'area di penalità gialla e il giocatore vuole ovviare, il giocatore ha **due** opzioni, ciascuna che prevede un colpo di penalità. Il giocatore può:

(1) ovviare per colpo e distanza giocando una palla da un'area dove ovviare basata sul posto in cui è stato eseguito il colpo precedente.

(2) ovviare indietro sulla linea droppando una palla al di fuori dell'area di penalità mantenendo il punto X tra la buca e il punto in cui la palla è droppata.

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. Il giocatore può:

(1) ovviare per colpo e distanza giocando una palla da un'area dove ovviare basata sul posto in cui è stato eseguito il colpo precedente.

(2) ovviare indietro sulla linea droppando una palla al di fuori dell'area di penalità mantenendo il punto X tra la buca e il punto in cui la palla è droppata.

(3) ovviare lateralmente (solo per l'area di penalità rossa). Il punto di riferimento per ovviare è il punto X e una palla deve essere droppata all'interno e giocata dall'area dove ovviare della dimensione di due bastoni di lunghezza che non è più vicino alla buca del punto X.

(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 Regola 25.4m (per i giocatori che usano un dispositivo per la mobilità su ruote, la Regola 17.1d(3) è modificata per espandere l'*area laterale dove ovviare* a quattro *bastoni di lunghezza*).

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.

Se il giocatore ha interferenza con una *zona proibita al gioco* dopo aver ovviato secondo questa Regola, la palla non deve essere giocata come si trova. Piuttosto, il giocatore deve ovviare ulteriormente secondo la Regola 16.1f(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.

(3) Non si Ovvia Quando E' Chiaramente Irragionevole. 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 dal quale al giocatore non è consentito ovviare senza penalità (come ad esempio quando un giocatore non è in grado di 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).

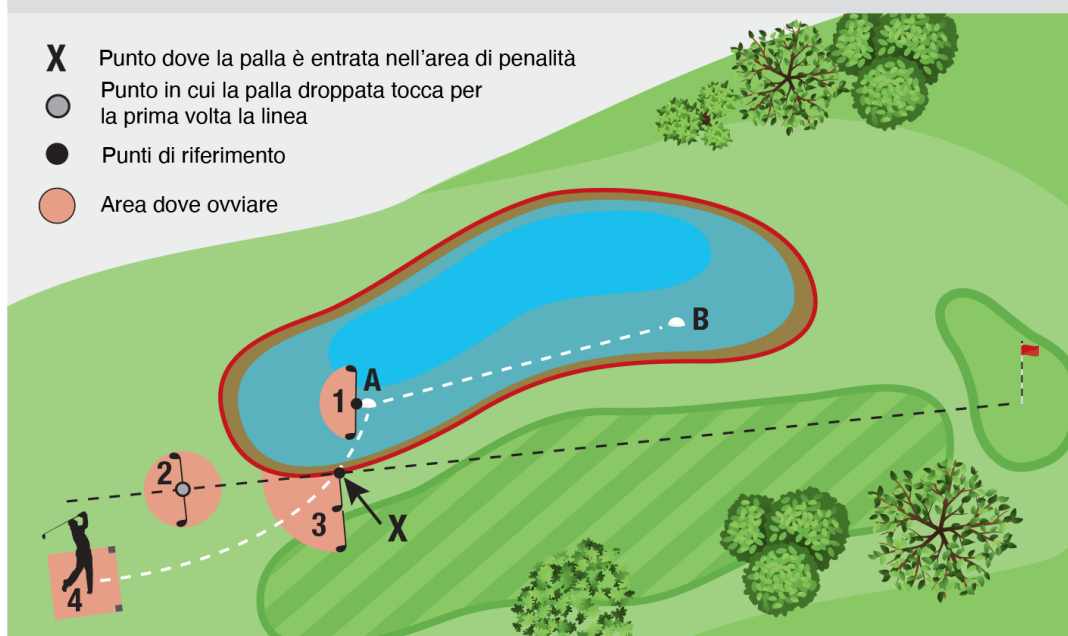
Secondo la Regola 17.1d(2) o (3), il punto stimato utilizzato per determinare l'*area dove ovviare* è dove la palla originale ha attraversato per l'ultima volta il bordo dell'*area di penalità* dove adesso giace la palla.

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 le Regole 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

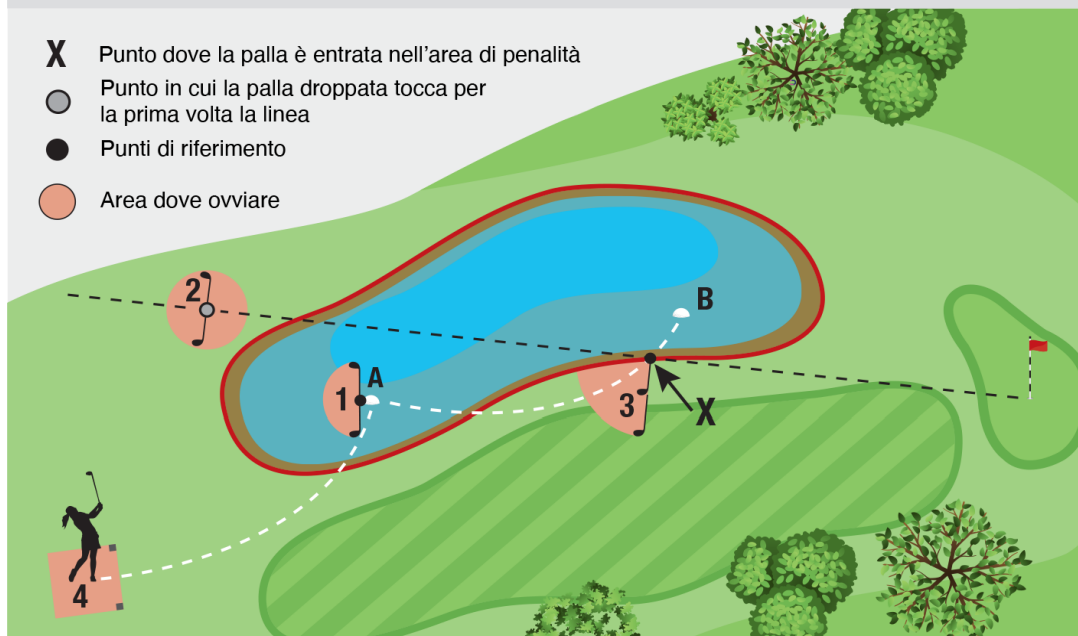


Un giocatore gioca dall'area di partenza e manda la palla nell'area di penalità al punto A. Il giocatore gioca la palla dal punto A mandandola al punto B. Se il giocatore sceglie di ovviare, ci sono **quattro opzioni** che prevedono un colpo di penalità. Il giocatore può:

- (1) ovviare per colpo e distanza giocando una palla da un'area dove ovviare basata sul posto dove è stato eseguito il colpo precedente nel punto A e giocherà il quarto colpo;
- (2) ovviare indietro sulla linea droppando una palla al di fuori dell'area dove ovviare mantenendo il punto X tra la buca e il punto in cui la palla è droppata 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 una palla deve essere droppata all'interno e giocata dall'area dove ovviare della dimensione di due bastoni di lunghezza che non è più vicino alla buca del punto X ed egli giocherà il quarto colpo;
- (4) giocare una palla dall'area di partenza, in quanto questo era il posto dove egli ha eseguito l'ultimo colpo al di fuori dell'area di penalità e giocherà il quarto colpo.

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

DIAGRAMMA #2 17.2a: PALLA GIOCATO DALL'AREA DI PENALITÀ SI FERMA NELLA STESSA AREA DI PENALITÀ DOPO ESSERE USCITA E RIENTATA



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 una palla da un'area dove ovviare basata sul posto dove è stato eseguito il colpo precedente nel punto A e giocherà il quarto colpo.
- (2) Ovviare indietro sulla linea droppando una palla al di fuori dell'area dove ovviare mantenendo il punto X (il punto in cui la palla ha attraversato per l'ultima volta il bordo dell'area di penalità) tra la buca e il punto in cui la palla è droppata 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 una palla deve essere droppata all'interno e giocata dall'area dove ovviare della dimensione di due bastoni di lunghezza che non è più vicino alla buca del punto X ed egli giocherà il quarto colpo;
- (4) giocare una 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 17.1 Chiarimenti: Opzioni per la Palla nell'Area di Penalità

17.1a/1 – Palla Persa nell'Area di Penalità o in una Condizione Anormale del Campo Adiacente all'Area di Penalità

Se la palla di un giocatore non è trovata in un'area dove c'è un'*area di penalità* e una *condizione anormale del campo* ad essa adiacente, il giocatore deve adoperare il giudizio ragionevole (Regola 1.3b(2)) quando stabilisce la posizione della palla. Se, dopo aver applicato il giudizio ragionevole, è *noto o pressoché certo* che la palla si sia fermata in una

di tali aree, ma c'è la stessa probabilità che essa sia in una delle due, il giocatore deve ovviare con penalità secondo la Regola 17.

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

Nell'ovviare lateralmente dove la palla ha per l'ultima volta attraversato il bordo di una stretta *area di penalità* rossa, può essere possibile per il giocatore misurare la *lunghezza dei due bastoni* dal punto di riferimento attraverso l'*area di penalità* nel determinare la dimensione dell'*area dove ovviare*. Tuttavia, qualsiasi parte dell'*area di penalità* entro la *lunghezza dei due bastoni* come misurata dal punto di riferimento non è parte dell'*area dove ovviare*.

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

Se il punto in cui una palla ha attraversato per l'ultima volta il bordo di un'*area di penalità* non è noto, un giocatore deve adoperare il proprio giudizio ragionevole per determinare il punto di riferimento.

Secondo la Regola 1.3b(2), il giudizio ragionevole del giocatore sarà accettato anche se tale punto di riferimento si scopre essere sbagliato. Tuttavia, ci sono situazioni in cui, prima che il giocatore abbia eseguito un *colpo*, diventa noto che il punto di riferimento sia sbagliato e quindi tale errore deve essere corretto.

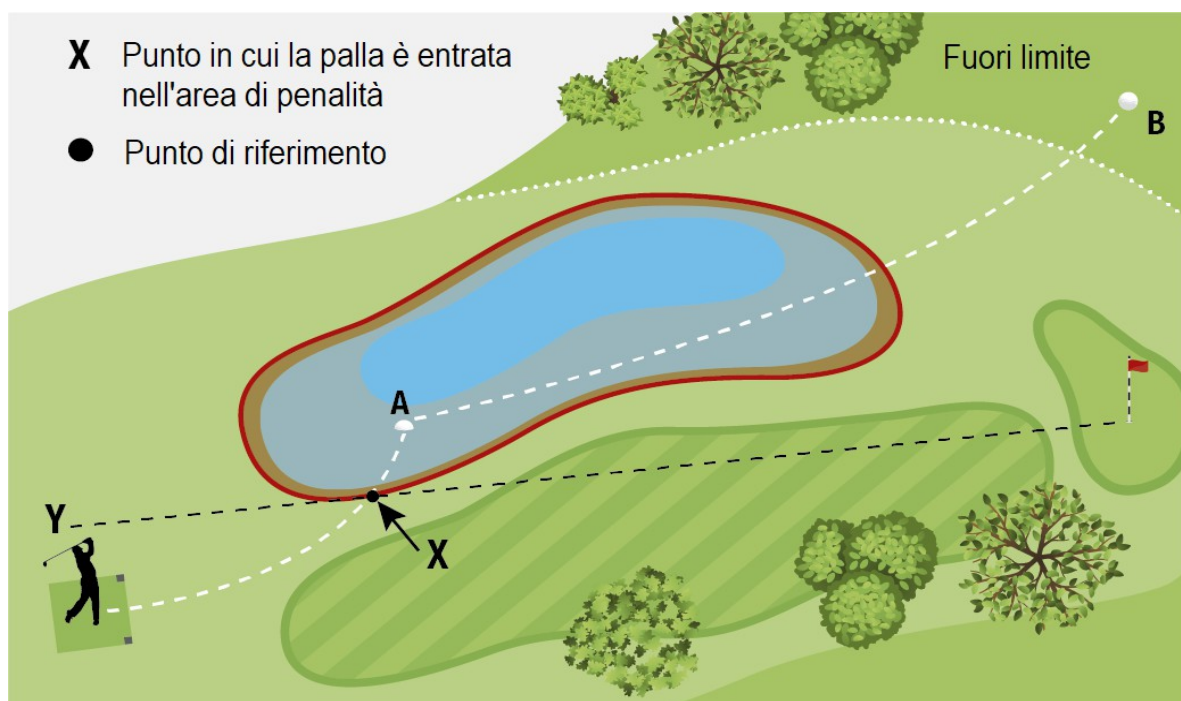
Per esempio, in *stroke play*, è *pressoché certo* che la palla di un giocatore si trova in un'*area di penalità* rossa. Il giocatore, avendo consultato gli altri giocatori nel gruppo, stima il posto dove la palla ha per l'ultima volta attraversato il bordo dell'*area di penalità*. Il giocatore ovvia lateralmente e *droppa* una palla nell'*area dove ovviare* basata su tale punto di riferimento.

Tuttavia, prima di eseguire un *colpo* alla palla *droppata*, uno dei giocatori nel gruppo trova la palla originale del giocatore nell'*area di penalità* in una posizione che indica che la palla abbia attraversato il bordo dell'*area di penalità* approssimativamente 18 metri più vicino alla *buca* del punto di riferimento che il giocatore aveva stimato.

Poiché questa informazione è divenuta nota prima che il giocatore abbia eseguito un *colpo* alla palla *droppata*, egli deve correggere l'errore secondo la Regola 14.5 (Correggere l'Errore Fatto nel Sostituire, Ripiazzare, Droppare o Piazzare la Palla). Nel fare in questo modo, il giocatore deve procedere secondo la Regola 17.1 riguardo al punto di riferimento giusto e può utilizzare qualsiasi opzione per ovviare secondo tale Regola (vedi Regola 14.5b(2)).

Regola 17.2 Chiarimenti: Opzioni Dopo che il Giocatore ha Giocato la Palla dall'Area di Penalità

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



Nel diagramma, un giocatore gioca dall'*area di partenza* e la palla si ferma nell'*area di penalità* rossa al Punto A. Il giocatore sceglie di giocare dall'*area di penalità*, mandandola nel Punto B che si trova *fuori limite*.

Il giocatore può ovviare per *colpo e distanza* secondo la Regola 18.2b utilizzando il Punto A come punto di riferimento per l'*area dove ovviare* e giocherà il quarto colpo.

Se il giocatore ovvia per *colpo e distanza droppando* una palla indietro nell'*area di penalità* e poi decide di non giocarla da dove si è fermata:

- il giocatore può ovviare indietro sulla linea ovunque sulla linea tratteggiata X-Y al di fuori dell'*area di penalità* secondo la Regola 17.1d(2), ovviare lateralmente utilizzando il Punto X come punto di riferimento secondo la Regola 17.1d(3) oppure giocare un'altra palla da dove è stato eseguito il *colpo* precedente al di fuori dell'*area di penalità* (in questo caso l'*area di partenza*) secondo la Regola 17.2a(2);
- se il giocatore utilizza una delle seguenti tre opzioni, riceve un ulteriore colpo di penalità, per un totale di due colpi di penalità: un colpo per ovviare per *colpo e distanza* più un altro colpo per ovviare indietro sulla linea o lateralmente o per giocare un'altra palla da dove è stato eseguito il *colpo* precedente al di fuori dell'*area di penalità* (in questo caso l'*area di partenza*). Pertanto, il giocatore giocherà il quinto colpo secondo una di queste opzioni.

Il giocatore ha anche l'opzione di ovviare al di fuori dell'*area di penalità* senza prima *droppare* una palla nell'*area di penalità*, ma comunque riceverà un totale di due colpi di penalità per procedere in questo modo.

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 Permessi in Ogni Momento

In qualsiasi momento, un giocatore può ovviare per *colpo e distanza* aggiungendo **un colpo di penalità** e giocando la palla originale o un'altra palla da dove è stato eseguito il colpo precedente (vedi Regola 14.6).

Il giocatore ha sempre l'opzione di ovviare per *colpo e distanza*:

- indipendentemente da dove la palla del giocatore si trovi sul *campo*, e
- anche quando una Regola richieda al giocatore di ovviare in un determinato modo o di giocare una palla da un certo posto.

Una volta che il giocatore mette un'altra palla *in gioco* secondo la penalità di *colpo e distanza* (vedi Regola 14.4):

- la palla originale non è più *in gioco* e non deve essere giocata;
- questo è valido anche se la palla originale viene trovata successivamente sul *campo* prima del termine del periodo dei tre minuti di ricerca (vedi Regola 6.3b).

Tuttavia, questo non si applica a una palla che deve essere giocata da dove è stato eseguito il colpo precedente quando il giocatore:

- annuncia che sta giocando una *palla provvisoria* (vedi Regola 18.3b),
- sta giocando una seconda palla in *stroke play* secondo la Regola 14.7b o 20.1c(3).

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

18.2a Quando la Palla è Persa o è Fuori Limite

(1) Quando la Palla è Persa. Una palla è *persa* se non è trovata entro tre minuti dopo che il giocatore o il proprio *caddie* ne abbiano iniziato la ricerca.

Se una palla viene trovata entro quel periodo, ma non si è sicuri se sia la palla del giocatore:

- il giocatore deve prontamente tentare di identificare la palla (vedi Regola 7.2) e gli è concesso un tempo ragionevole per farlo, anche se ciò accade dopo che il periodo

dei tre minuti di ricerca è terminato;

- questo include un tempo ragionevole per raggiungere la palla qualora il giocatore non sia nel luogo dove la palla viene trovata.

Se il giocatore non identifica la propria palla entro tale tempo ragionevole, la palla è *persa*.

(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*.

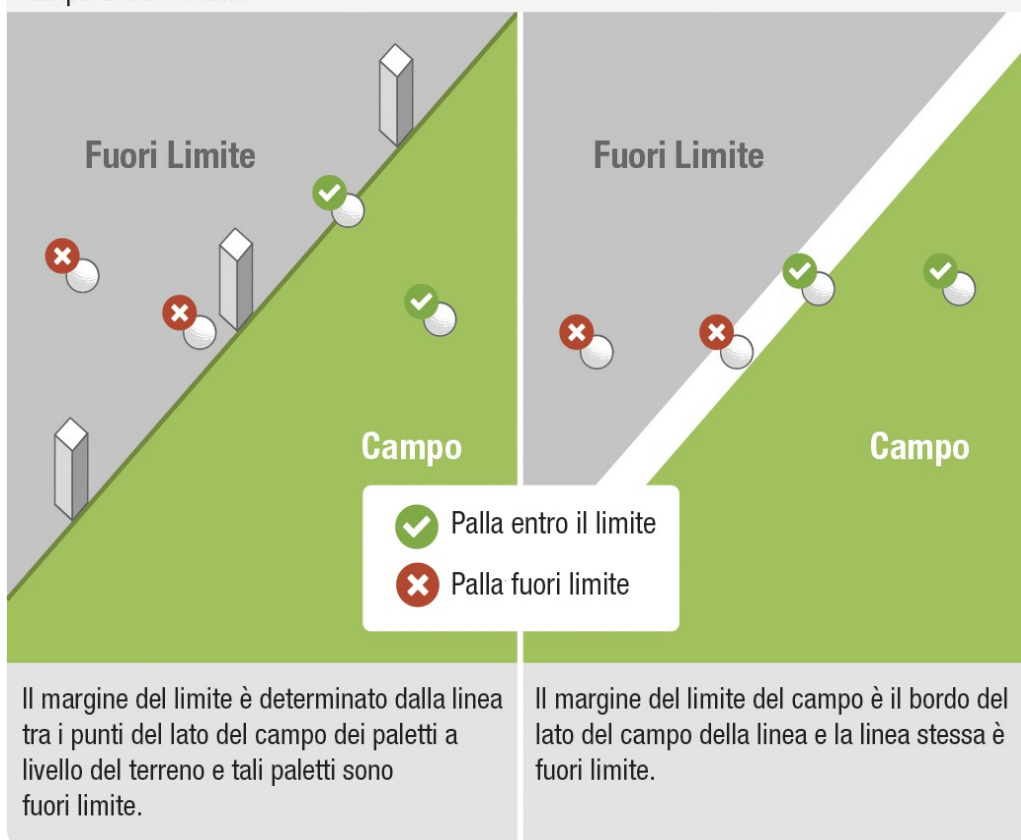
Una palla si trova entro il limite quando qualsiasi parte della palla:

- 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.



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 è 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). Questo include quando:

- la palla originale non è stata trovata e identificata e non è ancora *persa*,
- una palla potrebbe essere *persa* in un'*area di penalità*, ma potrebbe anche essere *persa* in qualche altra parte sul *campo*, o
- una palla potrebbe essere *persa* in un'*area di penalità*, ma potrebbe anche essere *fuori limite*.

Se un giocatore esegue un *colpo* dal punto in cui era stato eseguito il *colpo* precedente con l'intento di giocare una *palla provvisoria*, ma una *palla provvisoria* non era permessa, la palla giocata è 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 a qualcuno 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 lo annuncia a qualcuno (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).

Tuttavia, se non c'è nessuno nelle vicinanze per ascoltare l'annuncio del giocatore, il giocatore può giocare la *palla provvisoria* e quindi informare qualcuno delle sue azioni quando possibile.

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).

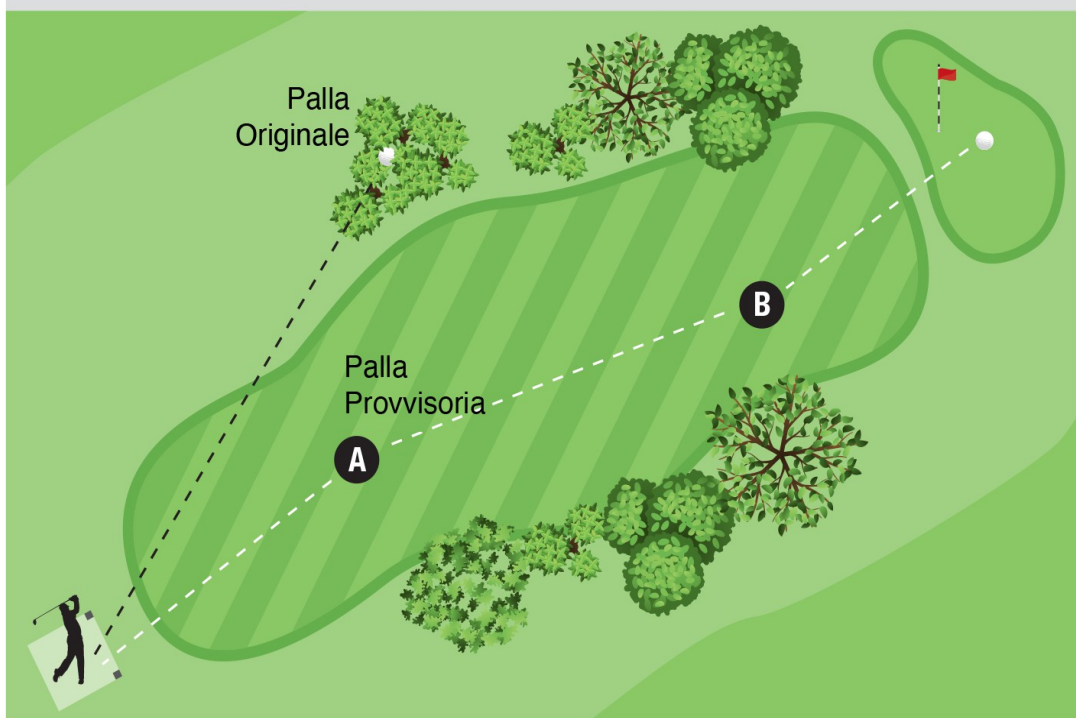
Se il giocatore gioca una *palla provvisoria* nello stesso luogo generale della palla originale e non è in grado di identificare quale sia l'una e l'altra palla:

- 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 come la palla originale che non è più *in gioco* 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 mobile* (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.

Un giocatore può chiedere agli altri di non cercare la palla originale quando preferisce continuare a giocare con la *palla provvisoria*, **ma** non vi è alcun obbligo per loro di rispettare la richiesta.

Se la *palla provvisoria* non è diventata la *palla in gioco* e viene trovata una palla che potrebbe essere la palla originale, il giocatore deve fare tutti gli sforzi ragionevoli per identificare quella palla. Se il giocatore non lo fa, il *Comitato* può squalificarlo secondo la Regola 1.2a se decide che si tratta di una grave scorrettezza contraria allo spirito del gioco.

Regola 18.1 Chiarimenti: Ovviare per Colpo e Distanza Permesso in Ogni Momento

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

Quando si gioca nuovamente dall'*area di partenza*, una palla che è stata piazzata, *droppata* o supportata nell'*area di partenza* non è in gioco fino a che un giocatore esegua un *colpo* ad essa (Definizione di "Palla in Gioco" e Regola 6.2).

Per esempio, un giocatore gioca dall'*area di partenza*, cerca brevemente la propria palla e poi torna indietro e supporta un'altra palla. Prima che il giocatore esegua un *colpo* con la palla supportata ed entro il periodo dei tre minuti previsti per la ricerca, la palla originale

viene trovata. Il giocatore può abbandonare la palla supportata e continuare con la palla originale senza penalità, ma gli è anche permesso procedere per *colpo e distanza* giocando dall'*area di partenza*.

Tuttavia, se il giocatore giocasse dall'*area generale* e poi *droppasse* un'altra palla per avviare per *colpo e distanza*, l'esito sarebbe differente nel fatto che il giocatore deve continuare con la palla *droppata* con la penalità di *colpo e distanza*. Se il giocatore continuasse a giocare con la palla originale in questo caso, egli giocherebbe una *palla sbagliata*.

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

Se un giocatore alza la propria palla quando non è autorizzato a farlo, egli non può evitare la penalità di un colpo secondo la Regola 9.4b decidendo poi di procedere per *colpo e distanza*.

Per esempio, il colpo dalla partenza di un giocatore si ferma in un'area boschiva. Il giocatore alza una palla credendo che sia una palla smarrita, ma scopre che questa era la *palla in gioco*. Il giocatore allora decide di procedere per *colpo e distanza*.

Il giocatore riceverà un colpo di penalità secondo la Regola 9.4b in aggiunta alla penalità per *colpo e distanza* secondo la Regola 18.1, giacché nel momento in cui la palla è stata alzata, il giocatore non era autorizzato ad alzarla e non aveva intenzione di giocare per *colpo e distanza*. Il prossimo colpo del giocatore sarà il quarto.

Regola 18.2 Chiarimenti: Palla Persa o Fuori Limite; Si Deve Ovvviare per Colpo e Distanza

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

A un giocatore sono permessi tre minuti per cercare la propria palla prima che questa diventi *persa*. Tuttavia, ci sono situazioni in cui "l'orologio si ferma" e tal tempo non conta nei tre minuti del giocatore.

I seguenti esempi illustrano come tenere conto del tempo quando una ricerca viene temporaneamente interrotta:

- in *stroke play*, un giocatore cerca la propria palla per un minuto e trova una palla. Il giocatore crede che essa sia la propria, impiega 30 secondi per decidere come eseguire il *colpo*, sceglie un bastone e gioca tale palla. Il giocatore poi scopre che era una *palla sbagliata*.

Quando il giocatore ritorna nell'area dove probabilmente si trovava la palla originale e riprende la ricerca, egli ha ancora due minuti per cercare.

Il tempo per la ricerca si è fermato quando il giocatore ha trovato la *palla sbagliata* e ha interrotto la ricerca stessa;

- un giocatore cerca la propria palla per due minuti quando il gioco viene interrotto dal *Comitato*. Il giocatore continua a cercare. Quando i tre minuti intercorsi da quando il giocatore ha iniziato la ricerca sono scaduti, la palla è divenuta *persa* anche se il periodo dei tre minuti per la ricerca è

terminato quando il gioco è stato sospeso;

- un giocatore cerca la propria palla per un minuto quando il gioco viene sospeso. Il giocatore continua la ricerca per un ulteriore minuto e poi la interrompe per cercare rifugio. Quando il giocatore ritorna sul *campo* per riprendere il gioco, gli è concesso un altro minuto per cercare la palla anche se il gioco non è stato ripreso;
- un giocatore trova e identifica la propria palla nel rough alto dopo due minuti di ricerca. Il giocatore lascia l'area per recuperare un bastone. Quando ritorna, non riesce a trovare la palla. Il giocatore ha ora un minuto per cercare prima che la palla diventi *persa*. Il periodo dei tre minuti di ricerca si è interrotto quando la palla è stata trovata la prima volta;
- un giocatore cerca la propria palla per due minuti, poi si sposta lateralmente per consentire al gruppo seguente di passare. Il periodo di ricerca si interrompe una volta che la ricerca viene interrotta temporaneamente e al giocatore è consentito un ulteriore minuto per cercare.
- Un giocatore sta cercando la propria palla, che si ritiene sia ricoperta da sabbia in un *bunker*. Il giocatore non è sicuro delle azioni che gli sono permesse per cercare di trovare la palla e quindi interrompe la ricerca dopo un minuto per chiedere un ruling a un *arbitro* o al *Comitato*. Dopo altri due minuti, arriva un *arbitro* e dà un ruling al giocatore.

Quando il giocatore riprende la ricerca, ha due minuti per trovare la palla.

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

Un giocatore può istruire il proprio *caddie* a non iniziare la ricerca della propria palla.

Per esempio, un giocatore esegue un drive lungo nel rough fitto, mentre un altro giocatore esegue un drive corto nel rough fitto. Il *caddie* del giocatore comincia ad andare avanti verso il luogo dove la palla del giocatore possa essere per iniziare la ricerca. Tutti gli altri, incluso il giocatore, vanno avanti verso il luogo dove la palla dell'altro giocatore si possa trovare per cercarla.

Il giocatore può indirizzare il proprio *caddie* a cercare la palla dell'altro giocatore e ritardare la ricerca della propria palla fino a che tutti gli altri possano aiutare.

18.2a(1)/3 – Significato di "Tempo Ragionevole per Farlo" Quando Si Identifica la Palla

La Regola 18.2a(1) stabilisce che un giocatore deve prontamente tentare di identificare una palla che viene trovata quando si ritiene che la palla trovata possa essere la palla del giocatore. E, quando tenta di farlo, al giocatore viene concesso un ragionevole lasso di tempo per identificarla.

Comunque, fintanto che la palla del giocatore viene trovata e identificata durante i tre minuti di ricerca, il giocatore può impiegare tanto tempo entro quei tre minuti per identificarla. Tuttavia, quando una palla viene trovata vicino alla fine dei tre minuti di ricerca, è ragionevole concedere al giocatore fino a un minuto per identificare la palla.

Ad esempio, un giocatore trova una palla su un albero 2 minuti e 30 secondi dopo l'inizio

della ricerca ma non è immediatamente in grado di identificarla come propria. In questo caso, è ragionevole concedere al giocatore un minuto per cercare di identificare la palla, nel senso che se il giocatore è in grado di identificare la palla entro 3 minuti e 30 secondi dall'inizio della ricerca, la palla non è *persa*. Ma se il giocatore scopre che la palla non è sua dopo che il tempo di ricerca di tre minuti è terminato, la sua palla è ora *persa* e il giocatore non ha più tempo per cercare.

Allo stesso modo, quando una palla viene trovata vicino alla fine del tempo di ricerca di tre minuti, ma il giocatore non è nel posto in cui è stata trovata la palla, la Regola 18.2a(1) concede anche al giocatore un tempo ragionevole per raggiungere il luogo in cui la palla è stata trovata e, una volta lì, è ragionevole concedere al giocatore fino a un minuto per identificarla.

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

Se una corrente d'acqua (*acqua temporanea* o l'acqua in un'*area di penalità*) porta una palla *fuori limite*, il giocatore deve ovviare per *colpo e distanza* (Regola 18.2b). L'acqua è una *forza naturale*, non un'*influenza esterna*, pertanto la Regola 9.6 non si applica.

Regola 18.3 Chiarimenti: Palla Provvisoria

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

Quando un giocatore considera se gli sia permesso o meno giocare una *palla provvisoria*, solo le informazioni conosciute al giocatore in quel momento vengono prese in considerazione.

Esempi in cui una *palla provvisoria* può essere giocata includono quando:

- la palla originale potrebbe essere in un'*area di penalità*, ma essa potrebbe essere anche *persa* al di fuori di un'*area di penalità* oppure essere *fuori limite*;
- un giocatore crede che la palla originale si sia fermata nell'*area generale* e possa essere *persa*. Se successivamente essa viene trovata in un'*area di penalità* entro il periodo dei tre minuti previsti per la ricerca, il giocatore deve abbandonare la *palla provvisoria*.

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

Un giocatore può giocare una *palla provvisoria* per una palla che potrebbe essere *persa* fino al momento in cui il tempo di ricerca di tre minuti è terminato.

Per esempio, se un giocatore è in grado di ritornare al punto del suo *colpo* precedente e giocare una *palla provvisoria* prima che il periodo dei tre minuti previsti per la ricerca sia terminato, il giocatore è autorizzato a farlo.

Se il giocatore gioca la *palla provvisoria* e poi viene trovata la palla originale entro il periodo dei tre minuti previsti per la ricerca, il giocatore deve continuare il gioco con la palla originale.

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

Quando un giocatore gioca molteplici palle dallo stesso punto, ciascuna palla si riferisce solo alla palla precedente giocata.

Per esempio, un giocatore gioca una *palla provvisoria* credendo che il suo colpo dalla partenza possa essere *perso* o essere *fuori limite*. La *palla provvisoria* viene colpita nella stessa direzione della palla originale e, senza alcun annuncio, egli gioca un'altra palla dalla partenza. Questa palla si ferma in fairway.

Se la *palla originale* non è *persa* o non è *fuori limite*, il giocatore deve continuare il gioco con la palla originale, senza penalità.

Tuttavia, se la palla originale è *persa* o è *fuori limite*, il giocatore deve continuare il gioco con la terza palla giocata dalla partenza, giacché essa è stata giocata senza alcun annuncio. Pertanto, la terza palla è una palla che *sostituisce* la *palla provvisoria* con la penalità di *colpo e distanza* (Regola 18.1), indipendentemente dalla posizione della *palla provvisoria*. Il giocatore ha ora eseguito 5 colpi (inclusi i colpi di penalità) con la terza palla giocata dalla partenza.

18.3b/1 – Annunci che “Indicano Chiaramente” che Viene Giocata una Palla Provvisoria

Nel giocare una *palla provvisoria*, è meglio che il giocatore utilizzi la parola “provvisoria” nel suo annuncio. Tuttavia, sono accettate altre affermazioni che rendono chiaro che l'intento del giocatore è quello di giocare una *palla provvisoria*.

Esempi di annunci che indicano chiaramente che il giocatore sta giocando una *palla provvisoria* includono:

- “Sto giocando una palla secondo la Regola 18.3”.
- “Ne gioco un'altra per ogni evenienza”.

Esempi di annunci che non indicano chiaramente che il giocatore sta giocando una *palla provvisoria* e sono a significare che il giocatore metterà una palla *in gioco* con la penalità di *colpo e distanza* includono:

- “Ho intenzione di ricaricare”.
- “Ne gioco un'altra”.

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

Intraprendere azioni diverse dall'eseguire un *colpo* con la *palla provvisoria*, come ad esempio *droppare*, piazzare o *sostituire* un'altra palla più vicino alla buca di dove si stima essere la palla originale non costituisce il “giocare” la *palla provvisoria* e non fanno in modo che tale palla perda il suo status di *palla provvisoria*.

Per esempio, il colpo di partenza di un giocatore può essere *perso* a 160 metri dalla *buca*, cosicché il giocatore gioca una *palla provvisoria*. Dopo aver cercato brevemente la palla originale, il giocatore va avanti per giocare la *palla provvisoria* che si trova in un cespuglio

a circa 135 metri dalla buca. Egli dichiara la *palla provvisoria* ingiocabile e *droppa* secondo la Regola 19.2c. Prima di giocare la palla *droppata*, la palla originale del giocatore viene trovata da uno spettatore entro tre minuti da quando il giocatore ne ha iniziato la ricerca.

In questo caso, la palla originale rimane la *palla in gioco*, in quanto è stata trovata entro tre minuti dall'inizio della ricerca e il giocatore non ha eseguito un *colpo* alla *palla provvisoria* da un punto più vicino alla *buca* di dove si stimava essere la palla originale.

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

La Regola 18.3c(2) utilizza il punto sul quale il giocatore "stima" che si trovi la propria palla originale quando determina se la *palla provvisoria* sia stata giocata da più vicino alla buca di quel punto e se sia in gioco la palla originale o la *palla provvisoria*. Il punto stimato non è quello in cui la palla originale finisce per essere trovata, piuttosto è il punto dove il giocatore pensa o reputa che si trovi tale palla.

Esempi del determinare quale palla sia *in gioco* includono:

- un giocatore, credendo che la propria palla originale possa essere *persa* o essere *fuori limite*, gioca una *palla provvisoria* che non si ferma più vicino alla *buca* del punto stimato della palla originale. Il giocatore trova una palla e la gioca, credendo sia la palla originale. Il giocatore poi scopre che la palla che aveva giocato era la *palla provvisoria*.

In questo caso, la *palla provvisoria* non è stata giocata da un punto più vicino alla *buca* del punto stimato della palla originale. Pertanto, il giocatore può riprendere la ricerca della palla originale. Se la palla originale viene trovata entro tre minuti dall'inizio della ricerca, essa rimarrà la palla *in gioco* e il giocatore deve abbandonare la *palla provvisoria*. Se il periodo dei tre minuti previsti per la ricerca scade prima che sia trovata la palla originale, la *palla provvisoria* sarà la *palla in gioco*;

- un giocatore, credendo che il proprio colpo dalla partenza possa essere *perso* oppure possa essere sopra una strada definita come *fuori limite*, gioca una *palla provvisoria*. Il giocatore cerca brevemente la palla originale, ma non la trova. Il giocatore va avanti e gioca la *palla provvisoria* da un punto più vicino alla *buca* di quello dove si stima essere la palla originale. Quindi il giocatore va più avanti e trova la palla originale entro i limiti del *campo*. La palla originale sarebbe rimbalzata lungo la strada e sarebbe tornata entro i limiti del *campo*, in quanto viene ritrovata molto più avanti di quanto previsto.

In questo caso, la *palla provvisoria* è diventata la *palla in gioco* quando è stata giocata da un punto più vicino alla *buca* di quello dove si stimava essere la palla originale. La palla originale non è più *in gioco* e deve essere abbandonata.

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

Anche se un giocatore preferisce continuare il gioco della buca con una *palla provvisoria* senza cercare la palla originale, l'*avversario* o un altro giocatore in *stroke play* possono cercare la palla originale del giocatore, purché essi non ritardino irragionevolmente il gioco. Se la palla originale del giocatore viene trovata mentre è ancora in gioco, il

giocatore deve abbandonare la palla provvisoria (Regola 18.3c(3)).

Per esempio, in una buca par 3, il colpo dalla partenza di un giocatore termina in un fitto bosco ed egli gioca una *palla provvisoria* che si ferma vicino alla *buca*. Dato questo risultato, il giocatore non vuole trovare la palla originale e si avvia direttamente verso la *palla provvisoria* per continuare il gioco con questa. L'*avversario* del giocatore o un altro giocatore in *stroke play* pensa che sia vantaggioso per sé stesso se la palla originale venga trovata e inizia a cercarla.

Se egli trova la palla originale prima che il giocatore esegua un altro *colpo* con la *palla provvisoria*, il giocatore deve abbandonare la *palla provvisoria* e continuare con la palla originale. Tuttavia, se il giocatore esegue un altro *colpo* con la *palla provvisoria* prima che la palla originale venga trovata, questa diventa la *palla in gioco*, in quanto essa era più vicino alla *buca* del punto stimato della palla originale (Regola 18.3c(2)).

In *match play*, se la *palla provvisoria* del giocatore si trova più vicino alla *buca* di quella dell'*avversario*, l'*avversario* può annullare il *colpo* e fare in modo che il giocatore giochi nell'ordine giusto (Regola 6.4a). Tuttavia, annullare il *colpo* non cambierebbe lo status della palla originale, che non è più *in gioco*.

18.3c(2)/3 – Quando il Punteggio con la Palla Provvisoria Imbucata Diventa il Punteggio per la Buca

Purché la palla originale non sia già stata trovata entro i limiti del *campo*, il punteggio con una *palla provvisoria* che è stata imbucata diventa il punteggio del giocatore per la buca quando il giocatore alza la palla dalla *buca*, giacché, in questo caso, l'alzare la palla dalla *buca* equivale all'eseguire un *colpo*.

Per esempio, in una buca corta, il *colpo* dalla partenza del Giocatore A potrebbe essere *perso*, così egli gioca una *palla provvisoria* che viene *imbucata*. Il Giocatore A non vuole cercare la palla originale, ma il Giocatore B, *avversario* di A o un altro giocatore in *stroke play*, va avanti a cercare la palla originale.

Se Il Giocatore B trova la palla originale del Giocatore A prima che il Giocatore A alzi la *palla provvisoria* dalla buca, il Giocatore A deve abbandonare la *palla provvisoria* e continuare con la palla originale. Se il Giocatore A alza la palla dalla *buca* prima che il Giocatore B trovi la palla originale del Giocatore A, il punteggio del Giocatore A per la buca è tre.

18.3c(2)/4 –Palla Provvisoria Alzata dal Giocatore Successivamente Diventa la Palla in Gioco

Se un giocatore alza la propria *palla provvisoria* quando non autorizzato a farlo secondo le Regole e la *palla provvisoria* successivamente diventa la palla *in gioco*, il giocatore deve aggiungere un colpo di penalità secondo la Regola 9.4b (Penalità per Alzare o Muovere la Palla) e deve *ripiazzare* la palla.

Per esempio, in *stroke play*, credendo che il suo colpo dalla partenza possa essere *perso*, il giocatore gioca una *palla provvisoria*. Il giocatore trova una palla che crede essere la palla originale, esegue un *colpo* con essa, alza la *palla provvisoria* e poi scopre che la palla che ha giocato non era la palla originale, bensì una *palla sbagliata*. Il giocatore riprende la ricerca della palla originale, ma non riesce a trovarla entro il periodo dei tre minuti previsti

per la ricerca.

Giacché la *palla provvisoria* era diventata la *palla in gioco* con la penalità di *colpo e distanza*, il giocatore deve *ripiazzare* tale palla e riceve un colpo di penalità secondo la Regola 9.4b. Il giocatore riceve anche due colpi di penalità per aver giocato una *palla sbagliata* (Regola 6.3c). Il prossimo *colpo* del giocatore sarà il settimo.

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) dietro il punto della palla originale, mantenendo il punto della palla originale tra la buca e il punto in cui la palla è *droppata* (senza alcun limite a quanto indietro la palla può essere droppata). Il punto sulla linea in cui la palla tocca per la prima volta il terreno quando *droppata* crea un'*area dove ovviare* della *lunghezza di un bastone* in qualsiasi direzione da quel punto, **ma** con questi limiti:

- Limiti sulla Posizione dell'Area dove Ovviare:
 - non deve essere più vicino alla *buca* del punto della palla originale, e
 - può essere in qualsiasi *area del campo*, **ma**
 - deve essere nella stessa *area del campo* che la palla ha toccato per la prima volta quando *droppata*.

19.2c Ovviare Lateralmente

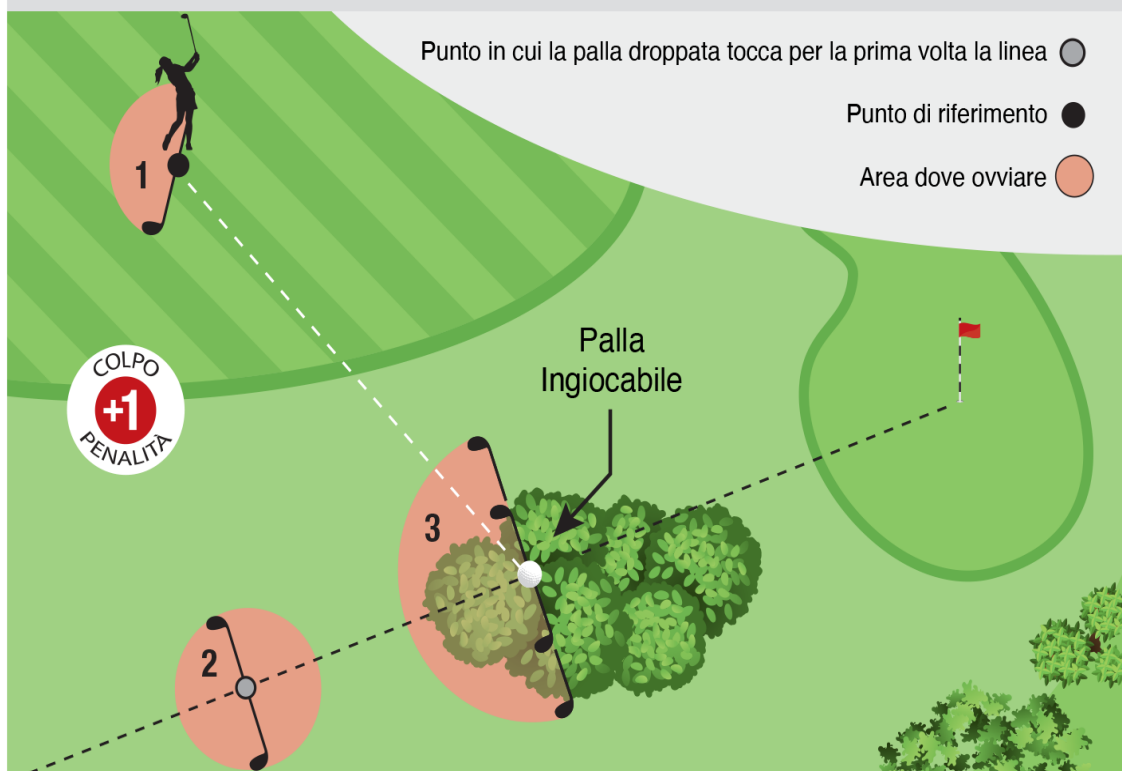
Il giocatore può droppare la palla originale o un'altra palla in quest'*area dove ovviare* (vedi Regola 14.3):

- Punto di Riferimento: il punto della palla originale. **Tuttavia**, quando la palla giace al di sopra del terreno, come ad esempio su un albero, il punto di riferimento è il punto direttamente al di sotto della palla sul terreno.
- 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*.

Vedi Regole 25.4m (per i giocatori che usano un dispositivo per la mobilità su ruote, la Regola 19.2c è modificata per espandere l'area laterale dove ovviare a quattro *bastoni di lunghezza*).

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. Il giocatore può:

- (1) ovviare per colpo e distanza giocando una palla da un'area dove ovviare basata sul posto da dove è stato eseguito il colpo precedente.
- (2) Ovviare indietro sulla linea droppando una palla dietro il punto della palla originale, mantenendo il punto della palla originale tra la buca e il punto in cui la palla è droppata.
- (3) Ovviare lateralmente. Il punto di riferimento per ovviare è il punto della palla originale e una palla deve essere droppata all'interno e giocata dall'area dove ovviare della dimensione di due bastoni di lunghezza che non è più vicino alla buca del punto di riferimento.

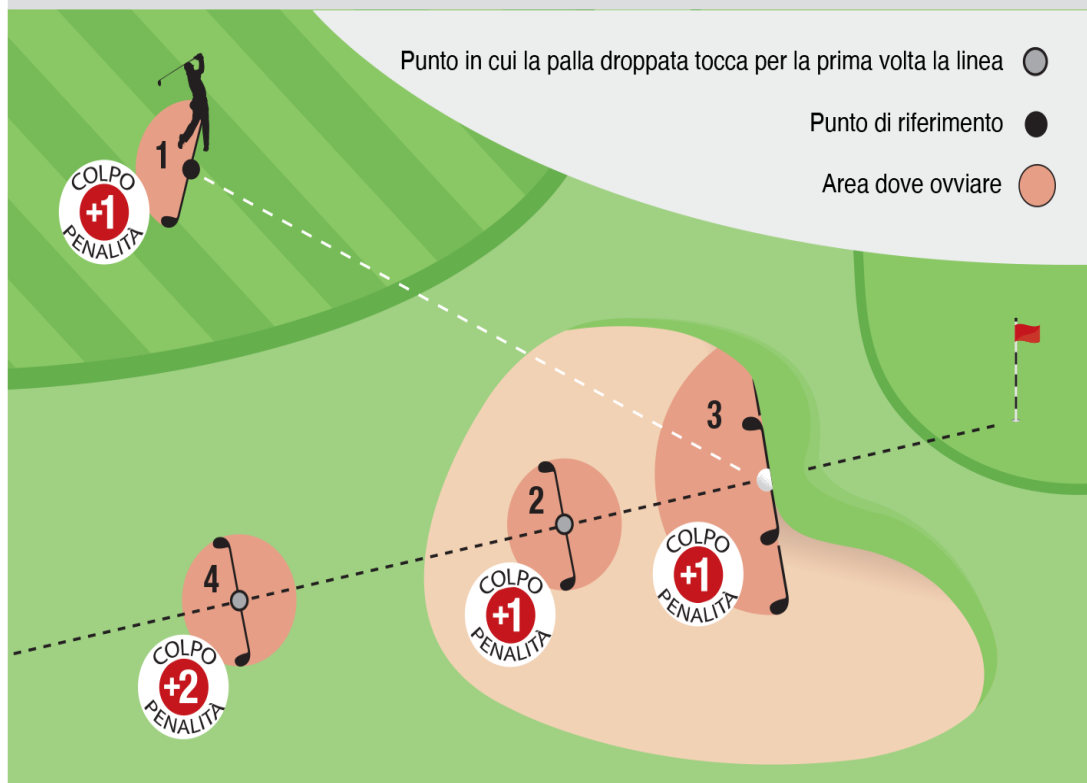
19.3 Opzioni per Ovviare per Palla Ingiocabile in Bunker

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 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 indietro sulla linea al di fuori del bunker.

19.3b Opzione Extra per Ovviare (Due Colpi di Penalità)

Come opzione extra quando la palla di un giocatore si trova in un *bunker*, con un **totale di due colpi di penalità**, il giocatore può ovviare indietro sulla linea al di fuori del *bunker* secondo la Regola 19.2b.

Vedi Regola 25.4n (per i giocatori che usano un dispositivo per la mobilità su ruote, l'opzione extra per ovviare indietro sulla linea nella Regola 19.3b è ridotta a un colpo di penalità).

Penalità per Giocare la Palla da un Posto Sbagliato in Infrazione alla Regola 19.3: Penalità Generale secondo la Regola 14.7a.

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

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

Nell'ovviare per palla ingiocabile, un giocatore deve accettarne l'esito, anche se sarà sfavorevole, come ad esempio quando una palla *droppata* si ferma nella sua posizione originale o in un brutto *lie* in un'altra posizione nell'*area dove ovviare*:

- una volta che la palla *droppata* si ferma nell'*area dove ovviare*, il giocatore ha una nuova situazione;
- se il giocatore decide che non può (oppure non vuole) giocare la palla come attualmente si trova, egli può ovviare nuovamente per palla ingiocabile con una penalità aggiuntiva, utilizzando qualsiasi opzione per ovviare secondo la Regola 19.

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

Un giocatore può ovviare *droppando* una palla in un'*area dove ovviare* in qualsiasi *area del campo* secondo le opzioni dell'ovviare per palla ingiocabile. Questo include l'ovviare dall'*area generale* e *droppare* direttamente in un *bunker* o in un'*area di penalità*, su un *putting green*, in una *zona proibita al gioco* oppure su un *green sbagliato*.

Tuttavia, se il giocatore sceglie di *droppare* in una *zona proibita al gioco* oppure su un *green sbagliato*, egli deve poi continuare a ovviare come richiesto dalle Regole per tale *zona proibita al gioco* o *green sbagliato*.

Allo stesso modo, se il giocatore sceglie di *droppare* in un'*area di penalità* e non può (o non vuole) giocare la palla da dove essa giace attualmente, l'unica opzione è ovviare ulteriormente con la penalità di *colpo e distanza* giocando dal posto dove è stato eseguito il *colpo* precedente, in quanto:

- l'ovviare per palla ingiocabile non può essere eseguito nuovamente, poiché tale ovviare non è permesso quando una palla giace in un'*area di penalità*;
- Anche l'ovviare dall'*area di penalità* utilizzando l'opzione per ovviare indietro sulla linea o lateralmente non può essere fattibile, in quanto la palla non ha attraversato il bordo dell'*area di penalità* prima di fermarsi e pertanto non c'è un punto di riferimento e nessun modo di stimarlo per procedere nell'ovviare in questo modo.

Nell'ovviare per *colpo e distanza*, il giocatore riceverà un ulteriore colpo di penalità (in aggiunta al primo colpo di penalità per aver ovviato per palla ingiocabile).

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

Il punto di riferimento utilizzato per ovviare per *colpo e distanza* non cambia fino a che il giocatore non esegua un altro *colpo* alla propria palla *in gioco*, anche se egli ha *droppato* secondo una Regola.

Per esempio, un giocatore ovvia per una palla ingiocabile e *droppa* una palla secondo l'opzione dell'ovviare indietro sulla linea o lateralmente. La palla *droppata* rimane nell'*area*

dove ovviare, ma rotola in una posizione che il giocatore reputa nuovamente ingiocabile.

Con un ulteriore colpo di penalità il giocatore può nuovamente utilizzare l'opzione dell'ovviare indietro sulla linea o lateralmente o può scegliere l'opzione dell'ovviare per *colpo e distanza* utilizzando il punto in cui la palla è stata giocata prima di divenire ingiocabile per la prima volta come punto di riferimento. Tale punto di riferimento del *colpo e distanza* non cambia, in quanto il giocatore non ha eseguito un *colpo* alla palla *droppata*.

L'esito sarebbe diverso se il giocatore eseguisse un *colpo* alla palla *droppata*, in quanto tale punto diventerebbe il nuovo punto di riferimento per il *colpo e distanza*.

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

Se un giocatore alza la propria palla per ovviare per palla ingiocabile e poi scopre che questa si trova in *terreno in riparazione* o in un'altra *condizione anormale del campo*, il giocatore può ancora ovviare senza penalità secondo la Regola 16.1, purché non abbia ancora messo la palla *in gioco* secondo la Regola 19 ovviando per palla ingiocabile.

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

Le opzioni dell'ovviare indietro sulla linea o lateralmente secondo la Regola 19.2 e 19.3 non possono essere utilizzate senza aver trovato la palla originale, in quanto esse richiedono il punto della palla originale come punto di riferimento per ovviare. Se una delle due opzioni viene utilizzata per ovviare per palla ingiocabile in riferimento a una palla che non è la palla del giocatore, si considera che il giocatore stia ovviando per *colpo e distanza*, in quanto quella è l'unica Regola che può essere utilizzata se il giocatore non ha trovato la propria palla originale.

Per esempio, un giocatore trova una palla smarrita in un brutto *lie*. Scambiandola per la propria palla, il giocatore decide di ovviare lateralmente (Regola 19.2c), *sostituisce* una palla e la gioca. Nell'avviarsi per giocare il *colpo* successivo, il giocatore trova la propria palla. Giacché egli non conosceva il punto della palla originale al momento che l'altra palla è stata *sostituita*, si considera che egli abbia ovviato per *colpo e distanza* e lo abbia fatto in un *posto sbagliato* (Regola 14.7).

In *match play*, il giocatore perde la buca per aver giocato da un *posto sbagliato*.

In *stroke play*, il giocatore riceve un colpo di penalità per aver ovviato per *colpo e distanza* (Regola 18.1) e un'altra penalità di due colpi per averlo fatto da un *posto sbagliato*. Se l'aver giocato da un *posto sbagliato* costituisce una grave infrazione, l'errore deve essere corretto prima di eseguire un *colpo* per iniziare un'altra buca o, nel caso dell'ultima buca del *giro*, prima di consegnare il proprio *score*.

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

Se una palla si ferma più lontano dalla *buca* del punto da dove è stata giocata, si può sempre ovviare per *colpo e distanza*.

Esempi nei quali l'ovviare per *colpo e distanza* può risultare più vicino alla *buca* includono quando:

- il *colpo* di un giocatore dall'*area di partenza* colpisce un albero, rimbalza indietro e si ferma dietro l'*area di partenza*. Il giocatore può giocare nuovamente dall'*area di partenza* con la penalità di un colpo;
- un giocatore ha un putt in discesa ed egli putta fuori dal *putting green* e la palla rotola fuori dal *putting green* in un brutto lie o in un'*area di penalità*. Il giocatore può giocare nuovamente dal *putting green* con la penalità di un colpo.

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

L'opzione dell'ovviare per *colpo e distanza* per una palla ingiocabile si applica solo al posto dove è stato eseguito l'ultimo *colpo*; a un giocatore non è permesso ritornare nel posto dove è stato eseguito qualsiasi altro *colpo* precedente all'ultimo.

Se le opzioni dell'ovviare per *colpo e distanza* o indietro sulla linea non sono favorevoli, l'unica opzione è quella di ovviare lateralmente molteplici volte, ricevendo una penalità ogni volta, fino a che il giocatore può avere la palla in una posizione giocabile.

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 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 (vedi Regola 20.1b(2)) 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. L'*arbitro* può ottenere aiuto da parte del *Comitato* prima di dare un ruling.

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*, ma, dopo che è stato dato un ruling, l'*arbitro* può:

- ottenere una seconda opinione da parte di un altro *arbitro*, o
- sottoporre al *Comitato* un ruling per una revisione,

ma non è obbligato a farlo.

La decisione di un *arbitro* è definitiva, quindi se un *arbitro* autorizza un giocatore a infrangere una Regola per errore, il giocatore non sarà penalizzato. **Tuttavia**, per quando un ruling sbagliato di un *arbitro* o del *Comitato* sarà corretto, vedi la Regola 20.2d.

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 Ruling Sbagliati ed Errori Amministrativi

(1) Ruling Sbagliati. Un ruling sbagliato si verifica quando un *arbitro* o il *Comitato* hanno tentato di applicare le Regole, ma l'hanno fatto in modo errato. Esempi di ruling sbagliati includono:

- l'applicazione di una penalità sbagliata o la mancata applicazione di una penalità,
- l'applicazione di una Regola che non si applica o che non esiste, e
- l'interpretazione errata di una Regola e la sua errata applicazione.

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 riling sbagliato).

(2) Errori Amministrativi. Un errore amministrativo è un errore procedurale in relazione all'amministrazione della gara e non c'è limite di tempo per correggere tale errore, anche dopo che il risultato di un incontro è definitivo o una gara *stroke play* è stata chiusa. Un errore amministrativo è diverso da un riling sbagliato. Esempi di errori amministrativi includono:

- calcolo errato del risultato di un pareggio in *stroke play*,
- calcolo errato di un handicap che porta il giocatore sbagliato a vincere la gara, e
- assegnare un premio al giocatore sbagliato dopo non aver pubblicato il punteggio del vincitore.

In queste situazioni, l'errore dovrebbe essere corretto e i risultati della gara dovrebbero essere modificati di conseguenza.

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) (non applicare intenzionalmente 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 riling 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. **Eccetto** che il giocatore non è squalificato se il motivo del punteggio più basso è l'esclusione di uno o più colpi di penalità di cui non era a conoscenza prima della chiusura della gara (vedi Regola 3.3b(3)),
- 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 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.

20.2f Giocatore Non Idoneo

Non c'è limite di tempo per correggere i risultati di una gara quando un giocatore che ha gareggiato è risultato non idoneo secondo le Condizioni di Gara. Ciò si applica anche dopo che il risultato di un incontro è definitivo o dopo la chiusura di una gara *stroke play*.

In queste circostanze, il giocatore viene considerato come se non si fosse iscritto alla gara invece di essere squalificato, e i risultati vengono modificati di conseguenza.

20.3 Situazioni non contemplate dalle Regole

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

- considerando tutte le circostanze, e
- analizzando la situazione in un modo ragionevole, corretto e coerente con il modo in cui situazioni simili sono trattate secondo le Regole.

Regola 20.1 Chiarimenti: Risolvere Questioni sulle Regole Durante il Giro

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

Un giocatore ha il diritto di conoscere sempre lo status del proprio incontro o che la richiesta di un ruling sia sistemata successivamente nell'incontro stesso. Una richiesta per un ruling deve essere fatta in tempo per impedire a un giocatore di tentare di applicare le penalità in un secondo momento nell'incontro. Se un ruling verrà dato dipende da quando il giocatore sia divenuto consapevole dei fatti (non quando ha appreso che qualcosa abbia comportato una penalità) e da quando sia stata fatta la richiesta per un ruling.

Per esempio, durante la prima buca di un incontro senza un *arbitro*, il Giocatore A correttamente alza la propria palla per verificare un danneggiamento secondo la Regola 4.2c(1), stabilisce che essa è tagliata e la *sostituisce* con un'altra palla secondo la Regola 4.2c(2). A insaputa del Giocatore A, il Giocatore B osserva la condizione della palla originale e privatamente dissente dalla valutazione del Giocatore A. Tuttavia, il Giocatore B decide di ignorare la possibile infrazione e non riferisce nulla al Giocatore A. Entrambi i giocatori *imbucano* e giocano dalla successiva *area di partenza*.

Al termine dell'ultima buca, il Giocatore A risulta il vincitore dell'incontro per 1 up. Uscendo dal *putting green*, non appena il *Comitato* diviene prontamente disponibile, il Giocatore B cambia idea e dice al Giocatore A che dissente con la *sostituzione* che il Giocatore A aveva fatto alla prima buca e richiede un ruling al *Comitato*.

Il *Comitato* dovrebbe stabilire che la richiesta per tale ruling da parte del Giocatore B non sia stata fatta in tempo, in quanto il Giocatore B era consapevole dei fatti durante il gioco della prima buca e, successivamente è stato eseguito un *colpo* alla seconda buca (Regola

20.1b(2)). Pertanto, il *Comitato* dovrebbe decidere che non verrà dato alcun ruling. L'incontro rimane valido come giocato, con il Giocatore A come vincitore.

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

Se un giocatore diviene consapevole di una possibile infrazione alle Regole da parte del suo *avversario* dopo il termine di quella che essi pensavano fosse l'ultima buca dell'incontro, il giocatore può fare richiesta per un ruling. Se l'*avversario* era in infrazione alle Regole, il punteggio dell'incontro rettificato può richiedere che i giocatori ritornino in *campo* per riprendere tale incontro.

Per esempio:

- in un incontro tra il Giocatore A e il Giocatore B, il Giocatore B vince con un punteggio di 5 a 4. Sulla strada del ritorno verso la clubhouse e prima che il risultato dell'incontro sia definitivo, si scopre che il Giocatore B aveva 15 bastoni nella sacca. Il Giocatore A richiede un ruling e il *Comitato* stabilisce correttamente che la richiesta di un ruling da parte del Giocatore A sia stata fatta in tempo. I giocatori devono ritornare alla buca 15 e riprendere l'incontro. Il punteggio dell'incontro viene rettificato deducendo due buche dal Giocatore B (Regola 4.1b(4)), e il Giocatore è ora 3 up a quattro buche da giocare;
- in un incontro tra il Giocatore A e il Giocatore B, il Giocatore B vince con un punteggio di 3 a 2. Sulla strada del ritorno verso la clubhouse, il Giocatore A scopre che il Giocatore B aveva colpito la sabbia con un movimento di pratica in un *bunker* alla buca 14. Il Giocatore B aveva vinto la buca 14. Il Giocatore A richiede un ruling e il *Comitato* stabilisce correttamente che la richiesta del ruling da parte del Giocatore A sia stata fatta in tempo e che il Giocatore B ha perso la buca 14 per non aver riferito al Giocatore A che era incorso in penalità (Regola 3.2d(2)). I giocatori devono ritornare alla buca 17 e riprendere l'incontro. Poiché il punteggio dell'incontro viene rettificato cambiando la vincita della buca 14 da parte del Giocatore B in una perdita della buca, il Giocatore B è ora 1 up con due buche da giocare.

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

Il gioco di due palle è limitato allo *stroke play*, perché, quando si gioca un incontro, qualsiasi cosa che accade in tale incontro riguarda solo i giocatori coinvolti in esso e i giocatori dell'incontro possono tutelare i propri interessi.

Tuttavia, se un giocatore in un incontro è in dubbio sulla corretta procedura e termina la buca con due palle, il punteggio con la palla originale conta sempre se il giocatore e l'*avversario* riferiscono la situazione al *Comitato* e l'*avversario* non obietta al giocatore il gioco della seconda palla.

Comunque, se l'*avversario* obietta al giocatore il gioco di una seconda palla e fa una richiesta per un ruling in tempo (Regola 20.1b(2)), il giocatore perde la buca per aver giocato una *palla sbagliata* in infrazione alla Regola 6.3c(1).

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

In *stroke play*, quando un giocatore è incerto sul da farsi e decide di giocare due palle, egli non riceve penalità se una delle due palle giocate era la palla originale che non è più *in gioco*.

Per esempio, la palla di un giocatore non viene trovata in un'*area di penalità* dopo il periodo dei tre minuti previsti per la ricerca, così il giocatore ovvia correttamente dall'*area di penalità* secondo la Regola 17.1c e gioca una palla *sostitutiva*. Successivamente, la palla originale viene trovata nell'*area di penalità*. Inscuro su cosa fare, il giocatore decide di giocare la palla originale come seconda palla prima di eseguire qualsiasi altro ulteriore *colpo* e sceglie il risultato con la palla originale. Il giocatore imbuca con entrambe le palle.

La palla giocata secondo la Regola 17.1c diventa la palla *in gioco* e il punteggio con tale palla è il punteggio del giocatore per la buca. Il punteggio con la palla originale non avrebbe potuto essere il punteggio che contava in quanto la palla originale non era più *in gioco*. Tuttavia, il giocatore non riceve alcuna penalità per aver giocato la palla originale come seconda palla.

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

La Regola 20.1c(3) richiede che un giocatore decida di giocare due palle prima di eseguire un *colpo* in modo che la sua decisione di giocare due palle o la scelta di quale palla debba contare non sia influenzata dal risultato della palla appena giocata. *Droppare* una palla non è l'equivalente dell'eseguire un *colpo*.

Esempi dell'applicazione di tale requisito includono:

- la palla di un giocatore si ferma vicino a una strada pavimentata nell'*area generale*. Nell'ovviare, il giocatore alza la palla, la *droppa* al di fuori dell'*area dove ovviare* richiesta e la gioca. Il *marcatore* del giocatore solleva dei dubbi sul *droppaggio* e avvisa il giocatore che egli può aver giocato da un *posto sbagliato*.

Incerto sul da farsi, il giocatore vorrebbe completare la buca con due palle. Tuttavia, è troppo tardi per utilizzare la Regola 20.1c(3), in quanto è stato già eseguito un *colpo* e il giocatore deve aggiungere la *penalità generale* per aver giocato da un *posto sbagliato* (Regola 14.7). Se il giocatore crede che questo possa costituire una *grave infrazione* dall'aver giocato da un *posto sbagliato*, il giocatore dovrebbe giocare una seconda palla secondo la Regola 14.7 per evitare una possibile squalifica.

Se il *marcatore* del giocatore avesse sollevato dei dubbi sul *droppaggio* prima che il giocatore avesse eseguito un *colpo* e fosse incerto sul da farsi, il giocatore avrebbe potuto terminare la buca con due palle secondo la Regola 20.1c(3);

- la palla di un giocatore giace in un'*area di penalità* definita da paletti rossi. Uno dei paletti interferisce con il movimento che il giocatore intende effettuare e il giocatore è incerto se gli sia permesso rimuovere il paletto. Il giocatore esegue il suo *colpo* successivo senza rimuovere il paletto.

A questo punto, il giocatore decide di giocare una seconda palla con il paletto rimosso e ricevere un rulling da parte del *Comitato*. Il *Comitato* dovrebbe decidere che il punteggio con la palla originale è il punteggio che conta, giacché la situazione incerta è sorta quando

la palla si trovava nell'*area di penalità* con l'interferenza con il paletto e il giocatore avrebbe dovuto prendere la decisione di giocare due palle prima di eseguire un *colpo* con la palla originale.

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

La Regola 20.1c non richiede che la palla originale sia la palla da giocare come si trova. Solitamente la palla originale viene giocata come si trova e la seconda palla è messa *in gioco* secondo una qualsiasi Regola che si sta utilizzando. Tuttavia, è anche permesso mettere la palla originale *in gioco* secondo tale Regola.

Per esempio, se un giocatore è incerto se la propria palla si trovi in una *condizione anormale del campo* nell'*area generale*, il giocatore può decidere di giocare due palle. Il giocatore può quindi ovviare secondo la Regola 16.1b (Ovviare da una Condizione Anormale del Campo) alzando, *droppando* e giocando la palla originale e poi può continuare piazzando una seconda palla nel posto in cui la palla originale giaceva nell'area incerta e giocandola da quel posto.

In tale caso, il giocatore non necessita di *marcare* il punto della palla originale prima di alzarla, sebbene sia raccomandato farlo.

20.1c(3)/4 – Obbligo del Giocatore di Completare la Buca con la Seconda Palla dopo Aver Annunciato L'Intenzione di Procedere in Questo Modo e Aver Scelto Quale Palla Debba Contare

Dopo che un giocatore ha annunciato la propria intenzione di giocare due palle secondo la Regola 20.1c(3) e ha messo una palla *in gioco* o ha eseguito un *colpo* a una delle palle, il giocatore è vincolato alla procedura prevista dalla Regola 20.1c(3). Se il giocatore non gioca o non *imbuca* con una delle palle e quella palla è quella che il *Comitato* stabilisce che debba contare, il giocatore è squalificato per non aver *imbucato* (Regola 3.3c Palla Non Imbucata). Tuttavia, non c'è penalità se il giocatore non *imbuca* una palla che non sarebbe quella che conta.

Per esempio, la palla di un giocatore giace in un solco creato da un veicolo. Credendo che l'area avrebbe dovuto essere marcata come *terreno in riparazione*, il giocatore decide di giocare due palle e annuncia che vorrebbe che la seconda palla sia la palla che conti. Il giocatore quindi esegue un *colpo* con la palla originale dal solco. Dopo aver visto il risultato di tale colpo, il giocatore decide di non giocare una seconda palla. Al termine del *giro*, i fatti vengono riportati al *Comitato*.

Se il *Comitato* stabilisce che il solco è *terreno in riparazione*, il giocatore è squalificato per non aver *imbucato* con la seconda palla (Regola 3.3c).

Tuttavia, se il *Comitato* stabilisce che il solco non è *terreno in riparazione*, il punteggio del giocatore con la palla originale conta ed egli non riceve penalità per non aver giocato una seconda palla.

Il risultato sarebbe lo stesso per un giocatore che ha eseguito un *colpo* o dei *colpi* con una seconda palla, ma l'ha alzata prima di terminare il gioco della buca.

20.1c(3)/5 – Quando Si E' Incerti, la Palla Provvisoria Deve Essere Utilizzata Come Seconda Palla

Sebbene la Regola 20.1c(3) affermi che una seconda palla giocata secondo questa Regola non è la stessa cosa di una *palla provvisoria* secondo la Regola 18.3 (Palla Provvisoria), non è vero il contrario. Nel decidere di giocare due palle dopo aver giocato una *palla provvisoria* ed essendo incerti se la palla originale sia *fuori limite* o *persa* al di fuori di un'*area di penalità*, il giocatore deve trattare la *palla provvisoria* come la seconda palla.

Esempi dell'utilizzo di una *palla provvisoria* come una seconda palla includono quando:

- il giocatore non è sicuro se la propria palla originale sia *fuori limite*, così egli completa la buca con la palla originale e la *palla provvisoria*;
- il giocatore ha *notorietà o pressoché certezza* che la propria palla originale che non è stata trovata sia in una *condizione anormale del campo* ed è incerto sul da farsi, così termina la buca con la *palla provvisoria* e una seconda palla avviando secondo la Regola 16.1e.

20.1c(3)/6 – Al Giocatore E' Permesso Giocare Una Sola Palla Secondo Due Regole Differenti

Quando un giocatore è incerto sulla corretta procedura, si raccomanda che egli giochi due palle secondo la Regola 20.1c(3). Tuttavia, non c'è nulla che impedisca al giocatore il giocare una sola palla secondo due Regole differenti e richiedere un rulling nel consegnare il proprio *score*.

Per esempio, la palla di un giocatore si ferma in un punto ingiocabile in un'area che egli crede debba essere *terreno in riparazione*, ma non è marcata.

Incerto sul da farsi e disposto ad accettare la penalità di un colpo qualora tale area non sia *terreno in riparazione*, il giocatore decide di utilizzare una sola palla e *dropparla* nell'*area dove ovviare* permessa per ovviare dal *terreno in riparazione* (Regola 16.1) e simultaneamente in una parte dell'*area dove ovviare* permessa per ovviare per palla ingiocabile (Regola 19.2) con la penalità di un colpo.

Se il *Comitato* stabilisce che tale area sia *terreno in riparazione*, il giocatore non riceverà una penalità per ovviare per palla ingiocabile. Se il *Comitato* stabilisce che tale area non sia *terreno in riparazione*, il giocatore riceverà la penalità di un colpo per ovviare per palla ingiocabile.

Se il giocatore avesse utilizzato la procedura sopra menzionata e la palla si fosse fermata in un punto dove c'era interferenza dalla condizione (che richiedeva di *droppare* nuovamente secondo la Regola 16.1, ma non secondo la Regola 19.2), egli avrebbe dovuto ricevere aiuto dal *Comitato* o avrebbe dovuto giocare due palle secondo la Regola 20.1c(3).

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 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 dalle Regole 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: 01/03/23

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

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

Responsabilità

- Comitato
- Giocatore
- Giocatore e marcatore

Firma del marcatore:

Firma del giocatore:

21.1c Le Penalità in Stableford

Tutte le penalità che si applicano in *stroke play* si applicano in Stableford, **eccetto** che un giocatore che infrange una di queste cinque Regole non viene 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),
- non aver corretto l'errore per aver giocato da un *posto sbagliato* nel caso di una *grave infrazione* (vedi Regola 14.7b), o
- non aver corretto l'errore per aver eseguito un *colpo* nell'ordine sbagliato (vedi Regola 22.3).

Se il giocatore infrange qualsiasi altra Regola che prevede una penalità di squalifica, il giocatore è **squalificato**.

Dopo aver applicato qualsiasi colpo di penalità, il punteggio Stableford del giocatore per una buca non può essere inferiore a zero punti.

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 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. 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 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.

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 cinque 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),
- non aver corretto l'errore per aver giocato da un *posto sbagliato* nel caso di una *grave infrazione* (vedi Regola 14.7b), o
- non aver corretto l'errore per aver eseguito un *colpo* nell'ordine sbagliato (vedi Regola 22.3).

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 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

Tutte le penalità che si applicano in *stroke play* si applicano nella *Contro Par/Contro Bogey*, **eccetto** che un giocatore che infrange una di queste cinque 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),
- non aver corretto l'errore per aver giocato da un *posto sbagliato* nel caso di una *grave infrazione* (vedi Regola 14.7b), o
- non aver corretto l'errore per aver eseguito un *colpo* nell'ordine sbagliato (vedi Regola 22.3).

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 giocatore non può fare di peggio del perdere la buca.

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 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 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 21 Chiarimenti: Altre Forme di Stroke Play e Match Play Individuale

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

Un giocatore può gareggiare contemporaneamente in molteplici forme di gare *stroke play*, come ad esempio lo *stroke play* consueto, la *Stableford*, il *Risultato Massimo* e la *Contro Par/Contro Bogey*.

Regola 21.4 Chiarimenti: Three Ball Match Play

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

Nella *Three- Ball match play*, poiché ciascun giocatore gioca due incontri separati, possono sorgere delle situazioni che influenzano un incontro, ma non l'altro.

Per esempio, il Giocatore A concede il *colpo* successivo, una buca o l'incontro al Giocatore B. Tale concessione non ha alcun effetto sull'incontro tra il Giocatore A e il Giocatore C o sull'incontro tra il Giocatore B e il Giocatore C.

Regola 22 Foursome (Anche Nota come Colpo Alternato)

Scopo della Regola:

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

22.1 Descrizione della Foursome

La *Foursome* (anche nota come Colpo Alternato) è una forma di gioco che coinvolge i *partner* (in *match play* o in *stroke play*) nella quale due *partner* gareggiano come una *parte* giocando una palla in ordine alternato in ciascuna buca.

Le Regole da 1 a 20 si applicano a questa forma di gioco (con la *parte* che gioca una palla che è trattata allo stesso modo in cui è trattato il giocatore singolo), come modificate da queste Regole specifiche.

Una variazione di ciò è una forma di *match play* nota come *Threesome*, in cui un giocatore singolo gareggia contro una *parte* di due *partner* che gioca colpi alternati secondo queste Regole specifiche.

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 ogni *colpo* per la *parte* in ordine alternato:

- i *partner* devono alternare l'ordine in cui giocano per primi dall'*area di partenza* di ciascuna buca.
- 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, rigiocato 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 (vedi Regola 14.6);
- 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.

22.6 Limitazione Per il Giocatore che Sta Dietro al Partner Quando Viene Eseguito il Colpo

In aggiunta alle limitazioni della Regola 10.2b(4), un giocatore non deve stare sopra o vicino a un'estensione della *linea di gioco* dietro la palla mentre il suo *partner* sta eseguendo un *colpo* al fine di ottenere informazioni per il *colpo* successivo della *parte*.

Penalità per Infrazione alla Regola 22.6: Penalità Generale.

Regola 22.3 Chiarimenti: La Parte Deve Alternarsi nell'Eseguire i Colpi

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

Nel giocare una *Foursome* mista in cui vengono utilizzate diverse *aree di partenza* da uomini e donne, se per esempio un uomo gioca il colpo dalla partenza dall'*area di partenza* definita da indicatori verdi e manda la palla *fuori limite*, la donna deve giocare il *colpo* successivo dall'*area di partenza* verde.

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

Se il giocatore e il proprio *partner* erroneamente giocano il colpo di partenza dalla stessa *area di partenza*, deve essere stabilito di chi fosse il turno di gioco.

Per esempio, il Giocatore A e il Giocatore B sono *partner* della *parte* A-B. Il Giocatore A gioca per primo il colpo di partenza; poi il Giocatore B gioca il colpo di partenza dalla stessa *area di partenza*:

- se era il turno di gioco dalla partenza del Giocatore A, la Palla del Giocatore B sarebbe la *palla in gioco* della *parte* con la penalità di *colpo e distanza* (Regola 18.1). La *parte* ha eseguito 3 colpi (incluso un colpo di penalità) e il Giocatore A sarà il prossimo a giocare;
- se era il turno di gioco dalla partenza del Giocatore B, la *parte* perde la buca in *match play* o riceve due colpi di penalità in *stroke play* per aver giocato nell'ordine sbagliato quando il Giocatore A ha giocato per primo. In *stroke play*, la palla del Giocatore B è la palla in gioco della *parte*, la *parte* ha eseguito 3 colpi (inclusi i due colpi di penalità) e il Giocatore A sarà il prossimo a giocare.

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

Un giocatore non può cambiare il turno di gioco mancando intenzionalmente la palla. Un "colpo" è il movimento in avanti del bastone fatto per colpire la palla. Pertanto, se un giocatore manca intenzionalmente la palla, non ha eseguito un *colpo* ed è ancora il suo turno di gioco.

Per esempio, il Giocatore A e il Giocatore B sono *partner* della *parte* A-B. Se il Giocatore A di proposito manca la palla così che il Giocatore B possa eseguire il *colpo*, il Giocatore A non ha eseguito un *colpo*, poiché non c'era intenzione di colpire la palla. Se il Giocatore B successivamente gioca la palla, la *parte* A-B riceverà la *penalità generale* in quanto il Giocatore B ha giocato nell'ordine sbagliato giacché era ancora il turno di gioco del Giocatore A.

Comunque, se il Giocatore A intende colpire la palla e accidentalmente la manca, egli ha eseguito un *colpo* ed è il turno di gioco del Giocatore B.

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

Se una parte decide di giocare una *palla provvisoria*, questa deve essere giocata dal *partner* che per turno deve eseguire il *colpo* successivo della parte.

Per esempio, il Giocatore A e il Giocatore B sono *partner* della *parte* A-B. Il Giocatore A gioca la propria palla e c'è un dubbio sul fatto che questa possa essere *fuori limite* o *persa* al di fuori di un'*area di penalità*. Se la *parte* decide di giocare una *palla provvisoria*, il Giocatore B deve giocare la *palla provvisoria*. Se, per errore, il Giocatore A gioca la *palla provvisoria*, non c'è penalità se la palla originale viene trovata e tale *palla provvisoria* non diventa la palla *in gioco*.

Tuttavia, se la palla originale è *persa* e la *palla provvisoria* diventa la palla *in gioco*, giacché il Giocatore A ha giocato la *palla provvisoria* in questo esempio, la *parte* perde la buca in *match play* o riceve la penalità di due colpi in *stroke play* per aver giocato nell'ordine sbagliato. In *stroke play*, la *palla provvisoria* deve essere abbandonata e il Giocatore B deve ritornare al punto dove il Giocatore A ha eseguito l'ultimo *colpo* con la palla originale e mettere una *palla in gioco* (Regola 18.2b).

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) Responsabilità della Parte. I punteggi lordi della *parte* per ciascuna buca devono essere registrati su un singolo *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**.

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

Nomi: John Smith and Kate Smith Data: 10/05/23

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

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

Responsabilità

- Comitato (punteggi in blu)
- Giocatore (punteggi in giallo)
- Giocatore e marcatore (punteggi in rosso)

Firma del marcatore:

Firma del giocatore:

23.2c Quando la Regola 11.2 Non si Applica in Four-Ball

La Regola 11.2 non si applica in questa situazione:

Quando il *partner* di un giocatore ha già completato la buca e la palla in movimento del giocatore necessita di essere *imbucata* per ridurre il punteggio della *parte* nella buca di un colpo, se qualsiasi persona devia o ferma intenzionalmente la palla in un momento dove non c'è possibilità ragionevole che questa possa essere *imbucata*, non c'è penalità per quella persona e la palla del giocatore non conta per la *parte*.

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

23.3a Quando il Giro Inizia

Il *giro* di una *parte* inizia quando uno dei *partner* esegue un *colpo* per iniziare la sua prima buca.

23.3b Quando il Giro Finisce

Il *giro* di una *parte* finisce:

- in *match play*, quando:
 - una delle *parti* ha vinto l'incontro (vedi Regola 3.2a(3)), o
 - l'incontro è in parità dopo l'ultima buca quando le Condizioni di Gara dicono che l'incontro può terminare con un pareggio (vedi Regola 3.2a(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,
- un *partner* ha *imbucato* o gli è stato concesso il *colpo* successivo e l'altro *partner* sceglie di non imbucare o ha un punteggio che non può contare per la *parte*, o
- il risultato della buca è deciso (come ad esempio quando il punteggio dell'altra *parte* per la buca è inferiore a quello che la *parte* potrebbe eventualmente conseguire).

(2) Stroke Play. Una *parte* ha terminato una buca quando uno dei *partner* ha *imbucato* e l'altro *partner* ha *imbucato*, ha scelto di non farlo o è stato squalificato per la buca.

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 Eseguire un Colpo Quando Non E' Permesso Giocare la Buca in 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 23.9a);
- 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 23.9a(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 Limitazione Per il Giocatore che Sta Dietro al Partner Quando Viene Eseguito il Colpo

In aggiunta alle limitazioni della Regola 10.2b(4), un giocatore non deve stare sopra o vicino a un'estensione della *linea di gioco* dietro la palla mentre il suo *partner* sta eseguendo un *colpo* al fine di ottenere informazioni per il proprio colpo successivo (del giocatore).

Penalità per Infrazione alla Regola 23.8: Penalità Generale.

23.9 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:

23.9a 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.

23.9b 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'Eeguire 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 Cosa Devono Fare i Giocatori Quando il Comitato Sospende il Gioco
- 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 5.2b Praticare sul Campo Prima del Giro o Tra i Giri
- Regola 23.2b Lo Score della Parte in Stroke Play

(2) Quando l'Infrazione di Entrambi i Partner Implica la Squalifica della Parte.

Una *parte* è **squalificata** se entrambi i *partner* ricevono una penalità di squalifica secondo una qualsiasi di queste Regole:

- Regola 5.3 Iniziare e Terminare il Giro
- Regola 5.4 Giocare in Gruppi
- Regola 5.7a Quando i Giocatori Possono o Devono Interrompere il Gioco
- Regola 5.7c Cosa Devono Fare i Giocatori Quando Si Riprende 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
- Regola 20.1c(3) Non Riferire il Gioco di Due Palle

(3) Quando l'Infrazione di un Giocatore Implica che il Giocatore Non Avrà un Punteggio Validato 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 punteggio di quel giocatore 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 23.2 Chiarimenti: Registrazione del Punteggio nella Four-Ball

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

In *Four-Ball match play*, se nessun giocatore termina una buca, la *parte* il cui giocatore è l'ultimo a sollevare la palla o a essere squalificato dalla buca vince la buca.

Per esempio, la *parte* A-B gioca contro la *parte* C-D in un incontro *Four-Ball*. A una certa buca, per errore, il Giocatore A gioca la palla del Giocatore C e quindi il Giocatore C gioca la palla del Giocatore A e ognuno imbucava con tale palla. Il Giocatore B e il Giocatore D mandano entrambi la palla in *aree di penalità* e le sollevano. Durante il gioco della buca successiva, il Giocatore A e il Giocatore C stabiliscono di aver entrambi giocato una *palla sbagliata* alla buca precedente.

Il ruling è che il Giocatore A e il Giocatore C sono squalificati per la buca precedente. Pertanto, se il Giocatore B ha sollevato la palla prima del Giocatore D, la *parte* C-D ha vinto la buca e se il Giocatore D ha sollevato la palla prima del Giocatore B, la *parte* A-B ha vinto la buca. Se non si può determinare quale giocatore abbia sollevato la palla per primo, il *Comitato* dovrebbe decidere che la buca è stata pareggiata.

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

Nella *Four-Ball stroke play*, i *partner* devono consegnare uno *score* con i punteggi delle buche giuste che sono identificati al *partner* giusto. I seguenti sono esempi di registrazione del punteggio nella *Four-Ball* basati su come lo *score* viene completato e consegnato dalla *parte* A-B:

- in una gara ad handicap, il Giocatore A e il Giocatore B *imbucano* entrambi in quattro colpi a una buca dove il Giocatore B riceve un colpo di handicap mentre il Giocatore A non lo riceve. Il *marcatore* registra un punteggio lordo di 4 per il Giocatore A, nessun punteggio lordo per il Giocatore B, e un punteggio netto di 3 per la *parte*. Lo *score* viene consegnato al *Comitato*.

Il ruling è che il punteggio del Giocatore A di 4 è il punteggio della *parte* per la buca. Solo il *Comitato* ha la responsabilità di applicare qualsiasi colpo di handicap. Il punteggio della *parte* è 4 come è stato identificato al Giocatore A. La registrazione del punteggio del marcatore del 3 netto è irrilevante.

- A una buca, il Giocatore A solleva la palla, mentre il Giocatore B *imbuca* in 5 colpi. Il *marcatore* registra un punteggio di 6 per il Giocatore A e un punteggio di 5 per il

Giocatore B. Lo *score* viene consegnato con questi due punteggi registrati.

Non c'è penalità, in quanto il punteggio del *partner* che conta per la *parte* in quella buca è stato correttamente registrato;

- A una buca, il Giocatore A solleva la palla, mentre il Giocatore B *imbuca* in 4 colpi. Per errore, il *marcatore* registra un punteggio di 4 per il Giocatore A e nessun punteggio per il Giocatore B. Lo *score* viene consegnato in questo modo.

Il ruling è che la *parte* è squalificata, in quanto il punteggio per la *parte* a quella buca viene identificato al Giocatore A, mentre il Giocatore A non ha completato il gioco della buca.

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

Le situazioni seguenti illustrano come la Regola 3.3b(3) (Punteggio Sbagliato per la Buca) e la Regola 23.2b devono essere applicate. In tutti i casi, la *parte* A-B consegna uno *score* con un punteggio sbagliato a una buca e l'errore viene scoperto dopo la consegna dello *score*, ma prima della chiusura della gara.

- Il Giocatore A riporta un punteggio di 4 mentre il Giocatore B riporta un punteggio di 5. Il Giocatore A tocca la sabbia in un *bunker* con un bastone nell'eseguire il backswing per un *colpo* ed era consapevole della penalità per infrazione alla Regola 12.2b(1) (Limitazioni sul Toccare la Sabbia nel Bunker) prima di consegnare lo *score*, ma non la include nel proprio punteggio per la buca. L'Eccezione alla Regola 3.3b(3) non si applica, in quanto il Giocatore A era consapevole della penalità e pertanto la *parte* è squalificata secondo la Regola 23.2b.
- Il Giocatore A riporta un punteggio di 4 mentre il Giocatore B riporta un punteggio di 5. Il Giocatore A è in infrazione alla Regola 12.2b(1) per aver toccato la sabbia nell'eseguire un movimento di pratica in un *bunker*, ma nessuno dei due *partner* era consapevole della penalità prima di consegnare lo *score*. Si applica l'Eccezione alla Regola 3.3b(3). Poiché il punteggio del Giocatore A era il punteggio che contava per la buca, il *Comitato* deve applicare la *penalità generale* al punteggio del Giocatore A a tale buca per un'infrazione alla Regola 12.2b(1).

Pertanto, il punteggio della *parte* per la buca è 6. Le Regole permettono solo alla *parte* di ripristinare il punteggio del Giocatore B se entrambi i punteggi dei *partner* per la buca fossero gli stessi (Regola 23.2b(2)).

- Il Giocatore A riporta un punteggio di 4 mentre il Giocatore B riporta un punteggio di 6. Il Giocatore A *muove* la propria palla nel rimuovere un *impedimento sciolto* in infrazione alla Regola 15.1b. Il Giocatore A *ripiazza* la palla, ma è ignaro della penalità di un colpo. Il Giocatore B assiste all'intero episodio ed è consapevole della penalità. Lo *score* viene consegnato con un punteggio di 4 per il Giocatore A e di 6 per il Giocatore B. Il punteggio del Giocatore A avrebbe dovuto essere di 5 con la penalità di un colpo inclusa.

L'Eccezione secondo la Regola 3.3b(3) non si applica data la consapevolezza del Giocatore B dell'episodio e della penalità risultante che avrebbe dovuto essere applicata al Giocatore A. La *parte* è squalificata secondo la Regola 23.2b.

- Il Giocatore A e il Giocatore B riportano entrambi un punteggio di 4. Il Giocatore A

alza la propria palla per identificarla nell'*area generale* ma l'alzare la palla non era ragionevolmente necessario al fine di identificarla. Né il Giocatore A, né il Giocatore B sono consapevoli della penalità per infrazione alla Regola 7.3 prima di consegnare lo *score*.

Giacché entrambi i punteggi sullo *score* sono gli stessi, il *Comitato* può far valere uno dei due. Se il *Comitato* fa valere il punteggio del Giocatore A che poi si rivela sbagliato, il *Comitato* farà valere il punteggio del Giocatore B che è giusto e non c'è alcuna penalità per la parte.

Regola 23.4 Chiarimenti: Uno o Entrambi i Partner Possono Rappresentare la Parte

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

Se, in un incontro *Four-Ball* giocato ad handicap, il giocatore con l'handicap più basso non può giocare, il giocatore assente non viene ignorato, dato che egli può iniziare il gioco per la *parte* tra il gioco di due buche che in *match play* sta a significare solo prima che qualsiasi giocatore di una delle *parti* abbia iniziato il gioco di una buca.

I colpi di handicap vengono calcolati come se tutti e quattro i giocatori siano presenti. Se viene dichiarato un handicap sbagliato per il giocatore assente, si applica la Regola 3.2c(1) (Dichiarare gli Handicap).

Regola 23.6 Chiarimenti: Ordine di Gioco della Parte

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

In un incontro *Four-Ball*, se una *parte* afferma o sottintende che il giocatore di tale *parte* la cui palla è più lontana dalla buca non completerà la buca, quel giocatore abbandona il proprio diritto a completare la buca e la *parte* non può cambiare tale decisione dopo che l'*avversario* ha giocato.

Per esempio, la *parte* A-B gioca contro la *parte* C-D in un incontro *Four-Ball*. Tutte le quattro palle sono sul *putting green* con il Giocatore A, il Giocatore B e il Giocatore D che si trovano in due colpi, mentre il Giocatore C in quattro. Le palle del Giocatore A e del Giocatore C si trovano a circa tre metri dalla buca, la palla del Giocatore B dista a mezzo metro e la palla del Giocatore D dista a circa un metro. Il Giocatore C solleva la palla. Il Giocatore A propone ai Giocatori B e D di giocare.

Dopo che il Giocatore D gioca, il Giocatore A abbandona il diritto di giocare e il suo punteggio non può contare per la *parte* (per esempio, se il Giocatore B sbaglia il putt). L'esito sarebbe differente se il Giocatore B si fosse trovato più lontano dalla buca del Giocatore D. Se il Giocatore B avesse puttato per primo e avesse sbagliato, il Giocatore A avrebbe avuto ancora il diritto di completare la buca se lo avesse fatto prima che il Giocatore D avesse giocato.

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

Esempi di situazioni in cui i *partner* della *parte* A-B giocano in un ordine che essi stabiliscono migliore, ma possono ricevere una penalità secondo la Regola 5.6a per ritardare irragionevolmente il gioco includono quando:

- il colpo dalla partenza del Giocatore A in un par 3 che viene giocato interamente sopra un'*area di penalità* si ferma nell'*area di penalità*, mentre il colpo dalla partenza del Giocatore B si ferma sul *putting green*. La *parte* procede verso il *putting green* senza che il Giocatore A giochi una palla secondo la Regola dell'*area di penalità*. Il Giocatore B impiega quattro putt per completare la buca. Il Giocatore A allora decide di lasciare il *putting green*, di tornare indietro e di mettere un'altra *palla in gioco*.
- Dopo i colpi dalla partenza, la palla del Giocatore A si trova a 200 metri dalla *buca*, mentre la palla del Giocatore B si trova a 220 metri dalla *buca*. Il Giocatore A esegue il suo secondo *colpo* prima che il Giocatore B giochi. La palla del Giocatore A si ferma a 25 metri dalla buca e la *parte* decide che il Giocatore A vada avanti e giochi il suo terzo colpo.

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

Quando entrambi i giocatori di una *parte* giocano dal di fuori dell'*area di partenza* in un incontro *Four-Ball*, solo l'ultimo *colpo* giocato può essere annullato secondo la Regola 6.1b.

Per esempio, in un incontro *Four-Ball* con la *parte* A-B che gioca contro la *parte* C-D, se il Giocatore A e il Giocatore B giocano entrambi dal di fuori dell'*area di partenza* con il Giocatore A che gioca per primo seguito dal Giocatore B, la *parte* C-D può annullare il *colpo* del Giocatore B, ma non quello del Giocatore A.

La Regola 6.1b richiede che l'annullamento del *colpo* debba essere fatto prontamente. Ciò si applica anche se il Giocatore A e il Giocatore B giocano entrambi quando era il turno di gioco del Giocatore C o del Giocatore D durante il gioco della buca.

Regola 23.7 Chiarimenti: I Partner Possono Condividere i Bastoni

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

Quando vengono giocati incontri simultanei *Four-Ball* e singolo, i due giocatori di una *parte* non sono più *partner* dopo che termina l'incontro *Four-Ball*.

Tuttavia, i due giocatori che erano *partner* sono autorizzati a darsi *consiglio* e a condividere i bastoni per il resto di entrambi i singoli incontri.

Per esempio, la *parte* A-B gioca contro la *parte* C-D in un incontro *Four-Ball* con incontri singoli simultanei del Giocatore A che gioca contro il Giocatore C e il Giocatore B che gioca contro il Giocatore D, entrambi incontri di 18 buche. Il Giocatore A e il Giocatore B condividono i bastoni, tutti e 14 che trasporta il Giocatore A. Se l'incontro *Four-Ball* termina alla buca 16, ma entrambi i singoli sono in parità, il Giocatore A e il Giocatore B

possono continuare a utilizzare i bastoni che hanno scelto per il gioco (i bastoni condivisi) e darsi *consiglio*, nonostante il Giocatore A e il Giocatore B non siano più *partner*.

Regola 23.8 Chiarimenti: Limitazione Per il Giocatore che Sta Dietro al Partner Quando Viene Eseguito il Colpo

23.8/1 - Applicazione della Penalità Quando il Giocatore si Trova Sopra o Vicino a un'Estensione della Linea di Gioco Dietro al Partner

In *Four-Ball*, quando un giocatore si trova sopra o vicino a un'estensione della *linea di gioco* dietro il proprio *partner* in violazione della Regola 10.2b(4) o 23.8, il modo in cui viene applicata una penalità dipende dal motivo per cui il giocatore si trovava lì e, qualora ci sia un'infrazione, se il giocatore o il suo *partner* sono stati aiutati da quell'infrazione.

Esempi includono:

- Il giocatore riceve la *penalità generale* secondo la Regola 23.8 se si trovava sopra o vicino a un'estensione della *linea di gioco* per aiutarsi con il *colpo* successivo (come ad esempio per apprendere informazioni su come il suo prossimo putt potrebbe prendere la pendenza in base a come la palla del suo *partner* abbia preso la pendenza sul *putting green*).
- Il *partner* riceve la *penalità generale* secondo la Regola 10.2b(4) se il giocatore si è fermato nell'area limitata per allineare il proprio *partner* per il suo colpo successivo (del *partner*) e il *colpo* è stato eseguito senza che sia il giocatore sia il suo *partner* indietreggiassero.
- Se il giocatore si trovava nell'area limitata per allineare il proprio *partner* per il suo (del *partner*) *colpo* successivo, e mentre lo faceva capitava anche di vedere come il proprio *colpo* successivo (del giocatore) avrebbe potuto prendere la pendenza sul *putting green*, sia il giocatore sia il *partner* ricevono la *penalità generale*. Questo perché anche l'infrazione del *partner* alla Regola 10.2b(4) ha aiutato il giocatore, quindi il giocatore riceverà la stessa penalità (vedi Regola 23.9a(2)).

Regola 23.9 Chiarimenti: Quando la Penalità Si Applica a Un Solo Partner o Si Applica ad Entrambi i Partner

23.9a(2)/1 – Esempi di Quando l'Infrazione del Giocatore Aiuta il Gioco del Partner

In entrambe le *Four-Ball match play* e *stroke play*, quando l'infrazione di un giocatore a una Regola aiuta il proprio *partner*, questi riceve la stessa penalità.

Esempi di quando entrambi i *partner* della *parte* A-B ricevono la stessa penalità includono quando:

- con la *parte* A-B che gioca contro la *parte* C-D, la palla del Giocatore B si trova vicino alla *buca* e in una posizione che aiuta il Giocatore A a prendere la mira per il proprio putt. Il Giocatore C richiede che il Giocatore B *marchi* e alzi la propria palla. Il Giocatore B si rifiuta di alzare la palla e il Giocatore A putta con la palla del Giocatore B che lo aiuta nel mirare.

Il Giocatore B riceve la *penalità generale* secondo la Regola 15.3a (Palla sul Putting

Green che Aiuta il Gioco) per non aver alzato la palla che aiuta e, giacché ciò ha aiutato il gioco del Giocatore A, anche questi riceve la *penalità generale*.

- La palla del Giocatore A si trova *fuori limite* e il Giocatore A decide di non completare la buca. La palla del Giocatore B si trova a una distanza simile dalla buca. Il Giocatore A *droppa* una palla vicino alla palla del Giocatore B e gioca verso il *putting green* e, nel far ciò, aiuta il Giocatore B.

Poiché la buca non è completata e il risultato non è stato ancora deciso, l'ulteriore gioco del Giocatore A è considerato pratica in infrazione alla Regola 5.5a (Colpi di Pratica Durante il Gioco della Buca). Poiché la pratica del Giocatore A ha aiutato il Giocatore B, anche il Giocatore B riceverà la *penalità generale*.

23.9a(2)/2 – Esempi di Quando l'Infrazione del Giocatore Danneggia il Gioco dell'Avversario

In una *Four-Ball match play*, se l'infrazione a una Regola danneggia il gioco di un avversario, anche il *partner* del giocatore riceverà la stessa penalità.

Per esempio, la *parte* A-B gioca contro la *parte* C-D in un incontro *Four-Ball*. Il giocatore A comunica al Giocatore C o al Giocatore D il numero sbagliato dei *colpi* che egli ha eseguito mentre tutti e quattro i giocatori si contendono una buca. La *parte* C-D basa la sua strategia in virtù di questa informazione e uno di loro esegue un *colpo*.

Il Giocatore A riceve la *penalità generale* secondo la Regola 3.2d(1) (Riferire all'Avversario il Numero dei Colpi Eseguiti) per non aver comunicato il numero esatto dei colpi eseguiti. Il giocatore B riceve la stessa penalità, in quanto l'infrazione ha danneggiato il gioco di un avversario. La *parte* A-B pertanto perde la buca.

23.9a(2)/3 – Riferire il Numero Errato dei Colpi Eseguiti o Non Comunicare all'Avversario una Penalità Non E' Mai Considerato Come Danneggiare l'Avversario Quando il Giocatore E' Fuori Contesa

Quando un giocatore in un incontro *Four-Ball* è fuori contesa a una buca ed egli riferisce il numero errato dei colpi eseguiti o non rende noto all'*avversario* di essere incorso in una penalità, questo non è mai considerato come un danneggiare il gioco dell'*avversario*, giacché il punteggio del giocatore per la buca non sarà rilevante nell'incontro.

Per esempio, la *parte* A-B gioca contro la *parte* C-D in un incontro *Four-Ball*. Il giocatore A ottiene un colpo di penalità e non lo comunica agli *avversari*. Se il giocatore B poi *imbuca* prima che il giocatore C o il giocatore D eseguano un altro *colpo* o intraprendano un'azione simile e il punteggio del giocatore B è inferiore a quello che il giocatore A avrebbe potuto fare senza che fosse applicata la penalità, il giocatore A è considerato fuori dal gioco e solo lui è squalificato dalla buca secondo la Regola 3.2d.

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 della Gara 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 10.2 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* e altro aiuto nella Regola 10.2.

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 secondo la Regola 10.2a

Regola 24.4 Chiarimenti: Consiglio Permessso nella Gara a Squadre

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

Il *Comitato* può adottare una Regola Locale che limiti chi può fungere da capitano della squadra o consigliere e limitare anche la condotta di un capitano della squadra o di un consigliere.

Esempi di limitazioni includono:

- permettere solo a un golfista dilettante di fungere da capitano della squadra e/o da consigliere;
- stabilire che i capitani delle squadre e/o i consiglieri non possano stare sui *putting green*;
- che il *consiglio* debba essere dato di persona e non via radio, telefono o tramite altri mezzi elettronici.

X

Modifiche per i Giocatori con Disabilità

Regola 25

Regola 25 – Modifiche Per i Giocatori Con Disabilità

Scopo della Regola:

La Regola 25 fornisce le modifiche ad alcune Regole del Golf per consentire ai giocatori con disabilità specifiche di giocare in modo equo con giocatori che non hanno disabilità, che hanno la stessa disabilità o un diverso tipo di disabilità.

25.1 Descrizione

La Regola 25 si applica a tutte le gare, comprese tutte le forme di gioco. È la categoria di disabilità e idoneità di un giocatore che determina se questi può utilizzare le Regole specifiche modificate nella Regola 25.

La Regola 25 modifica alcune Regole per i giocatori nelle seguenti categorie di disabilità:

- giocatori non vedenti (che include alcuni livelli di disabilità visiva),
- giocatori amputati (il che significa sia quelli con carenze agli arti sia quelli che hanno perso un arto),
- giocatori che utilizzano dispositivi di mobilità assistiva e
- giocatori con disabilità intellettive.

È noto che esistono molti giocatori con altri tipi di disabilità (come giocatori con problemi neurologici, giocatori con problemi ortopedici, giocatori di bassa statura e giocatori sordi). Queste ulteriori categorie di disabilità non sono coperte dalla Regola 25 in quanto, ad oggi, non è stato individuato alcun requisito per la modifica delle Regole del Golf per tali giocatori.

Le *Regole dell'Equipaggiamento* si applicano senza modifiche, ad eccezione di quanto previsto nella Sezione 7 delle *Regole dell'Equipaggiamento*. Per informazioni sull'uso dell'*equipaggiamento* (diverso da un bastone o da una palla) per motivi medici, vedi Regola 4.3b.

Vedi Procedure del Comitato, Sezione 5D (per indicazioni sull'idoneità del giocatore e per ulteriori indicazioni sulla Regola 25 e le gare che coinvolgono giocatori con disabilità).

25.2 Modifiche per Giocatori Non Vedenti

Scopo della Regola:

La Regola 25.2 consente a un giocatore non vedente (che include alcuni livelli di disabilità visiva) di essere assistito contemporaneamente da un assistente e da un caddie, consente l'aiuto nel mirare, concede al giocatore un'eccezione limitata ai divieti di toccare la sabbia in un bunker con un bastone e consente l'aiuto nell'alzare, droppare, piazzare e ripiazzare una palla.

25.2a Aiuto da Parte di un Assistente

Un giocatore non vedente può ottenere aiuto da parte di un assistente:

- nel prendere uno *stance*,
- nel mirare prima del *colpo*, e

- con il chiedere e ricevere *consiglio*.

Un assistente ha lo stesso status secondo le Regole di un *caddie* (vedi Regola 10.3), ma con le eccezioni descritte nella Regola 25.2e. Ai fini della Regola 10.2a (Consiglio), un giocatore può chiedere e ottenere *consiglio* sia da un assistente sia da un *caddie* allo stesso tempo.

25.2b Al Giocatore E' Permesso Un Solo Assistente

Un giocatore non vedente può avere un solo assistente alla volta.

Se il giocatore ha più di un assistente alla volta, il giocatore riceverà la **penalità generale** per ciascuna buca in cui è avvenuta l'infrazione, allo stesso modo previsto nella Regola 10.3a(1) (Al Giocatore è Permesso un Solo Caddie alla Volta).

25.2c Modifica della Regola 10.2b(3) (Non Si Deve Posare un Oggetto per Aiutarsi a Mirare, a Prendere lo Stance o a Eseguire il Movimento)

La Regola 10.2b(3) è modificata in modo che non ci sia penalità se il giocatore, il *caddie* o l'assistente posano un oggetto per aiutare a mirare o per aiutare a prendere uno *stance* per il *colpo* da eseguire (come un bastone appoggiato su il terreno per mostrare dove il giocatore dovrebbe mirare o posizionare i propri piedi). **Tuttavia**, l'oggetto deve essere rimosso prima che venga eseguito il *colpo*. In caso contrario, il giocatore riceverà la **penalità generale** per infrazione alla Regola 10.2b(3).

25.2d Modifica della Regola 10.2b(4) (Area Limitata per il Caddie Prima che il Giocatore Esegua un Colpo)

La Regola 10.2b(4) è modificata in modo che non ci sia penalità se l'assistente o il *caddie* è posizionato intenzionalmente sopra o vicino a una estensione della *linea di gioco* dietro alla palla in qualsiasi momento prima o durante il *colpo* del giocatore, purché l'assistente o il *caddie* non aiutino il giocatore nell'eseguire il *colpo*.

25.2e Modifica della Regola 10.3 (I Caddie)

L'assistente di un giocatore non vedente può anche essere il *caddie* del giocatore, ma non è obbligato ad esserlo.

Il giocatore può avere entrambi, un assistente e un *caddie* contemporaneamente, nel tal caso:

- tale assistente non deve trasportare o occuparsi dei bastoni del giocatore, eccetto nell'aiutare il giocatore nel prendere uno *stance* o nel mirare prima di eseguire il *colpo* oppure nell'aiutare il giocatore come atto di cortesia come previsto nella definizione di *caddie*.
- se tale assistente trasporta o si occupa dei bastoni del giocatore in infrazione a questa Regola, il giocatore risulta avere due *caddie* contemporaneamente e riceverà la **penalità generale** per ciascuna buca nella quale è avvenuta tale infrazione (vedi Regola 10.3a(1)).

25.2f Modifica della Regola 12.2b(1) (Quando il Toccare la Sabbia Comporta una Penalità)

Prima di eseguire un *colpo* alla propria palla in un *bunker*, un giocatore non vedente può, senza penalità, toccare la sabbia nel *bunker* con un bastone:

- nell'area proprio davanti o proprio dietro la palla, e
- nell'eseguire il backswing per un *colpo*.

Tuttavia, nel far ciò, il giocatore non deve migliorare il *lie* della palla più di quanto risulti dall'appoggiare leggermente il bastone sul terreno.

Il giocatore resta soggetto ai divieti nella Regola 12.2b(1) di toccare intenzionalmente la sabbia nel *bunker* per provare le condizioni della sabbia stessa e di toccare la sabbia con un bastone nell'eseguire un movimento di pratica.

25.2g Modifica della Regola 14.1b (Chi Può Alzare la Palla)

Quando la palla di un giocatore giace sul *putting green*, la Regola 14.1b è modificata in modo che l'assistente del giocatore, in aggiunta al suo *caddie*, possa alzare la palla senza l'autorizzazione del giocatore.

25.2h Aiuto nel Droppare, Piazzare e Ripiazzare la Palla

Per un giocatore non vedente, tutte le Regole che richiedono al giocatore di *droppare*, piazzare o *ripiazzare* una palla sono modificate in modo che al giocatore sia anche consentito, senza limitazioni, dare un'autorizzazione generale a qualsiasi altra persona a *droppare*, piazzare e *ripiazzare* la propria palla.

25.3 Modifiche Per Giocatori Amputati

Scopo della Regola:

La Regola 25.3 consente a un giocatore amputato (il che significa sia coloro che hanno carenze agli arti sia coloro che hanno perso un arto) di utilizzare un dispositivo protesico ed eseguire un colpo ancorando il bastone, e consente l'aiuto nel droppare, piazzare e ripiazzare una palla.

25.3a Status dei Dispositivi Protesici

L'utilizzo di un braccio o di una gamba artificiale non costituisce infrazione alla Regola 4.3a purché il giocatore abbia una ragione medica per utilizzarli e il *Comitato* stabilisca che il loro uso non dia al giocatore un ingiusto vantaggio rispetto agli altri giocatori (vedi Regola 4.3b). I giocatori che sono in dubbio sull'utilizzo di un dispositivo dovrebbero sollevare la questione al *Comitato* appena possibile.

Un giocatore che utilizza un dispositivo protesico continua a essere soggetto ai divieti della Regola 4.3a riguardo all'uso dell'*equipaggiamento* in modo anormale.

25.3b Modifica della Regola 10.1b (Ancorare il Bastone)

Se un giocatore amputato non è in grado di tenere ed effettuare il movimento con la maggior parte dei suoi bastoni senza ancorarli a causa di carenze o della perdita degli arti, il giocatore può eseguire un *colpo* ancorando il bastone senza penalità secondo la Regola 10.1b.

25.3c Aiuto nel Droppare, Piazzare e Ripiazzare la Palla

Per un giocatore amputato, tutte le Regole che richiedono al giocatore di *droppare*, piazzare o *ripiazzare* una palla sono modificate in modo che al giocatore sia anche consentito, senza limitazioni, dare un'autorizzazione generale a qualsiasi altra persona a *droppare*, piazzare e *ripiazzare* la propria palla.

25.3d Modifica della Definizione di "Ripiazzare"

Per un giocatore amputato, la definizione di *ripiazzare* (e la Regola 14.2b(2)) è modificata per consentire al giocatore di *ripiazzare* la palla con la mano o utilizzando un altro *equipaggiamento* (come far rotolare la palla con un bastone).

25.4 Modifiche Per Giocatori che Utilizzano Dispositivi di Mobilità Assistiva

Scopo della Regola:

La Regola 25.4 consente a un giocatore che utilizza un dispositivo di mobilità assistiva di essere assistito da un assistente e un caddie contemporaneamente, spiega come un giocatore può utilizzare un dispositivo di mobilità assistiva (come ad esempio una sedia a rotelle o un altro dispositivo di mobilità su ruote o un bastone o una stampella) per aiutare a prendere uno stance ed eseguire un colpo, e modifica alcune procedure per ovviare.

Le Regole da 25.4a a 25.4l si applicano a tutti i dispositivi di mobilità assistiva, inclusi bastoni, stampelle, sedie a rotelle e altri dispositivi di mobilità su ruote. Le Regole 25.4m e 25.4n si applicano solo alle sedie a rotelle e ad altri dispositivi di mobilità su ruote.

25.4a Aiuto da un Assistente o da Qualsiasi Altra Persona

Un giocatore che utilizza un dispositivo di mobilità assistiva può ricevere aiuto da un assistente o da qualsiasi altra persona, incluso un altro giocatore, in questi modi:

- Alzare la Palla sul Putting Green: quando la palla del giocatore giace sul *putting green*, la Regola 14.1b è modificata in modo che l'assistente del giocatore, in aggiunta al suo *caddie*, possa alzare la palla senza l'autorizzazione del giocatore.
- Droppare, Piazzare e Ripiazzare la Palla: tutte le Regole che richiedono che il giocatore *droppi*, *piazzi* o *ripiazzi* una palla sono modificate in modo che al giocatore sia anche permesso, senza limitazione, dare un'autorizzazione generale a qualsiasi altra persona di *droppare*, piazzare e *ripiazzare* la propria palla.
- Posizionare il Giocatore o il Dispositivo: come permesso dalla Regola 10.2b(5), prima di eseguire un *colpo*, il giocatore può ricevere aiuto fisico da qualsiasi persona che aiuti a posizionare il giocatore o a posizionare o a rimuovere il dispositivo di mobilità assistiva.

25.4b Consiglio da Parte di un Assistente

Un giocatore che utilizza un dispositivo di mobilità assistiva può chiedere e ricevere *consiglio* dal suo assistente nello stesso modo in cui un giocatore chiede e riceve *consiglio* da un *caddie* secondo la Regola 10.2a (Consiglio).

Un assistente ha lo stesso status secondo le Regole di un *caddie* (vedi Regola 10.3), ma

con le eccezioni descritte nella Regola 25.4j.

Ai fini della Regola 10.2a, un giocatore può chiedere e ricevere *consiglio* da un assistente e da un *caddie* contemporaneamente.

25.4c Al Giocatore E' Permesso Un Solo Assistente

Un giocatore che utilizza un dispositivo di mobilità assistiva può avere un solo assistente alla volta.

Se il giocatore ha più di un assistente alla volta, il giocatore riceverà la **penalità generale** per ciascuna buca in cui è avvenuta l'infrazione, allo stesso modo previsto nella Regola

10.3a(1) (Al Giocatore è Permesso un Solo Caddie alla Volta).

25.4d Modifica della Definizione di "Stance"

L'utilizzo da parte di un giocatore di un dispositivo di mobilità assistiva può influenzare il suo *stance* ai fini di varie Regole, come ad esempio determinare l'area dello *stance* che si intende prendere secondo la Regola 8.1a e stabilire se c'è interferenza con una *condizione anormale del campo* secondo la Regola 16.1.

Per risolvere questo problema, la definizione di *stance* viene modificata per intendere "la posizione dei piedi e del corpo di un giocatore e la posizione di un dispositivo di mobilità assistiva, qualora ne venga utilizzato uno, nel preparare o nell'eseguire un *colpo*".

25.4e Modifica della Definizione di "Ripiazzare"

Per i giocatori che utilizzano un dispositivo di mobilità assistiva, la definizione di *ripiazzare* (e la Regola 14.2b(2)) è ampliata per consentire al giocatore di *ripiazzare* la palla con la mano o utilizzando un altro *equipaggiamento* (come far rotolare la palla con un bastone).

25.4f Applicazione della Regola 4.3 (Uso dell'Equipaggiamento)

La Regola 4.3 si applica all'utilizzo di dispositivi di mobilità assistiva:

- il giocatore può utilizzare dispositivi di mobilità assistiva per aiutarsi nel proprio gioco se ciò è consentito secondo le norme della Regola 4.3b, e
- il giocatore che utilizza un dispositivo di mobilità assistiva continua ad essere soggetto ai divieti della Regola 4.3a riguardo all'utilizzo dell'*equipaggiamento* in un modo anormale.

25.4g Modifica della Regola 8.1b(5) per Permettere l'Utilizzo di un Dispositivo di Mobilità Assistiva nel Prendere uno Stance

Secondo la Regola 8.1b(5), non c'è penalità se un giocatore migliora le *condizioni che influenzano il colpo* posizionando fermamente i piedi nel prendere uno *stance* "incluso lo scavare con i piedi per una ragionevole quantità nella sabbia".

Per un giocatore che utilizza un dispositivo di mobilità assistiva, la Regola 8.1b(5) è modificata in modo che "lo scavare con i piedi per una ragionevole quantità nella sabbia"

includa:

- lo scavare per una ragionevole quantità con un dispositivo di mobilità assistiva, o
- l'intraprendere azioni ragionevoli per posizionare un dispositivo di mobilità assistiva nel prendere uno *stance* e per cercare di evitare di scivolare.

Tuttavia, questa modifica non permette al giocatore di andare oltre ciò con il costruirsi uno *stance* in modo tale che il dispositivo di mobilità assistiva non scivoli durante il *colpo*, come ad esempio creando un cumulo sollevato di terra o sabbia contro cui appoggiare il dispositivo stesso.

Se il giocatore fa in questo modo, riceverà la **penalità generale** per aver modificato la superficie del terreno al fine di costruirsi uno *stance* in infrazione alla Regola 8.1a(3).

25.4h Modifica della Regola 10.1b (Ancorare il Bastone)

Se un giocatore non è in grado di tenere ed effettuare il movimento con la maggior parte dei suoi bastoni senza ancorarli a causa dell'utilizzo di un dispositivo di mobilità assistiva, il giocatore può eseguire un *colpo* ancorando il bastone senza penalità secondo la Regola 10.1b.

25.4i Modifica della Regola 10.1c (Eseguire il Colpo Mentre Si Sta Attraverso o Sulla Linea di Gioco)

Per tenere conto dell'uso da parte di un giocatore di un dispositivo di mobilità assistiva, la Regola 10.1c è modificata in modo tale che il giocatore non deve anche eseguire un *colpo* con alcuna parte del proprio dispositivo di mobilità assistiva intenzionalmente posizionato su ciascun lato o che tocca la *linea di gioco* o un'estensione di quella linea dietro la palla.

25.4j Modifica della Regola 10.3 (I Caddie)

L'assistente di un giocatore che utilizza un dispositivo di mobilità assistiva può anche essere il *caddie* del giocatore, ma non è obbligato ad esserlo.

Il giocatore può avere entrambi, un assistente e un *caddie* contemporaneamente, nel tal caso:

- tale assistente non deve trasportare o occuparsi dei bastoni del giocatore, eccetto nell'aiutare il giocatore nel prendere uno *stance* o nell'allinearsi prima di eseguire il *colpo* oppure nell'aiutare il giocatore come atto di cortesia come previsto nella definizione di *caddie*. Tuttavia, questo non modifica la Regola 10.2b(3) (Non Si Deve Posare un Oggetto per Aiutarsi a Mirare, a Prendere lo Stance o a Eseguire il Movimento).
- se tale assistente trasporta o si occupa dei bastoni del giocatore in infrazione a questa Regola, il giocatore risulta avere due *caddie* contemporaneamente e riceverà la **penalità generale** per ciascuna buca nella quale è avvenuta tale infrazione (vedi Regola 10.3a(1)).

25.4k Modifica della Regola 11.1b(2)

Per i giocatori che usano un dispositivo di mobilità assistiva, la Regola 11.1b(2) è modificata in modo che se la palla in movimento di un giocatore giocata da un *putting green* colpisce accidentalmente il dispositivo di mobilità assistiva, la palla deve essere giocata così come si trova.

25.4l Applicazione della Regola 12.2b(1) nell'Utilizzare un Dispositivo di Mobilità Assistiva per Provare le Condizioni della Sabbia nel Bunker

Secondo la Regola 12.2b(1), un giocatore non deve "toccare intenzionalmente la sabbia nel *bunker* con una mano, un bastone, un rastrello o un altro oggetto per provare le condizioni della sabbia al fine di apprendere informazioni per il *colpo* successivo".

Questo vale per l'utilizzo di un dispositivo di mobilità assistiva al fine di provare intenzionalmente le condizioni della sabbia. **Tuttavia**, il giocatore può toccare la sabbia con il proprio dispositivo di mobilità assistiva per qualsiasi altro scopo, senza penalità.

25.4m Per il Giocatore che Utilizza il Dispositivo di Mobilità su Ruote: Modifica dell'Opzione per Ovviare Lateralmente per la Palla in un'Area di Penalità Rossa e per la Palla Ingiocabile

Quando un giocatore con un dispositivo di mobilità su ruote ovvia lateralmente per una palla in un'*area di penalità* rossa o per una palla ingiocabile, le Regole 17.1d(3) e 19.2c vengono modificate per ampliare la dimensione dell'*area dove ovviare* permessa dall'utilizzo della *lunghezza di due bastoni* per la misurazione all'utilizzo della *lunghezza di quattro bastoni* per la misurazione.

25.4n Per il Giocatore che Utilizza il Dispositivo di Mobilità su Ruote: Modifica della Penalità Secondo la Regola 19.3b (Palla Ingiocabile in Bunker)

Quando un giocatore con un dispositivo di mobilità su ruote ovvia per una palla ingiocabile in un *bunker*, la Regola 19.3b è modificata in modo che il giocatore possa ovviare indietro sulla linea fuori da quel *bunker* con **un colpo di penalità**.

25.5 Modifiche Per Giocatori con Disabilità Intellettive

Scopo della Regola:

La Regola 25.5 consente a un giocatore con disabilità intellettiva di essere assistito contemporaneamente da un assistente e da un caddie e chiarisce il ruolo del supervisore che non è assegnato a un giocatore specifico e non è autorizzato a dare consiglio.

25.5a Aiuto da Parte di un Assistente o di un Supervisore

L'entità dell'aiuto di cui i giocatori con disabilità intellettive potrebbero aver bisogno sarà specifica per ogni individuo.

Il *Comitato* può fornire o concedere un assistente o un supervisore per aiutare i giocatori con disabilità intellettive:

- un assistente aiuta un singolo giocatore nel suo gioco e nell'applicare le Regole:
 - un assistente ha lo stesso status secondo le Regole di un *caddie* (vedi Regola 10.3), ma con le limitazioni descritte nella Regola 25.5c.
 - ai fini della Regola 10.2a (Consiglio), un giocatore può chiedere e ricevere *consiglio* da un assistente e da un *caddie* contemporaneamente;
- un supervisore è qualcuno incaricato dal *Comitato* per aiutare i giocatori con disabilità intellettive durante la gara:
 - il supervisore non è assegnato a un giocatore specifico, e il suo ruolo è quello di aiutare qualsiasi giocatore con una disabilità intellettiva quando necessario;
 - un supervisore è un'*influenza esterna* ai fini delle Regole;
 - un giocatore non può chiedere o ricevere *consiglio* da un supervisore.

25.5b Al Giocatore E' Permesso Un Solo Assistente

Un giocatore con una disabilità intellettiva può avere un solo assistente alla volta.

Se un giocatore ha più di un assistente alla volta, il giocatore riceverà la **penalità generale** per ciascuna buca in cui è avvenuta l'infrazione, allo stesso modo previsto nella Regola 10.3a(1) (Al Giocatore è Permesso un Solo Caddie alla Volta).

25.5c Modifica della Regola 10.3 (I Caddie)

L'assistente per un giocatore con una disabilità intellettiva può anche essere il *caddie* del giocatore, ma non è obbligato ad esserlo.

Il giocatore può avere entrambi, un assistente e un *caddie* contemporaneamente, nel tal caso:

- tale assistente non deve trasportare o occuparsi dei bastoni del giocatore, eccetto nell'aiutare il giocatore nel prendere uno *stance* o nell'allinearsi prima di eseguire il

colpo (se autorizzato dal *Comitato*) oppure nell'aiutare il giocatore come atto di cortesia come previsto nella definizione di *caddie*. Tuttavia, questo non modifica la Regola 10.2b(3) (Non Si Deve Posare un Oggetto per Aiutarsi a Mirare, a Prendere lo Stance o a Eseguire il Movimento).

- se tale assistente trasporta o si occupa dei bastoni del giocatore in infrazione a questa Regola, il giocatore risulta avere due *caddie* contemporaneamente e riceverà la **penalità generale** per ciascuna buca nella quale è avvenuta tale infrazione (vedi Regola 10.3a(1)).

25.5d Modifica della Regola 14.1b (Chi Può Alzare la Palla)

Quando la palla di un giocatore giace sul *putting green*, la Regola 14.1b è modificata in modo che l'assistente del giocatore, in aggiunta al suo *caddie*, possa alzare la palla senza l'autorizzazione del giocatore.

25.5e Giocatori con Disabilità Intellettive e Fisiche

Per i giocatori con disabilità intellettive e fisiche, si raccomanda che il *Comitato* utilizzi una combinazione di Regole nella Regola 25 in modo che siano trattati entrambi i tipi di disabilità.

25.6 Disposizioni Generali per Tutte le Categorie di Disabilità

25.6a Ritardo Irragionevole

Nell'applicare il divieto della Regola 5.6a sul ritardo irragionevole ai giocatori con disabilità:

- ciascun *Comitato* dovrebbe usare la propria discrezione e stabilire delle proprie norme ragionevoli che tengano conto della difficoltà del campo, delle condizioni meteo (in considerazione dell'impatto che esse possono avere sull'utilizzo dei dispositivi di mobilità assistiva), della natura della gara e dell'entità della disabilità dei giocatori che gareggiano;
- considerando questi fattori, può essere appropriato per i *Comitati* utilizzare un'interpretazione meno rigorosa di ciò che costituisce un ritardo ingiustificato.

25.6b Droppare

Nell'applicare la Regola 14.3b (la Palla Deve Essere Droppata nel Modo Giusto), poiché le limitazioni fisiche possono rendere difficile o impossibile per i giocatori con determinate disabilità sapere se hanno *droppato* la palla dall'altezza del ginocchio, il *Comitato* dovrebbe accettare il giudizio ragionevole del giocatore di averlo fatto. Inoltre, il *Comitato* dovrebbe accettare tutti gli sforzi ragionevoli per *droppare* la palla dall'altezza del ginocchio, tenendo conto delle limitazioni fisiche del giocatore.

Vedi Procedure del Comitato, Sezione 5D (che fornisce una guida aggiuntiva sulla Regola 25 e le gare che coinvolgono giocatori con disabilità).

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.

Nel *match play*, i compiti e l'autorità di un *arbitro* dipendono dal ruolo assegnatogli:

- quando un *arbitro* è assegnato a un incontro per l'intero *giro*, l'*arbitro* è responsabile di agire in merito a qualsiasi infrazione alle Regole che vede o che gli venga riferita (vedi Regola 20.1b(1));
- quando un *arbitro* è assegnato a più incontri o a determinate buche o a sezioni del *campo*, questi non ha l'autorità di essere coinvolto in un incontro, a meno che:
- un giocatore in un incontro chieda aiuto sulle Regole o richieda un *ruling* (vedi Regola 20.1b(2)). Un giocatore o i giocatori in un incontro possano essere in infrazione alla Regola 1.2 (Standard di Condotta del Giocatore), alla Regola 1.3b(1) (Due o Più Giocatori si Accordano Intenzionalmente per Ignorare qualsiasi Regola o qualsiasi Penalità della cui Applicazione Sono a Conoscenza), alla Regola 5.6a (Ritardo di Gioco Irragionevole) o alla Regola 5.6b (Rapida Velocità di Gioco).

- Un giocatore arrivi in ritardo al suo punto di partenza (vedi la Regola 5.3), o
- la ricerca di una palla da parte di un giocatore raggiunga i tre minuti (vedi Regola 5.6a e la definizione di Palla Persa).

In *stroke play*, un *arbitro* è responsabile di agire in merito a qualsiasi infrazione alle Regole che vede o che gli venga riferita. Ciò si applica sia che l'*arbitro* venga assegnato a un gruppo per l'intero *giro* o per monitorare più gruppi, determinate buche o parti del *campo*.

I compiti di un *arbitro* possono essere limitati dal *Comitato* in *match play* e in *stroke play*.

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 delle 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*.

Quando sono utilizzati i paletti per definire o indicare il bordo di un'area di penalità, essi sono *ostruzioni*.

Se un *Comitato* ha erroneamente escluso un'area d'acqua che è chiaramente parte di un'*area di penalità* nel definirne il bordo (ad esempio posizionando i paletti in una posizione che denota la presenza di una porzione d'acqua proveniente dall'*area di penalità* che sembra essere nell'*area generale*), tale area fa parte dell'*area di penalità*.

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. Con l'eccezione dell'ovviare indietro sulla linea (vedi Regole 16.1c(2), 17.1d(2), 19.2b e 19.3), ogni Regola che prevede di 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 di un'*area dove ovviare*.
- Dimensione dell'Area Dove Ovviare Misurata dal Punto di Riferimento: l'*area dove ovviare* è a uno o due *bastoni di lunghezza* dal punto di riferimento, **ma** con certi limiti:
- Limiti sulla Posizione dell'Area Dove Ovviare: la posizione dell'*area dove ovviare* può essere limitata in uno o più modi, così che, per esempio:
 - si trovi solo in determinate *aree del campo* definite, come ad esempio solo nell'*area generale* oppure non in un *bunker* o in un'*area di penalità*,
 - non sia più vicino alla buca del punto di riferimento o debba essere al di fuori di un'*area di penalità* o di un *bunker* dai quali si sta ovviando, o
 - si trovi in un posto dove non c'è interferenza (come definito nella particolare Regola) dalla condizione da cui si sta ovviando.

Con l'ovviare indietro sulla linea, il giocatore deve *droppare* sulla linea in un posto consentito dalla Regola utilizzata e il punto in cui la palla tocca per la prima volta il terreno quando *droppata* crea un'*area dove ovviare* della *lunghezza di un bastone* in qualsiasi direzione da quel punto.

Quando a un giocatore viene richiesto di *droppare* di nuovo o per una seconda volta utilizzando l'ovviare indietro sulla linea, il giocatore può:

- cambiare il punto in cui la palla è *droppata* (come ad esempio *droppare* più vicino o più lontano dalla buca), e l'*area dove ovviare* cambia in base a quel punto, e
- *droppare* in un'*area del campo* diversa. Tuttavia, così facendo non cambia il modo in cui si applica la Regola 14.3c.

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 Dove Ovviare/1 Determinare Se la Palla E' Nell'Area Dove Ovviare

Generalmente, una palla si è fermata in un'*area dove ovviare* se qualsiasi parte di essa si trova entro la misura di uno o due *bastoni di lunghezza*.

Tuttavia, quando si ovvia secondo una Regola che prevede un punto di riferimento (come

ad esempio quando si ovvia da un'*ostruzione inamovibile*), una palla non è nell'*area dove ovviare* se qualsiasi parte di essa è più vicino alla buca rispetto al punto di riferimento.

Quando si ovvia indietro sulla linea o se viene utilizzata un'area di droppaggio come *area dove ovviare*, poiché non vi è alcun punto di riferimento, la palla si trova nell'*area dove ovviare* quando qualsiasi parte di essa tocca o sporge sull'*area dove ovviare*. Questo è valido anche se parte della palla è più vicino alla *buca* rispetto al bordo anteriore dell'*area dove ovviare*.

Area Generale

L'area del *campo* che copre tutto il *campo*, **a eccezione** delle altre quattro aree definite: (1) l'*area di partenza* dalla quale il giocatore deve giocare nell'iniziare la buca che sta giocando, (2) tutte le *aree di penalità*, (3) tutti i *bunker*, e (4) il *putting green* della buca che il giocatore sta giocando.

L'*area generale* include:

- tutte le posizioni di partenza sul *campo* diverse dall'*area di partenza*, e
- tutti i *green sbagliati*.

Aree del Campo

Le cinque aree definite che compongono il *campo*:

- l'*area generale*,
- l'*area di partenza* da dove il giocatore deve giocare nell'iniziare la buca che sta giocando,
- tutte le *aree di penalità*,
- tutti i *bunker*, e
- il *putting green* della buca che il giocatore sta giocando.

Asta della Bandiera

Un'asta mobile 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.

Quando un oggetto artificiale o naturale, come ad esempio un bastone o un rametto, viene utilizzato per indicare la posizione della buca, tale oggetto viene considerato come se fosse l'*asta della bandiera* ai fini dell'applicazione delle Regole.

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 1/4) e una profondità di almeno 101,6 mm (4 pollici),
- se si fa uso di un rivestimento, il suo diametro esterno non deve superare 108 mm (4 pollici e 1/4). Il rivestimento deve essere affondato almeno 25.4 mm (1 pollice) al di sotto della superficie del *putting green*, a meno che la natura del terreno richieda che esso sia più vicino alla superficie.

La parola "buca" (quando non utilizzata come definizione in corsivo) è usata in tutte le Regole per significare la parte del *campo* associata a una particolare *area di partenza*, *putting green* e *buca*. Il gioco di una buca inizia dall'*area di partenza* e termina quando la palla è *imbucata* sul *putting green* (o quando le Regole indicano altrimenti che la buca è terminata).

Buca di Animale

Qualsiasi buca scavata nel terreno da un *animale*, **a eccezione** delle buche scavate da *animali* che sono anche definiti come *impedimenti sciolti* (come ad esempio vermi o insetti). Il termine *buca di animale* include:

- il materiale sciolto che l'animale ha estratto dalla buca,
- qualsiasi traccia erosa o scia che conduce alla buca, e
- qualsiasi area sul terreno sollevata o alterata a causa del fatto che l'*animale* abbia scavato la buca sotto terra.

Una buca di animale non include le orme di *animale* che non sono parte di una traccia erosa o di una scia che conduce a una *buca di animale*.

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/1 – Stabilire Se E' Stato Eseguito un Colpo

Se un giocatore inizia il downswing con un bastone con l'intenzione di colpire la palla, la sua azione conta come *colpo* quando:

- la testa del bastone è deviata o fermata da un'*influenza esterna* (come ad esempio il ramo di un albero), sia che la palla venga colpita o meno.
- La testa del bastone si separa dalla canna durante il downswing e il giocatore continua il downswing con la sola canna, sia che la palla venga colpita o meno con tale canna.
- La testa del bastone si separa dalla canna durante il downswing e il giocatore continua il downswing con la sola canna e con la testa del bastone che cade e colpisce la palla.

L'azione del giocatore non conta come colpo in ognuna delle seguenti situazioni:

- durante il downswing, la testa del bastone di un giocatore si separa dalla canna. Il giocatore ferma il downswing appena prima della palla, ma la testa del bastone cade e colpisce e *muove* la palla.
- Durante il backswing, la testa del bastone di un giocatore si separa dalla canna. Il giocatore completa il downswing con la canna, ma non colpisce la palla.
- Una palla è posizionata su un ramo di un albero al di là della portata di un bastone. Se il giocatore *muove* la palla colpendo la parte inferiore del ramo invece della palla, si applica la Regola 9.4 (Palla Alzata o Mossa dal Giocatore).

Colpo e Distanza

La procedura e la penalità quando un giocatore ovvia secondo le Regole 17,18 o 19 giocando una palla dal posto in cui è stato eseguito il colpo precedente (vedi Regola 14.6).

Il termine colpo e distanza sta a significare che il giocatore:

- riceve un colpo di penalità, e
- perde il beneficio di qualsiasi guadagno di distanza verso la buca dal punto nel quale è stato eseguito il colpo precedente.

Comitato

La persona o il gruppo responsabile della gara o del *campo*.

Comitato/1 – Limitare i Compiti e le Responsabilità di un Membro del Comitato

Un *Comitato* può scegliere di limitare il ruolo di alcuni membri, richiedere che determinate decisioni abbiano il consenso di membri specifici o delegare alcune responsabilità a persone esterne al *Comitato* stesso.

Esempi includono:

- Limitare i compiti di un *arbitro* in *match play* o in *stroke play*.
- Specificare che solo determinati *arbitri* o membri del *Comitato* possano imporre una Linea Guida sulla Velocità di Gioco.
- Stabilire che un minimo di tre membri del *Comitato* siano tenuti a decidere se un giocatore sarà squalificato per grave scorrettezza secondo la Regola 1.2.
- Dare l'autorità al professionista del circolo, al direttore del circolo o ad un'altra persona designata di prendere decisioni per conto del *Comitato*.
- Autorizzare il capo del personale addetto alla manutenzione a sospendere il gioco per conto del *Comitato*.
- Limitare quali *arbitri* abbiano l'autorità di definire un'area non marcata come *terreno in riparazione* durante una gara.

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 avviare* 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 effettuare.
- 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 avviare*" 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,
- la direzione del vento, o
- le Regole.

Consiglio/1 – Commenti Verbali o Azioni che Costituiscono Consiglio

Esempi di quando i commenti o le azioni sono considerati *consiglio* e non sono permessi includono:

- un giocatore fa una dichiarazione riguardo alla scelta del bastone intesa a far sì che sia ascoltata da un altro giocatore che ha un *colpo* simile.
- In *stroke play* individuale, il Giocatore A che ha appena imbucato alla buca 7, dimostra al Giocatore B, la cui palla è appena fuori dal *putting green*, come eseguire il *colpo* successivo. Poiché il Giocatore B non ha completato la buca, il Giocatore A riceve la penalità alla buca 7. Tuttavia, se entrambi i giocatori hanno completato la buca 7, il Giocatore A riceverà la penalità alla buca 8.
- La palla di un giocatore si trova in un brutto lie e il giocatore sta riflettendo sull'azione da intraprendere. Un altro giocatore commenta: "Non hai per niente colpo, se fossi in te opterei per ovviare per palla ingiocabile". Questo commento costituisce *consiglio*, in quanto potrebbe aver influenzato il giocatore nel decidere come giocare una buca.

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

Esempi di commenti o azioni che non sono considerati *consiglio* includono:

- durante il gioco della buca 6, un giocatore chiede a un altro giocatore quale bastone questi abbia utilizzato alla buca 4 che è un par 3 di simile lunghezza.
- Un giocatore esegue il secondo *colpo* che atterra sul *putting green*. Un altro giocatore fa lo stesso. Il primo giocatore chiede quindi al secondo giocatore quale bastone sia stato utilizzato per il secondo *colpo*.
- Dopo aver eseguito un *colpo*, un giocatore dice: "Avrei dovuto utilizzare un ferro 5" a un altro giocatore nel gruppo che deve ancora giocare al *green*, ma senza intenzione di influenzare il suo gioco.

- Un giocatore guarda nella sacca di un altro giocatore per apprendere quale bastone questi abbia utilizzato per l'ultimo *colpo* senza toccare o muovere alcuna cosa.
- Mentre si allinea per il putt, un giocatore per errore chiede *consiglio* al *caddie* di un altro giocatore, credendo che quel *caddie* fosse il proprio *caddie*. Il giocatore realizza immediatamente l'errore e dice all'altro *caddie* di non rispondere.

Consiglio/3 – Quando le Affermazioni che Includono Informazioni Pubbliche Costituiscono Consiglio □

Le affermazioni su informazioni pubbliche possono essere date senza penalità. Tuttavia, costituisce *consiglio* quando l'affermazione contiene anche informazioni intese a influenzare un giocatore nella scelta di un bastone, nell'eseguire un *colpo* o nel decidere come giocare durante una buca o un *giro*.

Esempi di affermazioni che non costituiscono *consiglio* includono:

- "L'area di penalità si trova a 5 metri dal bordo anteriore del *green*".
- "Il vento soffia da ovest, il che significa che in questa buca il vento soffia da destra".

Esempi di affermazioni che costituiscono *consiglio* includono:

- "L'area di penalità si trova a 5 metri dal bordo anteriore del *green*, pertanto potresti aver bisogno di utilizzare un bastone adeguato a far arrivare la palla al centro del *green*."
- "Il vento è alle nostre spalle in questa buca, pertanto accertati di far atterrare la palla prima del *green*".

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.

Gli oggetti diversi dai bastoni, trasportati da qualcun altro per il giocatore, non sono equipaggiamento, anche se appartengono al giocatore.

Forze Naturali

Gli effetti della natura come il vento, l'acqua o quando qualcosa accade per nessun motivo apparente a causa degli effetti della gravità.

Four-Ball

Una forma di gioco in cui *parti* composte da due *partner* gareggiano, con ciascun giocatore che gioca la propria palla. Il punteggio di una *parte* per una buca è il punteggio più basso dei due *partner* in tale buca. La *Four-Ball* può essere giocata come una gara *match play* tra una *parte* di due *partner* e un'altra *parte* di due *partner*, oppure come una gara *stroke play* che coinvolge più *parti* di due *partner*.

Foursome (anche nota come "Colpo Alternato")

Una forma di gioco nella quale due *partner* gareggiano come una *parte* giocando una palla in ordine alternato in ciascuna buca.

La *Foursome* può essere giocata come una gara *match play* tra una *parte* di due *partner* e un'altra *parte* di due *partner* oppure come una gara *stroke play* tra più *parti* di due *partner*.

Fuori Limite

Tutte le aree al di fuori del margine del limite del *campo* come definite dal *Comitato*. Tutte le aree all'interno di tale margine sono dentro il limite.

Il margine del limite del *campo* si estende sia verticalmente al di sopra del terreno sia al di sotto del terreno:

- ciò significa che tutto il terreno e qualunque altra cosa (come ad esempio qualsiasi oggetto naturale o artificiale) all'interno del margine del limite si trova entro il limite, sia sopra, sia al di sopra, sia sotto la superficie del terreno;
- se un oggetto è sia dentro sia fuori il margine del limite (come ad esempio i gradini

attaccati a una recinzione che definisce il limite oppure un albero radicato all'esterno del margine con i rami che si estendono all'interno del margine o viceversa), solo la parte dell'oggetto che è al di fuori del margine è *fuori limite*.

Il margine del limite dovrebbe essere definito da oggetti che definiscono il limite o da linee:

- **Oggetti che Definiscono il Limite:** quando è definito da paletti o da una recinzione, il margine del limite è determinato dalla linea tra i punti del lato del *campo* dei paletti o dei pali della recinzione a livello del terreno (esclusi i supporti angolati), e tali paletti o tale recinzione sono *fuori limite*.

Quando è definito da altri oggetti, come ad esempio un muro oppure quando il *Comitato* vuole trattare una recinzione che definisce il limite in modo diverso, il *Comitato* dovrebbe definire il margine del limite.

- **Linee:** quando è definito da una linea marcata sul terreno, il margine del limite è il bordo del lato del *campo* della linea e la linea stessa è *fuori limite*.

Quando una linea sul terreno definisce il margine del limite, i paletti possono essere utilizzati per indicare dove si trova il margine del limite.

Quando sono utilizzati i paletti per definire o indicare il margine del limite, essi sono oggetti che definiscono il limite.

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*. (Questo non include un cumulo di terra creato da un verme, un insetto o da un *animale* simile).
- **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.
- **Un Insetto Vivo su una Palla** è un *impedimento sciolto*.

Impedimento Sciolto/1 – Status di un Frutto

Il frutto staccato dal suo albero o cespuglio è un *impedimento sciolto*, anche se proviene da un cespuglio o da un albero non presente sul *campo*.

Per esempio, un frutto che è stato parzialmente mangiato o tagliato in pezzi e la buccia che è stata pelata da un pezzo di un frutto sono *impedimenti sciolti*. Tuttavia, quando è trasportato da un giocatore fa parte del suo *equipaggiamento*.

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

Gli *impedimenti sciolti* possono essere trasformati in *ostruzioni* attraverso processi di costruzione o produzione.

Per esempio, un tronco (*impedimento sciolto*) che è stato diviso e che aveva delle estremità attaccate è stato modificato dal processo di costruzione in una panchina (*ostruzione*).

Impedimento Sciolto/3 – Status della Saliva

La saliva può essere trattata come *acqua temporanea* o *impedimento sciolto*, a scelta del giocatore.

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

La ghiaia è un *impedimento sciolto* e un giocatore può rimuovere *impedimenti sciolti* secondo la Regola 15.1a. Questo diritto non viene influenzato dal fatto che, quando una strada è ricoperta da ghiaia essa diventa una strada pavimentata artificialmente rendendola un'*ostruzione inamovibile*. Lo stesso principio si applica a strade o sentieri costruiti con pietra, conchiglie frantumate, trucioli di legno e simili.

In tale situazione il giocatore può:

- giocare la palla come si trova sull'*ostruzione* e rimuovere la ghiaia (*impedimento sciolto*) dalla strada (Regola 15.1a).
- Ovvviare senza penalità dalla *condizione anormale del campo* (*ostruzione inamovibile*) (Regola 16.1b).

Il giocatore può anche rimuovere un po' di ghiaia dalla strada per verificare la possibilità di giocare la palla come si trova prima di scegliere di ovviare.

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*,
- qualsiasi oggetto naturale o artificiale o qualunque altra cosa (inclusa un'altra palla in movimento), **a eccezione** delle *forze naturali*, e
- aria e acqua azionate artificialmente, ad esempio da un ventilatore o da un sistema di irrigazione.

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.

Una *lunghezza di bastone* è una unità di misura utilizzata nel definire l'*area di partenza* del giocatore in ogni buca e nel determinare la dimensione dell'*area dove ovviare* del giocatore nell'ovviare secondo una Regola.

Allo scopo di misurare queste aree, viene utilizzata la lunghezza dell'intero bastone, partendo dalla punta del bastone e finendo all'estremità dell'impugnatura. **Tuttavia**, qualsiasi accessorio all'estremità dell'impugnatura non fa parte della lunghezza del bastone.

Lunghezza del Bastone/1 – Come Misurare Quando il Bastone Più Lungo Si Rompe

Se il bastone più lungo che un giocatore possiede durante un *giro* si rompe, la lunghezza originale del bastone rotto continuerà ad essere utilizzata per determinare la dimensione delle proprie *aree dove ovviare*. Tuttavia, se il bastone più lungo si rompe e il giocatore è autorizzato a sostituirlo con un altro bastone (Regola 4.1a(2)) ed egli lo fa, quel bastone rotto non è più considerato il suo bastone più lungo.

Se un giocatore inizia un *giro* con meno di 14 bastoni e decide di aggiungerne un altro che è più lungo dei bastoni con i quali egli ha iniziato, quel bastone aggiunto sarà utilizzato per misurare, purché non sia un putter.

Marca-Palla

Un oggetto artificiale quando adoperato per marcare il punto di una palla da alzare, come ad esempio un tee, una moneta, un oggetto realizzato per essere un marca-palla o un altro piccolo articolo di equipaggiamento. Quando una Regola si riferisce a un marca-palla

che viene mosso, ciò sta a significare un marca-palla in posizione sul campo per marcare il punto di una palla che è stata alzata e non ancora ripiazzata.

Marcare

Indicare il punto dove una palla è ferma con il:

- piazzare un *marca-palla* proprio dietro o proprio vicino alla palla, o
- tenere un bastone sul terreno proprio dietro o proprio vicino alla palla. Questo viene fatto per indicare il punto dove la palla deve essere *ripiazzata* dopo che è stata alzata.

Marcatore

In *stroke play*, la persona responsabile di registrare il punteggio di un giocatore sullo *score* del giocatore e di certificare tale *score*. Il *marcatore* può essere un altro giocatore, **ma** non un *partner*.

Il *Comitato* può identificare chi sarà il *marcatore* del giocatore o dire ai giocatori come essi possono scegliere un *marcatore*.

Match Play

Una forma di gioco in cui un giocatore o una *parte* gioca direttamente contro un *avversario* o una *parte* avversaria in un incontro testa a testa di uno o più giri:

- un giocatore o una parte vince una buca nell'incontro completando la buca in meno colpi (inclusi i *colpi* eseguiti e i colpi di penalità), e
- l'incontro è vinto quando un giocatore o una *parte* è in vantaggio sull'*avversario* o sulla *parte* avversaria per un numero maggiore di buche di quante ne rimangono da giocare.

Il *match play* può essere giocato come un incontro singolo (nel quale un giocatore gioca direttamente contro un *avversario*), un incontro *Three-Ball* o un incontro *Foursome* o *Four-Ball* tra *parti* di due *partner*.

Migliorare

Modificare una o più *condizioni che influenzano il colpo* o altre condizioni fisiche che influenzano il gioco in modo che un giocatore ottenga un potenziale vantaggio per un *colpo*.

Noto o Pressoché Certo

Lo standard per decidere cosa è accaduto alla palla di un giocatore: per esempio, se la palla si sia fermata in un'*area di penalità*, se si sia *mossa* o cosa ne abbia causato il *movimento*.

Noto o pressoché certo significa più di quanto sia solo possibile o probabile. Sta a significare che:

- c'è una prova decisiva che l'avvenimento in questione sia accaduto alla palla del giocatore, come ad esempio quando il giocatore o altri testimoni lo hanno visto accadere, o
- sebbene ci sia un minimo grado di dubbio, tutte le informazioni ragionevolmente disponibili indicano che è probabile almeno al 95% che l'avvenimento in questione sia accaduto.

"Tutte le informazioni ragionevolmente disponibili" includono tutte le informazioni che il giocatore conosce e tutte le altre informazioni che egli possa ottenere con sforzo ragionevole e senza ritardo irragionevole.

Durante la ricerca di una palla, verranno prese in considerazione solo le informazioni scoperte entro il tempo di ricerca di tre minuti per determinare se esiste la *notorietà o pressoché certezza*.

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

Quando non è "noto" ciò che ha causato il *movimento* della palla, devono essere prese in considerazione tutte le informazioni ragionevolmente disponibili e deve essere valutata l'evidenza per determinare se è "pressoché certo" che il giocatore, l'*avversario* o un'*influenza esterna* abbiano causato il *movimento* della palla.

A seconda delle circostanze, le informazioni ragionevolmente disponibili possono includere, tra l'altro:

- l'effetto di qualsiasi azione intrapresa vicino alla palla (come ad esempio il movimento di *impedimenti sciolti*, movimenti di pratica, l'appoggiare il bastone sul terreno e prendere uno *stance*),
- il tempo trascorso tra tali azioni e il movimento della palla,
- il *lie* della palla prima che si *muovesse* (come ad esempio su un fairway, appoggiato sull'erba alta, su un'imperfezione della superficie o sul *putting green*),
- le condizioni del terreno vicino alla palla (come ad esempio il grado di pendenza o la presenza di irregolarità della superficie, ecc.), e
- la velocità e la direzione del vento, la pioggia e altre condizioni atmosferiche.

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

Quando si cerca una palla secondo una Regola che si avvale dello standard del *noto o pressoché certo* (come ad esempio la Regola 17.1d), il determinare se ci sia *notorietà o pressoché certezza* deve essere basato sull'evidenza nota al giocatore al momento che il periodo dei tre minuti previsti per la ricerca è terminato.

Esempi di quando le scoperte successive del giocatore sono irrilevanti includono quando:

- il colpo di partenza del giocatore si ferma in un'area contenente un rough fitto e una grande *buca di animale*. Dopo una ricerca di tre minuti, si stabilisce che non è *noto o pressoché certo* che la palla si trovi nella *buca di animale*. Mentre il giocatore ritorna all'*area di partenza*, la palla viene trovata nella *buca di animale*.

Anche se il giocatore non ha ancora messo *in gioco* un'altra palla, il giocatore deve avviare per *colpo e distanza* per palla *persa* (Regola 18.2b – Cosa Fare Quando la Palla E' Persa o E' Fuori Limite) giacché non era *noto o pressoché certo* che la palla si trovasse nella *buca di animale* quando il periodo previsto per la ricerca era terminato.

- Un giocatore non riesce a trovare la propria palla e crede che possa essere stata presa da uno spettatore (*influenza esterna*), ma non c'è evidenza sufficiente per essere *pressoché certo* di ciò. Poco tempo dopo che il periodo dei tre minuti previsti per la ricerca fosse terminato, si scopre che uno spettatore ha la palla del giocatore.

Il giocatore deve avviare per *colpo e distanza* per palla *persa* (Regola 18.2b), giacché il movimento da parte dell'*influenza esterna* è divenuto noto dopo che il periodo previsto per la ricerca era terminato.

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

Deve essere *noto o pressoché certo* che la palla di un giocatore sia stata giocata da un altro giocatore come *palla sbagliata* per considerarla *mossa*.

Per esempio, in *stroke play*, il Giocatore A e il Giocatore B mandano i loro colpi dalla partenza nello stesso luogo generale. Il Giocatore A trova una palla e la gioca. Il Giocatore B va avanti per cercare la propria palla e non riesce a trovarla. Dopo tre minuti, il Giocatore B ritorna all'*area di partenza* per giocare un'altra palla. Nel tragitto, il Giocatore B trova la palla del Giocatore A e apprende che questi ha giocato per sbaglio la sua palla.

Il Giocatore A riceve la *penalità generale* per aver giocato una *palla sbagliata* e deve giocare la propria palla (Regola 6.3c). La palla del Giocatore A non è *persa*, anche se entrambi i giocatori hanno cercato per più di tre minuti, in quanto il Giocatore A non ha iniziato la ricerca per la propria palla; la ricerca riguardava la palla del Giocatore B. Riguardo alla palla del Giocatore B, la palla originale del Giocatore B è *persa* ed egli deve rimettere un'altra *palla in gioco* con la penalità di *colpo e distanza* (Regola 18.2b), in quanto non era *noto o pressoché certo*, quando il periodo dei tre minuti previsti per la ricerca era terminato, che la palla era stata giocata da un altro giocatore.

Oggetto che Definisce il Limite

Oggetti artificiali che definiscono o indicano il *fuori limite*, come ad esempio muri, recinzioni, paletti e cancellate, dai quali non è permesso avviare 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 cancello, gradino, ponte o costruzione simile utilizzata per superare o attraversare il muro o la recinzione.

Gli *oggetti che definiscono il limite* sono considerati inamovibili, anche se essi sono movibili o qualsiasi loro parte sia movibile (vedi Regola 8.1a).

Gli *oggetti che definiscono il limite* non sono *ostruzioni* o *oggetti integranti*.

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

Gli oggetti che sono attaccati a un *oggetto che definisce il limite*, ma sono esclusi dalla definizione di *oggetto che definisce il limite*, sono *ostruzioni* e a un giocatore può essere permesso ovviare senza penalità da loro.

Se il *Comitato* non vuole far ovviare senza penalità da un'*ostruzione* attaccata a un *oggetto che definisce il limite*, può introdurre una Regola Locale che prevede che l'*ostruzione* sia un *oggetto integrante*, nel qual caso essa perde il suo status di *ostruzione* e l'ovviare senza penalità non sarà permesso.

Per esempio, se i supporti angolati sono così vicini a una recinzione che definisce il limite che lasciare tali supporti come *ostruzioni* permetterebbe essenzialmente ai giocatori l'ovviare senza penalità dall'*oggetto che definisce il limite*, il *Comitato* può scegliere di definire tali supporti *oggetti integranti*.

Oggetto 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, e
- *equipaggiamento* del giocatore, aste della bandiera e rastrelli.

Un'*ostruzione* è un'*ostruzione mobile* 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 mobile*, tale parte è considerata come un'*ostruzione mobile*.

I punti e le linee in vernice, come quelli usati per definire i limiti del *campo* e le *aree di penalità*, non sono *ostruzioni*.

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 mobile*.

Il *Comitato* può definire qualsiasi *ostruzione* come *ostruzione inamovibile*, anche se essa incontra la definizione di *ostruzione mobile*.

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

Qualsiasi zolla erbosa che conduce a un'*ostruzione inamovibile* o che ricopre un'*ostruzione inamovibile* non è parte di tale *ostruzione*.

Per esempio, un tubo si trova parzialmente al di sotto e parzialmente al di sopra del terreno. Se il tubo che si trova al di sotto del terreno causa il sollevamento della zolla erbosa, tale zolla erbosa sollevata non fa parte dell'*ostruzione inamovibile*.

Ostruzione Mobile

Un'*ostruzione* che può essere mossa con sforzo ragionevole e senza danneggiare l'*ostruzione* stessa o il *campo*.

Se parte di un'*ostruzione inamovibile* o di un *oggetto integrante* (come ad esempio un cancello o una porta o una parte di un cavo attaccato) incontra questi due standard, tale parte è considerata come un'*ostruzione mobile*.

Tuttavia, questo non si applica se la parte mobile di un'*ostruzione inamovibile* o di un *oggetto integrante* non è pensata per essere mossa (come ad esempio una pietra smossa che è parte di un muro di pietra).

Anche quando un'*ostruzione* è *mobile*, 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 Imbucata/1- L'Intera Palla Deve Essere al di Sotto della Superficie Per Considerarsi Imbucata Quando Essa E' Infossata in un Lato della Buca

Quando una palla è *infossata* in un lato della *buca* e l'intera palla non è al di sotto della superficie del *putting green*, la palla non è *imbucata*. E' così anche se la palla tocca l'*asta della bandiera*.

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

La parola "ferma" nella definizione di *palla imbucata* è adoperata per chiarire che se una palla cade nella *buca* e rimbalza andando fuori, essa non è *imbucata*.

Tuttavia, se un giocatore rimuove dalla *buca* una palla che si sta ancora muovendo (come ad esempio mentre sta ruotando o rimbalzando in fondo alla *buca*), essa si considera *imbucata* nonostante non si sia fermata nella *buca*.

Palla In Gioco

Lo status della palla di un giocatore quando giace sul *campo* ed è utilizzata nel gioco di una buca:

- una palla diviene per la prima volta *in gioco* in una buca:
 - quando il giocatore esegue un *colpo* con essa dall'interno dell'*area di partenza*, o
 - in *match play*, quando il giocatore esegue un *colpo* con essa dal di fuori dell'*area di partenza* e l'*avversario* non annulla il *colpo* secondo la Regola 6.1b.
- tale palla rimane *in gioco* fino a quando non è *imbucata*, **eccetto** che essa non è più *in gioco*:
 - quando è alzata dal *campo*,
 - quando è *persa* (anche se è ferma sul *campo*) o si ferma *fuori limite*, o

- quando è stata *sostituita* da un'altra palla anche se non permesso da una Regola.

Una palla che non è *in gioco* è una *palla sbagliata*.

Il giocatore non può avere più di una *palla in gioco* alla volta (vedi Regola 6.3d per casi limitati quando un giocatore può giocare più di una palla nello stesso tempo in una buca).

Quando le Regole si riferiscono a una palla ferma o in movimento, ciò sta a significare una palla che è *in gioco*.

Quando un *marca-palla* è in posizione per *marcare* il punto di una palla *in gioco*:

- se la palla non è stata alzata, essa è ancora *in gioco*, e
- se la palla è stata alzata e *ripiazzata*, essa è *in gioco* anche se il *marca-palla* non è stato rimosso.

Palla Infossata

Quando la palla di un giocatore si trova nel proprio pitch-mark realizzato in conseguenza del *colpo* precedente del giocatore e dove parte della palla si trova al di sotto del livello del terreno.

Una palla non deve necessariamente toccare il suolo per essere *infossata* (per esempio, erba e *impedimenti sciolti* possono trovarsi tra la palla e il suolo).

Palla Mossa

Quando una palla ferma ha lasciato il suo punto originale e si è andata a fermare in qualsiasi altro punto, e questo può essere visto a occhio nudo (indipendentemente dal fatto che qualcuno effettivamente lo veda). Questo si applica se la palla sia andata sopra, sotto o orizzontalmente in qualsiasi direzione rispetto al suo punto originale. Se la palla ondeggia soltanto (a volte indicato come *oscilla*), ma rimane sopra o ritorna sul suo punto originale, la palla non si è *mossa*.

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

Ai fini di decidere se una palla debba essere *ripiazzata* o se un giocatore riceve una penalità, una palla è considerata *mossa* solo se si è *mossa* in relazione a una parte specifica di una condizione o di un oggetto più grande sulla quale essa era ferma, a meno che l'intero oggetto sul quale la palla era ferma si è mosso in relazione al terreno.

Un esempio di quando una palla non si è *mossa* include quando:

- una palla è ferma nella biforcazione di un ramo d'albero e il ramo dell'albero si muove, ma il punto della palla nel ramo non cambia.

Esempi di quando una palla si è *mossa* includono quando:

- una palla è ferma in una tazza di plastica ferma e la tazza stessa si muove in relazione al terreno perché portata via dal vento.
- Una palla è ferma su un cart motorizzato fermo che inizia a muoversi.

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

Nello stabilire se una palla ferma si sia *mossa* o meno, un giocatore deve formulare tale giudizio basandosi su tutte le informazioni che gli erano ragionevolmente disponibili in quel momento, in modo che egli possa stabilire se la palla debba essere *ripiazzata* secondo le Regole. Quando la palla del giocatore ha lasciato la sua posizione originaria e si è fermata in un altro posto di una porzione che in quel momento non era ragionevolmente percepibile a occhio nudo, la stima di un giocatore sul fatto che la palla non si sia *mossa* è definitiva, anche se tale stima risulta successivamente errata per mezzo di una tecnologia sofisticata.

D'altra parte, se il *Comitato* stabilisce, basandosi su tutta l'evidenza disponibile che la palla abbia cambiato posizione di una porzione che in quel momento era ragionevolmente percepibile a occhio nudo, sarà considerato che tale palla si sia *mossa* anche se nessuno effettivamente l'abbia vista *muoversi*.

Palla Persa

Lo status di una palla che non è trovata entro tre minuti dopo che il giocatore o il suo *caddie* (o il *partner* del giocatore o il *caddie* del *partner*) ne abbiano iniziato la ricerca. Una palla non diviene *persa* se il giocatore la dichiara *persa*.

Se un giocatore ritarda intenzionalmente l'inizio della ricerca per consentire ad altre persone di cercare per suo conto, il tempo di ricerca inizia nel momento in cui il giocatore sarebbe stato in grado di cercare se non avesse ritardato il raggiungimento dell'area.

Se la ricerca inizia e poi è temporaneamente interrotta per una buona ragione (come ad esempio quando il giocatore interrompe la ricerca quando il gioco è sospeso o deve farsi da parte per aspettare che un altro giocatore giochi) o quando il giocatore ha erroneamente identificato una *palla sbagliata*:

- il tempo tra l'interruzione e quando la ricerca riprende non conta, e
- il tempo permesso per la ricerca è tre minuti in totale, contando il tempo di ricerca prima dell'interruzione e il tempo dopo la ripresa della ricerca.

Palla Persa/1 – Il Periodo per la Ricerca Continua Mentre il Giocatore Torna Indietro a Giocare una Palla Provvisoria

Se un giocatore ha iniziato la ricerca della propria palla e ritorna al punto dove ha giocato il *colpo* precedente per giocare una *palla provvisoria*, il periodo dei tre minuti previsti per la ricerca continua sia che qualcuno continui a cercare la palla del giocatore o meno.

Palla Persa/2 – Periodo Previsto per la Ricerca Quando si Cercano Due Palle

Quando un giocatore ha giocato due palle (come ad esempio la palla *in gioco* e una *palla provvisoria*) e le cerca entrambe, se al giocatore sia permesso un periodo di tre minuti previsto per la ricerca separato per ciascuna palla dipende dalle circostanze di ciascuna

situazione.

Se le due palle si trovano nelle stesse vicinanze in cui esse possono essere cercate contemporaneamente, al giocatore sono permessi solo tre minuti per cercare entrambe le palle.

Tuttavia, se la probabilità è che le posizioni delle palle siano troppo distanti per essere cercate contemporaneamente, al giocatore è concesso un tempo di ricerca di tre minuti per ogni palla.

Inoltre, anche se le palle si trovano nelle stesse vicinanze, potrebbero esserci altri fattori che indicano che al giocatore è concesso un tempo di ricerca di tre minuti per entrambe le palle. Esempi di ciò includono quando:

- la palla originale è stata vista entrare nei cespugli mentre la *palla provvisoria* è in rough nelle vicinanze, ma chiaramente non è nei cespugli.
- La palla originale rimbalza sul fairway ed è noto che abbia appena raggiunto il rough, mentre la *palla provvisoria* atterra molto più avanti nel rough rispetto a dove la palla originale avrebbe potuto fermarsi.

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, e
- la palla propria del giocatore che è *fuori limite*, è divenuta *persa* o è stata alzata e non ancora rimessa *in gioco*.

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

Se un giocatore esegue un *colpo* con una parte di una palla smarrita che egli pensa sia la propria *palla in gioco*, egli ha eseguito un *colpo* con una *palla sbagliata* e si applica la Regola 6.3c.

Parte

Due o più *partner* che gareggiano come una singola unità in un *giro* in *match play* o in *stroke play*.

Ogni gruppo di *partner* compone una *parte*, sia che ciascun *partner* giochi la propria palla (*Four-Ball*) sia che i *partner* giochino una sola palla (*Foursome*).

Una *parte* non 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, e
- 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.

Un giocatore non ha giocato da un *posto sbagliato* nelle seguenti situazioni:

- quando una palla è stata giocata dal di fuori dell'*area di partenza* nell'iniziare il gioco di una buca o nel tentativo di correggere tale errore (vedi Regola 6.1b), o
- quando una palla è stata giocata da dove si è fermata dopo che il giocatore non ha rigiocato un *colpo* quando richiesto.

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.

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 non c'è interferenza (secondo la Regola utilizzata) dalla condizione dalla quale si sta ovviando per il *colpo* che il giocatore avrebbe eseguito dal punto originale se la condizione non fosse stata in quel posto.

Stimare questo punto di riferimento richiede al giocatore di identificare la scelta del bastone, dello *stance*, del movimento e della *linea di gioco* che il giocatore avrebbe utilizzato per tale *colpo*.

Il giocatore non ha bisogno di simulare tale *colpo* prendendo uno *stance* reale ed effettuando il movimento con il bastone scelto (**tuttavia** si raccomanda che il giocatore di norma lo faccia per aiutarsi nell'eseguire una stima accurata).

Il *punto più vicino dove ovviare completamente* si riferisce unicamente alla particolare condizione dalla quale si sta ovviando e può essere in un luogo dove ci sia interferenza

con qualcos'altro:

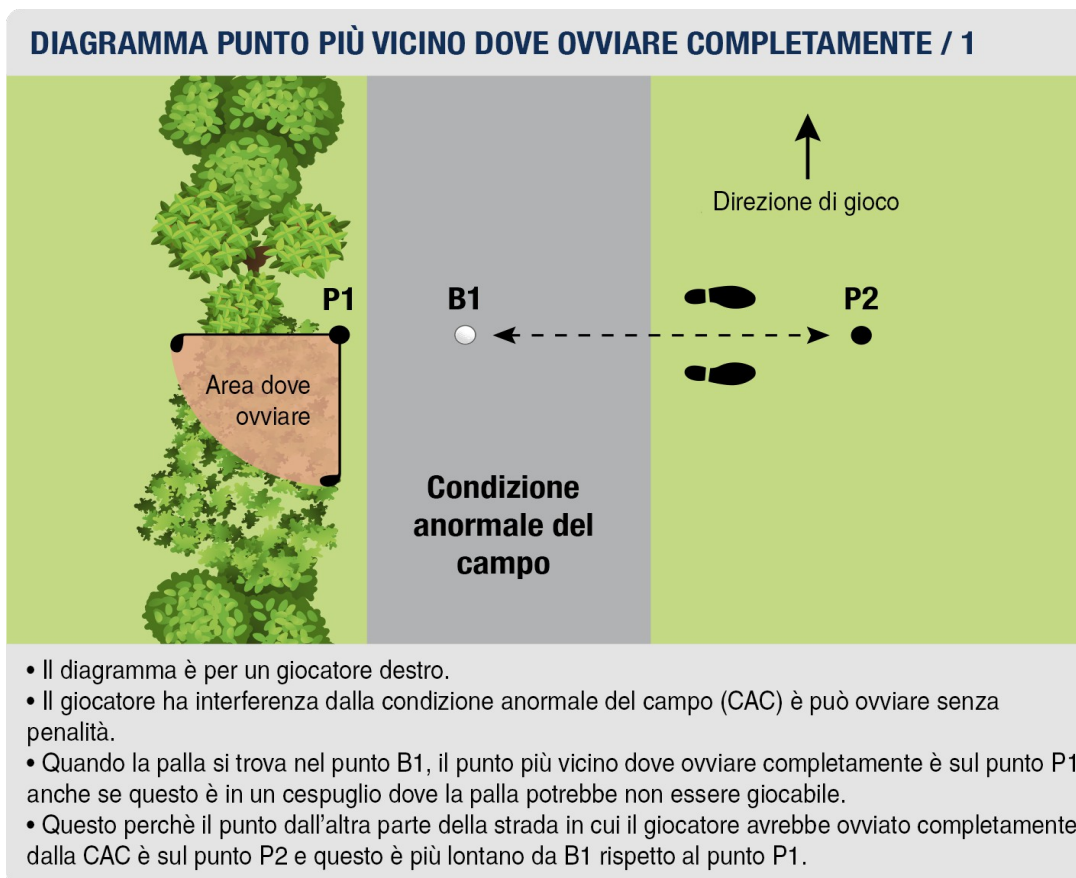
- se il giocatore ovvia e successivamente ha interferenza con un'altra condizione dalla quale è permesso ovviare, il giocatore può ovviare nuovamente determinando un nuovo *punto più vicino dove ovviare completamente* dalla nuova condizione;
- si deve ovviare separatamente da ciascuna condizione, **a eccezione** che il giocatore può ovviare da entrambe le condizioni nello stesso momento (basandosi sul determinare il *punto più vicino dove ovviare completamente* da entrambe), quando, avendo già ovviato separatamente da ciascuna condizione, diventa ragionevole concludere che il continuare a farlo risulterà in una continua interferenza dall'una o dall'altra.

Punto Più Vicino Dove Ovviare Completamente/1 – Diagramma che Illustra il Punto Più Vicino Dove Ovviare Completamente

Nel diagramma, il termine "*punto più vicino dove ovviare completamente*" nella Regola 16.1 (Condizioni Anormali del Campo) per ovviare dall'interferenza con un'*ostruzione inamovibile* è illustrato nel caso di un giocatore destro.

Il *punto più vicino dove ovviare completamente* deve essere rigorosamente interpretato. A un giocatore non è permesso scegliere su quale lato dell'*ostruzione inamovibile* sarà *droppata* la palla, a meno che non ci siano due *punti più vicini dove ovviare completamente* equidistanti.

Anche se un lato dell'*ostruzione inamovibile* è in fairway e l'altro è nei cespugli, se il *punto più vicino dove ovviare completamente* si trova nei cespugli allora quello sarà il *punto più vicino dove ovviare completamente* del giocatore.



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

Sebbene ci sia una procedura raccomandata per determinare il *punto più vicino dove ovviare completamente*, le Regole non richiedono a un giocatore di determinare questo punto nell'ovviare secondo una Regola pertinente (come ad esempio nell'ovviare da una *condizione anormale del campo* secondo la Regola 16.1b (Ovviare per la Palla Nell'Area Generale)). Se un giocatore non determina accuratamente il *punto più vicino dove ovviare completamente* o identifica un *punto più vicino dove ovviare completamente* errato, il giocatore riceve una penalità solo se ciò fa sì che egli *droppi* una palla in un'*area dove ovviare* che non soddisfa i requisiti della Regola e la palla viene poi giocata.

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

Quando un giocatore ovvia da una *condizione anormale del campo*, egli sta solo ovviando dall'interferenza che ha con il bastone, lo *stance*, il movimento e la *linea di gioco* che avrebbe utilizzato per giocare la palla da quel punto. Dopo che il giocatore ha ovviato e non c'è più interferenza con il *colpo* che egli avrebbe eseguito, un'ulteriore interferenza costituisce una nuova situazione.

Per esempio, la palla del giocatore giace in un rough fitto nell'*area generale* ad approssimativamente 200 metri dal *green*. Il giocatore sceglie un wedge per eseguire il *colpo* successivo e scopre che il proprio *stance* tocca una linea che definisce un'area di *terreno in riparazione*. Il giocatore determina il *punto più vicino dove ovviare completamente* e *droppa* una palla nell'*area dove ovviare* prescritta secondo la Regola 14.3b(3) (la Palla Deve Essere Droppata nell'Area Dove Ovviare) e la Regola 16.1 (Ovviare dalle Condizioni Anormali del Campo).

La palla rotola in buon *lie* nell'*area dove ovviare* dalla quale il giocatore pensa di poter giocare il *colpo* successivo con un legno 3. Se il giocatore utilizzasse un wedge per il *colpo* successivo, non ci sarebbe alcuna interferenza con il *terreno in riparazione*. Tuttavia, utilizzando il legno 3, il giocatore tocca nuovamente la linea che definisce il *terreno in riparazione* con il proprio piede. Questa è una nuova situazione e il giocatore può giocare la palla come si trova oppure ovviare dalla nuova situazione.

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

Lo scopo di determinare il *punto più vicino dove ovviare completamente* è quello di trovare un punto di riferimento in un posto che si trova il più vicino possibile al luogo dove la condizione che interferiva non interferisca più. Nel determinare il *punto più vicino dove ovviare completamente*, al giocatore non è garantito un *lie* buono o giocabile.

Per esempio, se un giocatore non è in grado di eseguire un *colpo* da quella che appare essere l'*area dove ovviare richiesta* come misurata dal *punto più vicino dove ovviare*

completamente, in quanto la direzione di gioco è bloccata da un albero, oppure il giocatore non è in grado di eseguire il backswing per il *colpo* che intende effettuare a causa di un cespuglio, ciò non cambia il fatto che il punto identificato è il *punto più vicino dove ovviare completamente*.

Dopo che la palla è *in gioco*, il giocatore deve quindi decidere che tipo di *colpo* egli intenda eseguire. Questo *colpo*, che include la scelta del bastone, può essere differente da quello che avrebbe eseguito dal punto della palla originale se la condizione non si fosse trovata in quel luogo.

Se non è fisicamente possibile *droppare* la palla in qualsiasi parte dell'*area dove ovviare* identificata, al giocatore non è permesso ovviare dalla condizione.

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

Se un giocatore non è fisicamente in grado di determinare il *punto più vicino dove ovviare completamente*, esso deve essere stimato e l'*area dove ovviare* si baserà poi su tale punto stimato.

Per esempio, nell'ovviare secondo la Regola 16.1, un giocatore non è fisicamente in grado di determinare il *punto più vicino dove ovviare completamente* in quanto tale punto è all'interno del tronco di un albero oppure una recinzione che definisce il limite impedisce al giocatore di adottare lo *stance* richiesto.

Il giocatore deve stimare il *punto più vicino dove ovviare completamente* e *droppare* una palla nell'*area dove ovviare* identificata.

Se non è fisicamente possibile *droppare* la palla nell'*area dove ovviare* identificata, al giocatore non è permesso ovviare secondo la Regola 16.1.

Putting Green

L'area nella buca che il giocatore sta giocando che:

- è appositamente preparata per il gioco con il putter, o
- il *Comitato* ha definito come *putting green* (come ad esempio quando viene utilizzato un green temporaneo).

Il *putting green* di una buca contiene la *buca* nella quale il giocatore tenta di far andare una palla.

Il *putting green* è una delle cinque *aree definite del campo*. I *putting green* di tutte le altre buche (che al momento il giocatore non sta giocando) sono *green sbagliati* e parte dell'*area generale*.

Il bordo di un *putting green* è definito dal punto in cui si può vedere che inizia l'area appositamente preparata (come ad esempio dove l'erba è stata tagliata distintamente per indicare il bordo), a meno che il *Comitato* definisca il bordo in modo diverso (come ad esempio utilizzando una linea o dei punti).

Se viene utilizzato un green doppio per due buche differenti:

- l'intera area preparata contenente entrambe le buche è considerata come *putting*

green quando si gioca ciascuna buca.

- **Tuttavia**, il *Comitato* può definire un bordo che divida il green doppio in due differenti *putting green*, in modo che quando un giocatore sta giocando una delle buche, la parte del green doppio dell'altra buca è un *green sbagliato*.

Regole dell'Equipaggiamento

Le specifiche e altri regolamenti per i bastoni, le palle e altro *equipaggiamento* che i giocatori sono autorizzati ad usare durante un *giro*. Le *Regole dell'Equipaggiamento* si trovano su RandA.org/EquipmentStandards.

Ripiazzare

Piazzare una palla posandola con la mano 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*.

Vedi Regole 25.3d e 25.4e (per giocatori amputati o che utilizzano un dispositivo di mobilità assistiva, la definizione è modificata per consentire di *ripiazzare* la palla utilizzando l'*equipaggiamento*).

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, e
- al marcatore e al giocatore di certificare i punteggi 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*.

Un'altra palla è stata *sostituita* quando tale palla è stata messa *in gioco* in qualsiasi modo (vedi Regola 14.4) per prendere il posto della palla originale, 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*.

Vedi Regola 25.4d (per i giocatori che utilizzano un dispositivo di mobilità assistiva, la definizione è modificata per includere la posizione del dispositivo di mobilità assistiva nel preparare ed 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 quando tale oggetto è attaccato al terreno o al di sotto di esso fuori dal bordo dell'area definita, come la radice di un albero che fa parte di un albero radicato all'interno del bordo).

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*.

Quando vengono utilizzati i paletti per definire o indicare il bordo del *terreno in riparazione*, essi sono *ostruzioni*.

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

Una buca realizzata dal personale della manutenzione è *terreno in riparazione* anche quando non è marcata come *terreno in riparazione*. Tuttavia, non tutti i danni causati dal personale della manutenzione sono *terreno in riparazione* per default.

Esempi di danno che non è da considerarsi *terreno in riparazione* per default includono:

- una traccia realizzata da un trattore (tuttavia il *Comitato* è giustificato nel dichiarare una traccia profonda come *terreno in riparazione*).
- Un tampone di una vecchia *buca* che è affondato al di sotto della superficie del *putting green*, ma vedi la Regola 13.1c (Miglioramenti Permessi sul Putting Green).

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

Se un albero è radicato nel *terreno in riparazione* e la palla di un giocatore si trova su un ramo di tale albero, la palla è nel *terreno in riparazione* anche se il ramo si estende al di fuori dell'area definita.

Se il giocatore decide di ovviare senza penalità secondo la Regola 16.1 e il punto sul terreno direttamente sotto al posto dove la palla giace sull'albero è al di fuori del *terreno in riparazione*, il punto di riferimento per determinare l'*area dove ovviare* e ovviare è tale punto sul terreno.

Tuttavia, se il punto sul terreno direttamente sotto al posto dove si trova la palla sull'albero è nel *terreno in riparazione* (o esiste un'altra interferenza in quel punto, come ad esempio se il giocatore si trovasse nella condizione), quel punto dovrebbe essere usato come riferimento per trovare il *punto più vicino dove ovviare completamente*.

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

Un albero caduto o un ceppo d'albero che il *Comitato* intende rimuovere, ma non è in corso di rimozione, non è automaticamente *terreno in riparazione*. Tuttavia, se è in programma che l'albero e il ceppo vengano dissotterrati o tagliati per una successiva rimozione, essi sono "materiale impilato per la rimozione" e pertanto *terreno in riparazione*.

Per esempio, un albero caduto nell'*area generale* che è ancora attaccato al ceppo, non è *terreno in riparazione*. Tuttavia, un giocatore potrebbe richiedere al *Comitato* di ovviare e il *Comitato* sarebbe giustificato nel dichiarare l'area ricoperta dall'albero caduto *terreno in riparazione*.

Three-Ball

Una forma di *match play* in cui:

- ciascuno dei tre giocatori gioca contemporaneamente un incontro individuale contro gli altri due giocatori, e
- ciascun giocatore gioca una palla che è utilizzata in entrambi i suoi incontri.

Zona Proibita al Gioco

Una parte del *campo* dove il *Comitato* ha proibito il gioco. Una *zona proibita al gioco* deve essere definita come parte di una *condizione anormale del campo* o di un'*area di penalità*.

Il *Comitato* può utilizzare le *zone proibite al gioco* per qualsiasi ragione, come ad esempio:

- protezione della natura, degli habitat degli *animali* e delle aree ambientalmente protette,
- prevenzione dei danni alle giovani piante, alle aiuole, ai vivai di tappeto erboso, alle aree rizollate o altre aree piantumate,
- protezione dei giocatori dal pericolo, e
- tutela di siti di interesse storico o culturale.

Il *Comitato* dovrebbe definire il bordo di una *zona proibita al gioco* con una linea o dei paletti, e la linea o i paletti (o la parte superiore di tali paletti) dovrebbe identificare la *zona proibita al gioco* come differente dalla regolare *condizione anormale del campo* o dall'*area di penalità* che non contiene una *zona proibita al gioco*.

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

Lo status di cose vegetanti che sporgono su una *zona proibita al gioco* dipende dal tipo di *zona proibita al gioco*. Questo conterà dal momento che le cose vegetanti possono far parte della *zona proibita al gioco*, nel qual caso il giocatore deve ovviare.

Per esempio, se una *zona proibita al gioco* è stata definita *area di penalità* (laddove i bordi si estendono al di sopra e al di sotto del terreno), qualsiasi parte di un oggetto vegetante che si estende al di là dei bordi della *zona proibita al gioco* non è parte della *zona proibita al gioco*. Tuttavia, se una *zona proibita al gioco* è stata definita *terreno in riparazione* (il che include tutto il terreno all'interno dell'area definita e qualsiasi cosa vegetante che si estende al di sopra del terreno e all'esterno dei bordi), qualsiasi cosa che sporga sul bordo fa parte della *zona proibita al gioco*.

Procedure del Comitato

Contenuti

I	Il Comitato (Sezione 1)	
	Sezione I Il Ruolo del Comitato	355
1A	Il Gioco Generale	355
1B	Le Gare	355
II	Il Gioco Generale (Sezioni 2-4)	
	Sezione 2 Marcare il Campo per il Gioco Generale	358
2A	Il Fuori Limite	358
	(1) Guida Generale per Stabilire e Marcare i Confini	358
	(2) Marcare il Limite del Confine Interno	360
2B	Le Aree di Partenza	360
2C	Le Aree di Penalità	361
	(1) Decidere Quando Marcare un'Area che Non Contiene Acqua come Area di Penalità	361
	(2) Come Marcare o Definire il Bordo di un'Area di Penalità	362
	(3) Stabilire Dove Marcare il Bordo di un'Area di Penalità	362
	(4) Se Marcare un'Area di Penalità in Rosso o in Giallo	363
	(5) Modifica dello Status di un'Area di Penalità tra il Rosso e Giallo	363
	(6) Definire un'Area di Penalità come Zona Proibita al Gioco	364
	(7) Massa d'Acqua Adiacente al Campo	364
2D	I Bunker	365
2E	I Putting Green	366
2F	Condizioni Anormali del Campo	366
	(1) Stabilire Quali Aree Marcare Come Terreno in Riparazione	366
	(2) Come Marcare o Definire il Bordo del Terreno in Riparazione	367
2G	Zone Proibite al Gioco	367
	(1) Che Cosa Può Essere Marcato Come Zona Proibita al Gioco	367
	(2) Come Marcare una Zona Proibita al Gioco	368
2H	Oggetti Integranti	368
2I	Zone di Droppaggio	369
	(1) Quando Utilizzare le Zone di Droppaggio	369
	(2) Dove Posizionare le Zone di Droppaggio	370

Sezione 3	Regole Locali per il Gioco Generale	370
Sezione 4	Ulteriori Considerazioni per il Gioco Generale	371
4A	Velocità di Gioco e Codice di Condotta	371
	(1) Linea Guida sulla Velocità di Gioco	371
	(2) Linea Guida sul Codice di Condotta	371
4B	Sospensione del Gioco	372
4C	Fornire un Supporto sulle Regole	372
III Le Gare (Sezioni 5-7)		
Sezione 5	Prima della Gara	374
5A	Stabilire le Condizioni di Gara	374
	(1) Idoneità	374
	(2) Requisiti e Date di Iscrizione	375
	(3) Tipologia, Incluso l'Adeguamento dell'Handicap	375
	(4) Le Condizioni per le Altre Forme di Gioco	376
	(5) Quando lo Score E' Stato Consegnato	378
	(6) Come Dirimere i Casi di Parità	379
	(7) Quando il Risultato della Gara è Definitivo	381
	(8) Cambiare le Condizioni di Gara Dopo che la Gara E' Iniziata	382
	(9) Anti-Doping	383
5B	Marcare il Campo	383
	(1) Fuori Limite	383
	(2) Aree di Penalità	384
	(3) I Bunker	384
	(4) Condizioni Anormali del Campo e Oggetti Integranti	385
	(5) Zone Proibite al Gioco	385
	(6) Ostruzioni Temporanee	385
5C	Regole Locali (Incluse le Regole del Golf Modificate per i Giocatori con Disabilità)	385
5D	Requisiti di Idoneità per Giocatori con Disabilità al Fine di Utilizzare la Regola 25	386
5E	Definire le Aree di Pratica	387
5F	Aree di Partenza e Posizioni della Buca	387
	(1) Scegliere le Aree di Partenza	387
	(2) Scegliere le Posizioni della Buca	388
5G	Il Tabellone, i Gruppi e gli Orari di Partenza	389
	(1) Il Tabellone	389
	(2) Orari di Partenza e Gruppi di Gioco	390

	(3) I Marcatori	391
	(4) Aree di Partenza	391
5H	Linee Guida sulla Velocità di Gioco	392
5I	Linee Guida sul Codice di Condotta	393
	(1) Stabilire un Codice di Condotta	393
	(2) Usi Permessi e Vietati di un Codice di Condotta	393
	(3) Stabilire le Penalità per Infrazione al Codice	394
	(4) Esempio di Struttura della Penalità per un Codice di Condotta	395
	(5) Spirito del Gioco e Grave Scorrettezza	395
5J	Informazioni per i Giocatori e per gli Arbitri	396
	(1) Regole Locali	396
	(2) Fogli dei Gruppi o del Tabellone	396
	(3) Fogli della Posizione della Buca	396
	(4) Gli Score Incluso L'Indice di Ripartizione dei Colpi	396
	(5) Linee Guida sulla Velocità di Gioco e sul Codice di Condotta	397
	(6) Piano di Evacuazione	397
	(7) Guida e Spiegazione della Prassi Migliore per Aiutare a Prevenire il "Backstopping"	397
Sezione 6 Durante la Gara		398
6A	Inizio	398
6B	Il Campo	399
	(1) La Manutenzione del Campo Durante il Giro	399
	(2) Predisporre le Posizioni della Buca e le Aree di Partenza	399
6C	Fornire Assistenza sulle Regole ai Giocatori	401
	(1) Gli Arbitri nel Match Play	401
	(2) Gli Arbitri in Stroke Play	401
	(3) Limitare il Ruolo dei Componenti del Comitato e degli Arbitri	401
	(4) L'Arbitro Autorizza il Giocatore a Infrangere una Regola	402
	(5) L'Arbitro Avverte il Giocatore che Sta per Infrangere una Regola	402
	(6) Disaccordo sulla Decisione dell'Arbitro	403
	(7) Come Risolvere le Questioni di Fatto	404
	(8) Stato Reale dell'Incontro Non Determinabile	404
	(9) Gestione del Ruling Quando il Giocatore Procedo Secondo una Regola Inapplicabile	405
	(10) Gestione dei Ruling Sbagliati in Match Play	406
	(11) Gestione dei Ruling Sbagliati in Stroke Play	410
6D	Far Rispettare la Velocità di Gioco	411
6E	Sospensioni e Riprese	411

(1) Sospensioni di Gioco Immediate e Normali	411
(2) Decidere Quando Sospendere e Riprendere il Gioco	412
(3) Ripresa del Gioco	412
(4) Se Annullare il Giro	413
(5) Il Giocatore Si Rifiuta di Iniziare o Solleva la Palla a Causa delle Condizioni Meteorologiche	414
(6) Rimozione di Acqua Temporanea o di Impedimenti Sciolti dal Putting Green	414
(7) Incontro Iniziato nell'Inconsapevolezza che il Campo Fosse Chiuso	414
6F Registrazione del Punteggio	414
(1) Match Play	414
(2) Stroke Play	415
6G Effettuare i Tagli; Definire i Tabelloni; Realizzare i Nuovi Gruppi	415
(1) Effettuare i Tagli e Realizzare i Nuovi Gruppi	415
(2) Gestire i Ritiri e le Squalifiche in Match Play	416
(3) Gestire i Ritiri e le Squalifiche in Stroke Play	416
(4) Qualificazione per il Match Play	417
(5) L'Errata Applicazione dell'Handicap Influisce sul Tabellone del Match-Play	417
Sezione 7 Dopo la Gara	417
7A Risoluzione dei Casi di Parità in Stroke Play	417
(1) Squalifica o Concessione di Sconfitta nello Spareggio Stroke Play	417
(2) Alcuni Giocatori Non Terminano lo Spareggio Stroke Play	417
7B Finalizzare i Risultati	417
7C Assegnare i Premi	418
7D Questioni sulle Regole o sulla Registrazione dei Punteggi Che Sorgono Dopo la Gara	418
IV Regole Locali Tipo e Altre Forme di Gioco (Sezioni 8-9)	
Sezione 8 Regole Locali Tipo	424
(1) Linee Guida per Stabilire le Regole Locali	424
(2) Comunicazione delle Regole Locali	425
8A Fuori Limite e Limiti del Campo	426
8B Aree di Penalità	428
8C I Bunker	434
8D I Putting Green	435
8E Procedure Speciali o Richieste per Ovviare	439
8F Condizioni Anormali del Campo e Oggetti Integranti	452

8G	Limitazioni sull'Utilizzo di Equipaggiamento Specifico	471
8H	Definire Chi Può Aiutare o Dare Consiglio ai Giocatori	478
8I	Definire Quando e Dove i Giocatori Possono Praticare	481
8J	Procedure per il Maltempo e per le Sospensioni del Gioco	482
8K	Linee di Condotta sulla Velocità di Gioco	483
8L	Responsabilità dello Score	487
8M	Regole Locali per Giocatori con Disabilità	488
Sezione 9 Altre Forme di Gioco		490
9A	Stableford Modificata	490
9B	Greensome	490
9C	Scramble	491
9D	Contano I Migliori Due Punteggi su Quattro	491

I

Il Comitato

1 Il Ruolo del Comitato

Le Regole del Golf definiscono il Comitato come la persona o il gruppo in carica per una gara o per il campo. Il Comitato è essenziale per la corretta pratica del gioco. I Comitati hanno la responsabilità di gestire il campo su base giornaliera o per una gara specifica e quindi esso dovrebbe sempre agire in modo da supportare le Regole del Golf. Questa parte della Guida Ufficiale alle Regole del Golf fornisce una linea guida per i Comitati per adempiere a questo ruolo.

Sebbene molte delle funzioni di un Comitato siano specifiche alla gestione di gare organizzate, una parte importante delle funzioni del Comitato riguarda la propria responsabilità per il campo durante il gioco generale o quotidiano.

1A Il Gioco Generale

Anche quando non viene disputata una gara, è comunque importante per il Comitato assicurarsi che le Regole del Golf possano essere messe in pratica dai golfisti che giocano giri informali o che giocano gare per proprio conto. Questo tipo di gioco è indicato come gioco generale in tutte le Procedure per il Comitato.

Durante il gioco generale, la struttura del Comitato è spesso più informale che nelle gare e in molti casi le responsabilità del Comitato saranno delegate o assunte da uno o più rappresentanti del campo, come ad esempio il professionista del circolo, il direttore del campo o altri impiegati del campo. I compiti di tale Comitato includono:

- assicurarsi che il campo sia correttamente marcato (Sezione 2),
- stabilire eventuali Regole Locali per il gioco generale (Sezione 3),
- stabilire e far rispettare le linee guida sulla Velocità di Gioco e sul Codice di Condotta (Sezione 4A),
- considerare quando sospendere il gioco a causa del tempo o di altre condizioni (Sezione 4B), e
- fornire un supporto sulle Regole ai giocatori quando hanno domande che riguardano il gioco generale (Sezione 4C).

1B Le Gare

Quando è in carica per una gara, il Comitato ha la responsabilità prima, durante e dopo il gioco di garantire il regolare svolgimento della gara secondo le Regole.

Le risorse a disposizione per un Comitato varieranno a seconda del campo o del livello della gara, e quindi un Comitato potrebbe non essere in grado di attuare ogni pratica raccomandata. In questo caso, il Comitato dovrà decidere le sue priorità per ogni gara.

Il periodo che precede l'inizio della gara è probabilmente il più importante per garantire il regolare svolgimento della gara stessa. I compiti del Comitato durante questo periodo possono includere:

- impostare le Condizioni di Gara (Sezione 5A),
- rivedere e sistemare la marcatura del campo (Sezione 5B),

- rivedere le Regole Locali e stabilire eventuali Regole Locali aggiuntive (Sezione 5C),
- determinare i requisiti di idoneità per i giocatori con disabilità per utilizzare la Regola 25 (Sezione 5D),
- definire se e dove i giocatori possono praticare sul campo (Sezione 5E),
- definire le aree di partenza e la posizione delle buche da utilizzare (Sezione 5F),
- stabilire e pubblicare il tabellone per il match play o i gruppi per lo stroke play e gli orari di partenza (Sezione 5G),
- definire le linee guida per la Velocità di Gioco e il Codice di Condotta (Sezioni 5H e 5I), e
- preparare il materiale per i giocatori e per gli arbitri (Sezione 5J).

Una volta che la gara è iniziata, il Comitato è responsabile di garantire che tutti i giocatori abbiano le informazioni necessarie per giocare secondo le Regole e di assisterli nell'applicazione delle Regole:

- fornendo informazioni ai giocatori in modo che essi siano al corrente di eventuali Regole Locali applicabili, di linee guida sulla Velocità di Gioco o del Codice di Condotta, così come altre informazioni importanti, come ad esempio le aree di partenza da utilizzare e dove sono posizionate le buche (Sezione 6A),
- facendo partire gli incontri e i gruppi in orario (Sezione 6A),
- garantendo che il campo sia preparato, marcato e mantenuto correttamente (Sezione 6B),
- fornendo assistenza sulle Regole ai giocatori (Sezione 6C),
- facendo rispettare le linee guida sulla Velocità di Gioco (Sezione 6D),
- interrompendo il gioco a causa del tempo o di altre condizioni e poi stabilendo quando il gioco debba essere ripreso (Sezione 6E),
- stabilendo un'area per i giocatori in cui essi riportino i risultati di un incontro o consegnino gli score in stroke play (Sezione 6F),
- convalidando tutti i punteggi del giro in stroke play (Sezione 6F), e
- stabilendo e pubblicando eventuali gruppi e orari di partenza per i giocatori qualora ci siano giri aggiuntivi che non sono stati precedentemente pubblicati (Sezione 6G).

Una volta che il gioco è completato, i compiti del Comitato includono:

- dirimere eventuali casi di parità in stroke play (Sezione 7A),
- confermare i risultati finali e chiudere la gara (Sezione 7B),
- assegnare eventuali premi (Sezione 7C),
- occuparsi di eventuali problemi che si presentano dopo che la gara è chiusa (Sezione 7D).

II

Il Gioco Generale

2 Marcare il Campo per il Gioco Generale

Marcare il campo e rinfrescare tali segni secondo necessità è un compito continuo per il quale il Comitato è responsabile.

Un campo ben marcato permette a un giocatore di giocare secondo le Regole e aiuta a eliminare la confusione tra i giocatori, per esempio, un giocatore può non sapere come procedere se uno stagno (area di penalità) non è marcato.

2A Il Fuori Limite

E' importante per il Comitato marcare correttamente il limite dei confini e curare la manutenzione dei segni di marcatura in modo che un giocatore che manda una palla vicino al limite del confine possa stabilire se la propria palla sia entro i limiti o fuori limite.

(1) Guida Generale per Stabilire e Marcare i Confini

Il Comitato può marcare il limite del confine del campo in molti modi. Ad esempio, il Comitato può posizionare paletti o linee in vernice, oppure recinzioni o muri esistenti possono essere utilizzati per definire i confini, così come può esserlo il bordo di altre strutture permanenti come strade o edifici.

Nel determinare il limite dei confini del campo e marcarli, ci sono diversi elementi da considerare per il Comitato:

a. Le Proprietà Confinanti con il Campo

- laddove proprietà private e strade pubbliche confinino con il campo, è fortemente raccomandato che il Comitato marchi tali aree come fuori limite. Spesso queste proprietà hanno muri o recinzioni che possono essere utilizzati come limite dei confini del campo stesso. Laddove questo esista, in linea generale non c'è bisogno di spostare il limite del confine al loro interno posizionando dei paletti. Tuttavia, il Comitato può voler spostare il limite del confine verso l'interno (per esempio utilizzando dei paletti) per fornire un'ulteriore protezione alle proprietà adiacenti;
- non è necessario che un campo abbia un limite dei confini, ma è consigliabile per impedire il gioco dalle proprietà che non appartengono al campo stesso. Tuttavia, ci possono essere luoghi in cui ci sono grandi aree aperte confinanti con le linee di proprietà reali da dove non ci sarebbe alcuna obiezione ai giocatori di giocare. In questo caso non c'è bisogno di posizionare paletti o definire altrimenti il limite del confine;
- laddove venga utilizzata una struttura esistente, come ad esempio un muro o una recinzione per definire il limite del confine, l'intero oggetto sarà un oggetto che definisce il limite dal quale non è possibile avviare senza penalità.

b. Utilizzo di Paletti

- I paletti che definiscono il limite dovrebbero essere bianchi, ma può essere utilizzato un altro colore.
- Ci possono essere paletti esistenti già posizionati di colore differente, oppure il

Comitato può avere un motivo per utilizzare un colore diverso per distinguerli da qualche oggetto sul campo. In tal caso, il Comitato dovrebbe renderlo noto ai giocatori sullo score, su una bacheca in club house, nel foglio delle Regole Locali o in altro modo. Il Comitato dovrebbe evitare l'utilizzo di paletti rossi o gialli per marcare un limite del confine per evitare confusione con le aree di penalità.

- La distanza tra i paletti può variare, ma idealmente dovrebbe essere possibile vedere la base di un paletto dal successivo per determinare se una palla si trovi fuori limite. E' importante verificare che cespugli, alberi o simili non impediscano la visuale dei paletti o rendano difficile vedere un paletto dal successivo. In generale, i paletti dovrebbero essere separati da una distanza non superiore a 30 passi per permettere ai giocatori di vedere facilmente tra loro.

c. Utilizzo di Linee in Vernice

- Le linee in vernice utilizzate per definire il limite del confine dovrebbero essere bianche, sebbene possa essere utilizzato un altro colore. Il Comitato dovrebbe evitare l'utilizzo di linee rosse o gialle per marcare un limite del confine per non creare confusione con le aree di penalità.
- Quando il limite del confine è definito da una linea marcata sul terreno, il Comitato può anche posizionare dei paletti per rendere il limite del confine visibile dalla distanza. Dovrebbe essere precisato che la linea marcata definisce il limite del confine, mentre i paletti sono collocati per indicare ai giocatori che il limite del confine si trova lì. Tali paletti non definiscono il limite del confine, tuttavia essi sono oggetti che definiscono il limite dai quali non è possibile ovviare senza penalità, a meno che specificato altrimenti nelle Regole Locali (vedi Regola Locale Tipo A-6).
- Potrebbero esserci volte in cui il Comitato potrebbe non voler marcare una linea bianca su una strada o su un marciapiede. In questo caso, il modo più discreto di marcare il limite del confine può essere quello di marcare una serie di punti bianchi sul terreno. Quando ciò viene fatto, dovrebbero essere utilizzate le Regole Locali per avvisare i giocatori sul modo in cui il limite del confine sia stato marcato (vedi Regola Locale Tipo A-1).

d. Altri Modi di Marcare il Fuori Limite

- Laddove il limite del confine sia definito da un muro, dal bordo di una strada o da qualsiasi altra cosa diversa dai paletti, dalle recinzioni o dalle linee, il Comitato deve chiarire dove si trovi il margine del limite del confine. Per esempio, quando viene utilizzato un muro per definire il limite del confine, il Comitato dovrebbe specificare se il bordo del lato del campo del muro definisca il limite del confine oppure se una palla è solo fuori limite quando si trova al di là del muro stesso (vedi Regola Locale Tipo A-2).
- Il limite del confine può essere definito da un fosso, con la palla che si trova fuori limite quando è all'interno o al di là di tale fosso. Possono essere utilizzati dei paletti per segnalare il fosso che definisce il limite. Questi paletti sono oggetti che definiscono il limite dai quali non è possibile ovviare senza penalità, a meno che specificato altrimenti nelle Regole Locali (vedi Regola Locale Tipo A-6).

e. Altre Considerazioni

- Determinate caratteristiche come ad esempio le aree di manutenzione, le club house e i campi pratica possono essere marcati o definiti dalle Regole Locali come fuori limite anche se essi sono sulla proprietà del campo (vedi regola Locale Tipo A-1).
- Le Regole non contemplano che un'area abbia più di uno status durante il gioco di una buca, e quindi un'area non deve essere marcata come fuori limite per determinati colpi o per i colpi eseguiti da certe aree come ad esempio l'area di partenza.
- I Comitati non sono autorizzati a definire una Regola Locale che affermi che una palla giocata al di sopra di una certa area sia fuori limite anche se essa non si è fermata in tale area.

(2) Marcare il Limite del Confine Interno

Per mantenere la caratteristica di una buca o per proteggere i giocatori nelle buche adiacenti, il Comitato può stabilire un limite del confine tra due buche.

Se il limite del confine interno non è collegato ad altri limiti del confine sul campo, è importante marcare il posto in cui il limite del confine inizia e termina. Si raccomanda che siano posizionati due paletti uno accanto all'altro e in un angolo che indichi che il limite del confine si estende all'infinito nella direzione desiderata.

Il limite del confine interno si può applicare per il gioco di una buca o per più buche. La buca o le buche per le quali si applica il fuori limite interno e lo status dei paletti durante il gioco delle buche per le quali il limite del confine non si applica, dovrebbero essere specificati da una Regola Locale (vedi Regola Locale Tipo A-4).

2B Le Aree di Partenza

Il Comitato dovrebbe sempre cercare di posizionare gli indicatori di partenza abbastanza avanti in modo che vi sia sufficiente altezza dell'erba dietro gli indicatori di partenza per consentire ai giocatori di utilizzare l'intera area di partenza consentita della lunghezza di due bastoni.

Non ci sono limiti sulla larghezza dell'area di partenza, ma è buona norma posizionare i due indicatori di partenza da 5 a 7 passi di distanza tra loro. Posizionandoli più distanti rispetto a questa, diventa più difficile per un giocatore determinare se la palla sia stata supportata all'interno dell'area di partenza e può far sì che i buchi di zolla ricoprano un'area molto più grande nelle buche par 3.

Ogni serie di indicatori di partenza dovrebbe essere posizionata in modo tale che il bordo anteriore dell'area di partenza sia rivolto verso il centro della landing area.

Per una guida su dove possono essere posizionati gli indicatori di partenza allo scopo di convalidare punteggi accettabili ai fini dell'handicap, consultate le regole o le raccomandazioni contenute all'interno delle pubblicazioni del World Handicap System® o altre indicazioni fornite dall'ente responsabile del sistema handicap nella giurisdizione locale.

2C Le Aree di Penalità

Le aree di penalità sono aree del campo dalle quali a un giocatore è permesso ovviare con un colpo di penalità in un punto al di fuori dell'area di penalità stessa che si trova potenzialmente a una distanza significativa dal posto in cui la sua palla si è fermata. Come indicato nella definizione di "area di penalità", le aree che contengono acqua, come ad esempio i laghi, i ruscelli, i fiumi o gli stagni sono aree di penalità e dovrebbero essere marcati come tali.

Il Comitato può marcare altre parti del campo come aree di penalità.

Tra le ragioni per le quali il Comitato può scegliere di marcare altre parti o caratteristiche del campo come aree di penalità ci sono:

- prevedere un'alternativa alla procedura del colpo e distanza secondo la Regola 18.1 quando la probabilità è che una palla che si trovi nell'area sarà quasi sempre persa, per esempio, un'area di vegetazione fitta;
- prevedere un'alternativa alla procedura del colpo e distanza secondo la Regola 19.2 (Palla Ingiocabile) quando la probabilità è che l'ovviare in relazione alla posizione in cui la palla giace secondo le opzioni disponibili nelle Regole 19.2b 2 19.2c non fornirà un'ovviare efficace, per esempio un'area di rocce o deserto.

(1) Decidere Quando Marcare un'Area che Non Contiene Acqua come Area di Penalità

Il Comitato dovrebbe prendere in considerazione i seguenti punti prima di decidere di marcare un'area che non contiene acqua come un'area di penalità:

- il fatto che marcare un'area difficile come area di penalità possa migliorare la velocità di gioco non significa che il Comitato debba sentirsi costretto a farlo. Ci sono molte altre considerazioni che concorrono, come ad esempio mantenere la sfida della buca, l'integrità dell'intento del progetto architettonico originale e prevedere risultati ragionevolmente coerenti per le palle mandate in tipi simili di aree in tutto il campo. Ad esempio, se una giungla confina con il fairway in una buca ed è stata marcata come area di penalità, il Comitato dovrebbe considerare di trattare allo stesso modo aree simili nelle altre buche;
- il Comitato dovrebbe considerare che un giocatore che perde la propria palla al di fuori di un'area di penalità avrà una penalità maggiore di qualcuno la cui palla è persa in un'area di penalità. Se ci sono aree di rough fitto vicino al bordo dell'area di penalità in cui le palle possono perdersi, il Comitato potrebbe voler prendere in considerazione di includere tali aree all'interno dell'area di penalità;
- il Comitato dovrebbe ricordare che un giocatore la cui palla giace in un'area di penalità non potrà utilizzare le opzioni per la palla ingiocabile secondo la Regola 19. Richiedere che il giocatore ritorni al punto dove la palla ha attraversato il bordo dell'area di penalità per ovviare, piuttosto che avere l'opzione di droppare entro la lunghezza di due bastoni dal punto in cui la palla viene trovata può essere uno svantaggio significativo per il giocatore e potrebbe impattare negativamente sulla velocità di gioco;
- il Comitato non dovrebbe definire come aree di penalità le aree di sabbia che sarebbero normalmente dei bunker. Ci possono essere casi in cui le aree di sabbia

confluiscono naturalmente in un'area di penalità, come ad esempio una spiaggia. In questo caso, il bordo dell'area di penalità e il bunker possono essere immediatamente adiacenti l'uno all'altro con una parte della sabbia che si trova nell'area di penalità;

- il Comitato non dovrebbe definire le proprietà che confinano con il campo come area di penalità, laddove le proprietà sarebbero marcate normalmente come fuori limite;
- se un Comitato considera di marcare un'area che si trova fuori limite come area di penalità per aiutare la velocità di gioco, in alternativa, il Comitato può decidere di utilizzare la Regola Locale che dà un'alternativa all'ovviare per colpo e distanza (vedi Regola Locale Tipo E-5). Sebbene questo comporti che il giocatore riceva due colpi di penalità, dà anche al giocatore l'opportunità di spostarsi in fairway, il che potrebbe non essere un'opzione qualora l'area fosse marcata come area di penalità;
- quando le aree di penalità vengono aggiunte o rimosse, il Comitato dovrebbe consultare le regole o le raccomandazioni contenute nelle pubblicazioni del World Handicap System™ o altre linee guida fornite dall'ente responsabile del sistema handicap nella giurisdizione locale per determinare se la modifica avrà un impatto sul Course Rating™ rilasciato.

(2) Come Marcare o Definire il Bordo di un'Area di Penalità

Nell'ovviare da un'area di penalità, un giocatore di solito avrà necessità di conoscere il punto dove la palla ha per l'ultima volta attraversato il bordo dell'area di penalità e se l'area di penalità in quel punto è marcata come rossa o gialla.

- Si raccomanda che il Comitato marchi i bordi delle aree di penalità utilizzando la vernice e/o i paletti in modo che non vi siano dubbi per i giocatori.
- Laddove vengano utilizzate le linee per definire il bordo di un'area di penalità, mentre i paletti sono utilizzati per identificare l'area di penalità, è a discrezione del Comitato se i paletti debbano essere posizionati sulla linea o appena fuori dal bordo dell'area di penalità. Posizionare i paletti appena fuori dalla linea marcata assicura che ai giocatori sia permesso ovviare senza penalità dal buco creato dal paletto, qualora tale paletto cada o sia rimosso e la palla si fermi nel buco.
- Un Comitato può definire il bordo di un'area di penalità descrivendolo chiaramente per iscritto, ma dovrebbe farlo solo se ci sarà un minimo o nessun dubbio su dove si trovi il bordo stesso. Per esempio, laddove ci siano ampie aree di lava o di deserto che sono da trattare come aree di penalità e il limite tra queste aree e l'area generale prevista è ben definito, il Comitato dovrebbe definire il bordo dell'area di penalità come bordo del letto lavico o del deserto.

(3) Stabilire Dove Marcare il Bordo di un'Area di Penalità

Marcare chiaramente il bordo di un'area di penalità è importante per permettere ai giocatori di ovviare. Il Comitato dovrebbe considerare i seguenti punti nel determinare dove marcare il bordo di un'area di penalità:

- le linee e i paletti che definiscono il bordo di un'area di penalità dovrebbero essere

posizionati il più vicino possibile lungo i limiti naturali dell'area di penalità, per esempio, dove il terreno digrada bruscamente per formare la depressione contenente l'acqua. Questo assicurerà che i giocatori non saranno costretti a stare con la palla significativamente al di sopra o al di sotto dei propri piedi oppure nell'acqua dopo aver ovviato. Si dovrebbe considerare sia i giocatori destrimani sia i giocatori mancini.

- Quando un'area di penalità è confinante con parti dell'area generale in cui una palla può essere persa, ciò può influenzare l'abilità del giocatore di stabilire se sia noto o pressoché certo che la palla si trovi nell'area di penalità e, pertanto, il giocatore non avrebbe la possibilità di ovviare per la palla nell'area di penalità utilizzando la Regola 17. Per questa ragione, il Comitato può decidere di ampliare il bordo dell'area di penalità al di fuori dei consueti limiti naturali e includere le altre aree in cui può essere difficile trovare una palla.
- Il Comitato dovrebbe considerare che a un giocatore non è permesso ovviare senza penalità da una condizione anormale del campo quando la propria palla giace in un'area di penalità. Per esempio, se c'è un'ostruzione inamovibile come ad esempio un sentiero per cart o un irrigatore vicino a un'area che il Comitato considera di marcare come area di penalità, il Comitato potrebbe voler mantenere l'ostruzione al di fuori dell'area di penalità al fine di permettere a un giocatore di ovviare senza penalità da essa.

(4) Se Marcare un'Area di Penalità in Rosso o in Giallo

La maggior parte delle aree di penalità dovrebbe essere marcata in rosso per dare ai giocatori l'opzione aggiuntiva di ovviare lateralmente (vedi Regola 17.1d(3)). Tuttavia, laddove una parte della sfida della buca è sorvolare un'area di penalità come ad esempio un torrente che attraversa la parte anteriore del putting green e c'è una buona possibilità che una palla che sorvoli il torrente possa ricadere in esso, il Comitato può considerare di marcare l'area di penalità in giallo. Questo assicura che una palla che atterra sul lato opposto dell'area di penalità prima di rotolare indietro nell'area di penalità stessa non possa essere droppata su tale lato opposto secondo l'opzione dell'ovviare lateralmente.

Quando un'area di penalità viene marcata in giallo, il Comitato dovrebbe assicurare che un giocatore potrà sempre droppare indietro sulla linea secondo la Regola 17.1d(2) o dovrebbe considerare di aggiungere una zona di droppaggio per l'area di penalità in modo che il giocatore abbia un'alternativa al colpo e distanza (vedi Regola Locale Tipo E-1).

Un Comitato non è obbligato a marcare qualsiasi area di penalità in giallo. Per semplicità, un Comitato può decidere di marcare tutte le aree di penalità in rosso, così da non esserci confusione tra i giocatori su quali opzioni per ovviare siano disponibili.

(5) Modifica dello Status di un'Area di Penalità tra il Rosso e Giallo

Il Comitato può considerare di marcare parte di un'area di penalità in rosso e un'altra parte della stessa area di penalità in giallo. Il Comitato dovrebbe stabilire il punto migliore per tale conversione per assicurare che in qualunque posto una palla entri in un'area di penalità gialla, un giocatore potrà sempre droppare indietro sulla linea secondo la Regola 17.1d(2).

Dovrebbe essere ricordato che le opzioni per ovviare del giocatore si basano su dove la

palla ha per l'ultima volta attraversato il bordo dell'area di penalità e non dove la palla si è fermata al suo interno.

Al punto dove il bordo dell'area di penalità cambia, si raccomanda di posizionare i paletti giallo e rosso uno accanto all'altro per chiarire esattamente dove cambia lo status dell'area di penalità.

a. Lo Status dell'Area di Penalità Può Differire a Seconda dell'Area di Partenza Utilizzata

Laddove il sorvolare con la palla un'area di penalità, come ad esempio un laghetto a un par 3, faccia parte della difficoltà di una buca dall'area di partenza arretrata, ma non dall'area di partenza avanzata, il Comitato può decidere di definire tale area con paletti gialli o con una linea gialla e utilizzare una Regola Locale per fare in modo che l'area sia un'area di penalità rossa quando si gioca dall'area di partenza avanzata. Tuttavia, questo non è raccomandato quando vengono utilizzati più aree di partenza per la stessa gara.

b. Lo Status dell'Area di Penalità Può Differire Tra una Buca e l'Altra

Quando un'area di penalità è potenzialmente in gioco in più di una buca, il Comitato può scegliere di definirla come area di penalità gialla durante il gioco di una buca, e area di penalità rossa durante il gioco di un'altra buca. In tal caso, l'area di penalità dovrebbe essere marcata in giallo e utilizzata una Regola Locale per chiarire che essa è da considerare rossa nel gioco della buca pertinente (vedi Regola Locale Tipo B-1).

c. Lo Status del Bordo dell'Area di Penalità Non Deve Cambiare Durante il Gioco della Buca

Sebbene un'area di penalità possa essere giocata come gialla per i giocatori che giocano da un'area di partenza e come rossa da un'altra, un'area di penalità non deve essere definita in modo che una parte specifica del bordo dell'area di penalità sia rossa per un colpo eseguito da un luogo, ma è gialla per un colpo eseguito da un altro luogo da parte dello stesso giocatore. Per esempio, sarebbe inappropriato e fonte di confusione dire che il bordo dell'area di penalità sul lato del putting green di un lago sia giallo per un colpo eseguito dal lato del fairway dell'area di penalità, ma rosso per un colpo eseguito dal lato del putting green.

(6) Definire un'Area di Penalità come Zona Proibita al Gioco

Il Comitato può decidere di definire l'intera o una parte di un'area di penalità come zona proibita al gioco (Vedi Sezione 2G).

(7) Massa d'Acqua Adiacente al Campo

Laddove una massa d'acqua come ad esempio un torrente, un lago, un mare o un oceano sia confinante con il campo, è permesso marcare tale area come area di penalità piuttosto che marcarla come fuori limite. La frase "sul campo" nella definizione di "area di penalità" non sta a significare sulla proprietà che appartiene al campo; piuttosto si riferisce a qualsiasi area non definita come fuori limite dal Comitato.

- Quando è possibile che una palla finisca sul terreno sul lato opposto di una massa d'acqua, ma è inattuabile per il Comitato definire il bordo opposto, il Comitato può adottare una Regola Locale che dichiara che, quando marcata solo su un lato, un'area di penalità è considerata come se si estenda all'infinito. Di conseguenza, tutto il terreno e l'acqua al di là del bordo definito dell'area di penalità si trova nell'area di penalità (vedi Regola Locale Tipo B-1).
- Quando un'area di penalità è sagomata o posizionata in modo tale che non ci sarebbe alcuna opzione ragionevole per un giocatore di droppe su un lato dell'area di penalità (per esempio, quando un'area di penalità rossa è proprio accanto al limite del confine del campo), il Comitato può utilizzare una Regola Locale per consentire al giocatore di ovviare sul lato opposto dell'area di penalità al punto in cui la palla ha attraversato l'ultima volta il bordo (vedi Regola Locale Tipo B-2). Quando un'area di penalità è proprio accanto a un limite del confine, può essere richiesta una Regola Locale aggiuntiva in modo che non ci sia necessità di marcare tale bordo dell'area di penalità (vedi Regola Locale Tipo B-1).

2D I Bunker

Di solito non c'è bisogno di marcare il bordo dei bunker, ma ci possono essere volte in cui i bordi dei bunker sono difficili da determinare. Il Comitato dovrebbe marcare i bordi con paletti o linee in vernice oppure definire il bordo per mezzo di un'enunciazione nelle Regole Locali (vedi Regola Locale Tipo C-1).

Posizione dei Rastrelli

Non c'è una risposta ottimale per la posizione dei rastrelli ed è compito di ciascun Comitato decidere se i rastrelli siano posizionati dentro o fuori dai bunker.

Si potrebbe obiettare che ci sia più probabilità che una palla venga deviata all'interno o tenuta fuori da un bunker se il rastrello sia piazzato fuori dal bunker stesso. Si potrebbe anche sostenere che se il rastrello si trovi nel bunker è molto improbabile che la palla venga deviata fuori dal bunker.

Tuttavia, in pratica, i giocatori che lasciano i rastrelli in bunker spesso li lasciano al lato del bunker, il che tende a fermare una palla che rotola verso la parte piana del bunker con la conseguenza di un colpo molto più difficile di quanto sarebbe stato altrimenti. Quando la palla si ferma sopra o contro un rastrello nel bunker e il giocatore deve procedere secondo la Regola 15.2, può non essere possibile ripiazzare la palla sullo stesso punto o trovare un punto nel bunker che non sia più vicino alla buca.

Se i rastrelli vengono lasciati al centro del bunker, l'unico modo di posizzarli è lanciarli nel bunker e questo causa dei solchi nella sabbia. Inoltre, se un rastrello si trova al centro di un grande bunker, questo non viene utilizzato oppure il giocatore è obbligato a rastrellare un'ampia area del bunker quando recupera il rastrello, con conseguente ritardo non necessario.

Pertanto, dopo aver considerato tutti questi aspetti e pur riconoscendo che il posizionamento dei rastrelli sia a discrezione del Comitato, si raccomanda di lasciare i rastrelli fuori dai bunker nelle aree in cui sono meno propensi a influenzare il movimento della palla.

Tuttavia, un Comitato può decidere di posizionare i rastrelli all'interno dei bunker per

rendere più facile per il personale della manutenzione tagliare i fairway e i dintorni del bunker.

2E I Putting Green

Di solito non c'è bisogno di marcare il bordo dei putting green, ma ci possono essere volte in cui può essere difficile determinare il bordo del putting green a causa delle aree circostanti tagliate a un'altezza simile. In tal caso, il Comitato può voler marcare dei piccoli punti per definire il bordo del putting green. Lo status di questi punti dovrebbe essere chiarito da una Regola Locale (vedi Regola Locale Tipo D-1).

2F Condizioni Anormali del Campo

Le ostruzioni inamovibili necessitano raramente di essere marcate in qualsiasi modo, ma si raccomanda che le aree di terreno in riparazione siano marcate chiaramente da parte del Comitato.

(1) Stabilire Quali Aree Marcare Come Terreno in Riparazione

In linea generale, quando le condizioni del terreno sono anormali per il campo oppure è irragionevole richiedere a un giocatore di giocare da una specifica area, questa dovrebbe essere marcata come terreno in riparazione.

Prima di marcare qualsiasi area come terreno in riparazione, il Comitato dovrebbe rivedere l'intero campo per stabilire quali tipi di aree siano anormali per il campo nella sua condizione attuale. Dovrebbe essere data considerazione alla posizione di qualsiasi area che necessita di essere marcata:

- le aree che si trovano all'interno o vicino a un fairway dovrebbero di norma essere marcate se il Comitato considera che il danno all'area sia anormale.
 - Se i fairway del campo sono generalmente in buona condizione, potrebbe essere opportuno marcare una singola area di terreno spoglio nel fairway come terreno in riparazione.
 - Quando le condizioni sono tali che ci sono ampie aree di terreno spoglio, avrebbe senso non marcarle o altrimenti definirle tutte come terreno in riparazione, ma segnare solo le aree in cui un giocatore potrebbe avere difficoltà a eseguire un colpo alla palla, come ad esempio un'area fortemente danneggiata o solcata.
- Più l'area è lontana dal fairway, meno opportuno è che essa dovrebbe essere contrassegnata come terreno in riparazione. Le aree che sono lontane dal fairway o molto corte rispetto alle landing area devono essere contrassegnate solo quando il danno è molto grave.
- Se due o più aree di terreno in riparazione sono ravvicinate in modo tale che un giocatore che ovvia da un'area potrebbe dropare in una posizione in cui vi sarebbe un'interferenza da un'altra, sarebbe consigliabile marcare una singola area di terreno in riparazione.

(2) Come Marcare o Definire il Bordo del Terreno in Riparazione

Si raccomanda che il Comitato identifichi il terreno in riparazione utilizzando vernice, paletti o qualche altro chiaro modo per definirlo in modo tale che non vi siano dubbi su dove si trovi il bordo dell'area.

- Non esiste un colore specifico dei paletti o delle linee da utilizzare per marcare le aree di terreno in riparazione, sebbene i paletti o le linee bianche o blu siano comunemente utilizzati. I paletti o le linee gialli e rossi non dovrebbero essere utilizzati per evitare confusione con le aree di penalità. Il modo in cui il terreno in riparazione viene marcato dovrebbe essere indicato nelle Regole Locali.
- Quando un'area di terreno in riparazione si trova vicino a un'ostruzione inamovibile, è buona norma unire le due aree per consentire l'ovviare da entrambe le condizioni in un unico passaggio. Ciò può essere fatto utilizzando linee in vernice che collegano il terreno in riparazione all'ostruzione inamovibile. Dovrebbe anche essere chiarito dalla Regola Locale che qualsiasi area marcata con linee collegata a un'ostruzione inamovibile è un'unica condizione anormale del campo (vedi Regola Locale Tipo F-3).
- Un Comitato può definire il bordo del terreno in riparazione descrivendolo, ma solo se ci sarà un minimo o nessun dubbio su ciò che costituisca l'area o i suoi bordi.
 - Un esempio in cui la descrizione del danno è possibile e il Comitato è giustificato nel definire qualsiasi area come terreno in riparazione senza marcarla, è dove ci siano stati danni significativi da segni di zoccoli di animali (vedere la Regola Locale Tipo F-10).
 - Altre volte non è opportuno fare una dichiarazione generale. Per esempio, definire tutti i solchi creati dai veicoli della manutenzione come terreno in riparazione tramite una Regola Locale non è appropriato, in quanto una parte dell'interferenza è probabilmente minore e l'ovviare senza penalità non è giustificato.

2G Zone Proibite al Gioco

La definizione di "zona proibita al gioco" afferma che essa è una parte del campo in cui il Comitato desidera proibire il gioco. Le zone proibite al gioco devono essere definite come condizione anormale del campo o come area di penalità e possono comprendere l'intera area o solo una parte di essa.

(1) Che Cosa Può Essere Marcato Come Zona Proibita al Gioco

Il Comitato può definire l'intera o una parte di una condizione anormale del campo o di un'area di penalità come zona proibita al gioco per qualsiasi ragione. Alcune delle ragioni più comuni sono:

- per proteggere la fauna selvatica, gli habitat degli animali e le aree ambientalmente protette;
- prevenire danni a giovani alberi, aiuole, vivai di erba, aree rizollate o altre aree piantumate;
- proteggere i giocatori dal pericolo;

- preservare siti di interesse storico o culturale.

Nel decidere se marcare una zona proibita al gioco come condizione anormale del campo o area di penalità, il Comitato dovrebbe considerare il tipo di area da marcare e se sia opportuno per il giocatore poter ovviare senza penalità o ovviare con penalità da tale area. Per esempio:

- se l'area contiene un'area di acqua, come ad esempio un ruscello, un lago o una zona umida, questa dovrebbe essere marcata come area di penalità;
- per una piccola area di piante rare vicino a un putting green potrebbe essere appropriato marcare tale area come condizione anormale del campo;
- se una vasta area di dune di sabbia lungo il lato di una buca è ambientalmente protetta, è troppo generoso marcare l'intera area come condizione anormale del campo, e quindi essa dovrebbe essere marcata come area di penalità.

Quando un campo si trova accanto a una proprietà privata (come ad esempio abitazioni residenziali o terreni agricoli), il Comitato dovrebbe di norma marcare quelle aree che non fanno parte del campo come fuori limite. Se si desidera che a un giocatore debba essere proibito stare in un'area al di fuori del campo per giocare una palla che si trova sul campo, tale area può essere marcata come zona proibita al gioco (vedi Regola Locale Tipo E-9).

(2) Come Marcare una Zona Proibita al Gioco

Il Comitato dovrebbe definire il bordo di una zona proibita al gioco con una linea o con paletti per chiarire se l'area si trovi all'interno di una condizione anormale del campo o di un'area di penalità. Inoltre, la linea o i paletti (o la parte superiore di tali paletti) dovrebbe identificare anche che l'area è una zona proibita al gioco.

Non c'è un colore specifico dei paletti o delle linee da utilizzare per marcare le zone proibite al gioco, ma si raccomandano i seguenti:

- zona proibita al gioco in un'area di penalità – paletti rossi o gialli con la parte superiore in verde;
- zona proibita al gioco in una condizione anormale del campo – paletti bianchi o blu con la parte superiore in verde.

Le aree ambientalmente protette possono essere fisicamente protette per impedire ai giocatori di entrare nell'area (per esempio, da una recinzione, da segnali di pericolo e simili). Il Comitato potrebbe specificare in un Codice di Condotta quale sia la penalità prevista per un giocatore che entra in tale area per recuperare una palla o per altri motivi.

2H Oggetti Integranti

Gli oggetti integranti sono oggetti artificiali dai quali non è possibile ovviare senza penalità. Esempi di oggetti che il Comitato può scegliere di designare come oggetti integranti sono:

- Oggetti progettati per far parte della sfida del giocare il campo, come strade o sentieri dai quali tradizionalmente ci si aspetta che i giocatori giochino.
- Oggetti che sono così vicini a un limite del confine o ad altre caratteristiche sul campo che se l'ovviare senza penalità dall'ostruzione è possibile, ciò ha anche come

conseguenza che il giocatore possa droppare dal limite del confine o da un'altra caratteristica quando questo non è desiderabile. Per esempio, i cavi di designazione attaccati agli alberi come oggetti integranti assicurano che un giocatore non ottenga incidentalmente di ovviare dall'albero solo perché ha interferenza con tale cavo.

- Oggetti come muri artificiali o le palificazioni che si trovano all'interno di aree di penalità o i muri artificiali o i rivestimenti dei bunker. Ad esempio, quando un muro artificiale è vicino al bordo dell'area di penalità, un giocatore la cui palla si trova appena fuori dall'area di penalità potrebbe stare sul muro e ottenere l'ovviare senza penalità se esso non è stato definito come oggetto integrante, mentre il giocatore la cui palla è appena dentro l'area di penalità non l'ottiene.

Il Comitato dovrebbe definire questi oggetti come oggetti integranti nelle Regole Locali (vedi Regola Locale Tipo F-1).

Quando solo una parte dell'ostruzione deve essere considerata un oggetto integrante, quella parte deve essere marcata distintamente e tale informazione comunicata ai giocatori. Ciò può essere fatto marcando con paletti colorati distintamente alle due estremità della parte dell'oggetto in cui non è disponibile l'ovviare senza penalità o usando la vernice per marcare l'area stessa.

2I Zone di Droppaggio

(1) Quando Utilizzare le Zone di Droppaggio

Una zona di droppaggio è un'area dove ovviare speciale che può essere prevista dal Comitato. Nell'ovviare in una zona di droppaggio, il giocatore deve droppare la palla all'interno ed essa si deve fermare nella zona di droppaggio. Il Comitato dovrebbe aggiungere una Regola Locale che indichi secondo quali circostanze la zona di droppaggio possa essere utilizzata (vedi Regola Locale Tipo E-1).

Le zone di droppaggio dovrebbero essere prese in considerazione quando ci possono essere problemi pratici con i giocatori che usano le normali opzioni per ovviare secondo una Regola, come ad esempio:

- Regola 13.1f – Green Sbagliato.
- Regola 16.1 – Condizioni Anormali del Campo (Incluse le Ostruzioni Inamovibili).
- Regola 16.2 – Condizione di Animale Pericoloso.
- Regola 17 – Area di Penalità.
- Regola 19 – Palla Ingioicabile.
- Regola Locale Tipo E-5 – Alternativa per il Colpo e Distanza per la Palla Persa o per la Palla Fuori Limite
- Regola Locale Tipo F-23 – Ostruzioni Temporanee Inamovibili.

Le zone di droppaggio dovrebbero di norma essere utilizzate per dare al giocatore un'opzione extra per ovviare. Tuttavia, il Comitato può anche richiedere l'utilizzo di una zona di droppaggio come unica opzione del giocatore per ovviare secondo una Regola,

oltre al colpo e distanza. Quando il Comitato rende obbligatorio l'utilizzo di una zona di droppaggio, l'utilizzo della zona di droppaggio sostituisce qualsiasi altra opzione per ovviare prevista dalla Regola pertinente e questo dovrebbe essere chiarito ai giocatori.

(2) Dove Posizionare le Zone di Droppaggio

Il Comitato dovrebbe tentare di posizionare una zona di droppaggio in modo che la sfida architettonica della buca venga mantenuta, e quindi solitamente essa non è più vicino alla buca del posto in cui il giocatore dropperebbe la palla nell'utilizzare una delle opzioni sotto la Regola pertinente. Per esempio, nel collocare la zona di droppaggio per un'area di penalità, essa dovrebbe essere posta in una posizione in cui il giocatore avrebbe ancora bisogno di superare l'area di penalità piuttosto che trovarsi sul lato del putting green dell'area di penalità stessa.

Le zone di droppaggio possono essere marcate in molti modi (come ad esempio con linee in vernice sul terreno, con indicatori come ad esempio gli indicatori di partenza oppure con un paletto o un cartello) e possono essere di qualsiasi forma, come ad esempio un cerchio o un quadrato. La dimensione della zona di droppaggio può dipendere da quanto spesso sia probabile che essa venga utilizzata e da dove sia ubicata, ma normalmente ci si aspetta che la dimensione abbia circa il raggio di un bastone o inferiore. Quando viene marcata con la vernice, dovrebbero essere utilizzati un cartello o una marcatura in vernice sul terreno per fare in modo che i giocatori conoscano il suo status.

Se è probabile che una zona di droppaggio venga utilizzata di frequente, il Comitato potrebbe voler considerare di marcare la zona di droppaggio definendo l'area nelle Regole Locali. Per esempio, la zona di droppaggio può essere definita entro la lunghezza di un bastone da un oggetto fisico come ad esempio un cartello o un paletto. Ciò consente di spostare l'oggetto secondo necessità per garantire che la zona di droppaggio rimanga in buone condizioni.

3 Regole Locali per il Gioco Generale

La Regola Locale è una modifica a una Regola o è una Regola aggiuntiva che il Comitato adotta per il gioco generale o per una particolare gara. Il Comitato ha la responsabilità di decidere se adottare qualsiasi Regola Locale e di assicurarsi che esse siano coerenti con i principi contenuti nella Sezione 8. Il Comitato deve assicurarsi che qualsiasi Regola Locale sia disponibile ai giocatori per la consultazione, sia sullo score, o in una dispensa separata, su una bacheca o sul sito web del campo.

Le Regole Locali che possono essere adottate per il gioco generale rientrano nelle seguenti categorie generali:

- definire i Limiti del Confine del Campo e le altre Aree del Campo (Sezioni 8A -8D);
- definire Procedure Speciali per Ovviare (Sezione 8E), e
- definire le Condizioni Anormali del Campo e gli Oggetti Integranti (Sezione 8F).

Un elenco completo delle Regole Locali Tipo si può trovare all'inizio della Sezione 8.

Vedi la Sezione 5C per altri tipi di Regole Locali che sono più comunemente adottate per le gare piuttosto che per il gioco generale.

4 Ulteriori Considerazioni per il Gioco Generale

4A Velocità di Gioco e Codice di Condotta

Per accrescere il divertimento dei giocatori durante il gioco generale, ci sono molte azioni che un Comitato può intraprendere al fine di migliorare la velocità di gioco e di incoraggiare un buon livello di condotta del giocatore, come ad esempio:

- ridurre le dimensioni dei gruppi, aumentare gli intervalli di partenza e introdurre gli starter's gap;
- considerare dei cambiamenti sostanziali alla preparazione del campo, come ad esempio allargare i fairways, ridurre lo spessore o la lunghezza del rough e ridurre la velocità dei green;
- incoraggiare i giocatori a giocare da aree di partenza idonee alla loro abilità;
- adottare una linea guida sulla velocità di gioco e un codice di condotta.

Le sezioni seguenti forniscono alcune delle considerazioni che un Comitato dovrebbe prendere in considerazione nell'adottare una linea guida sulla velocità di gioco o un codice di condotta.

(1) Intervalli di Partenza

Il sovraffollamento del campo è una causa comune per la quale i giri impiegano più tempo del necessario. Maggiore è il divario negli orari di partenza, migliore sarà lo scorrimento del gioco. Tuttavia, il Comitato dovrà spesso bilanciare ciò con il desiderio di permettere a quanti più giocatori possibile di avere l'opportunità di giocare sul campo o in gara.

Quando si gioca a due palle, si raccomanda un intervallo di almeno 8 minuti. Quando il gioco è a tre palle, l'intervallo dovrebbe essere aumentato ad almeno 10 minuti. Per le quattro palle, dovrebbero essere considerati intervalli di 11 o 12 minuti.

Persino con intervalli di partenza adeguati, possono verificarsi ritardi sul campo a causa di una serie di fattori, come le ricerche della palla o una buca particolarmente difficile o facile da giocare. L'impatto di tali ritardi può essere ridotto al minimo avendo intervalli di partenza vuoti, a volte indicati come "starter's gap".

Se, ad esempio, gli intervalli di partenza sono di 10 minuti e il Comitato ha un orario di partenza vuoto dopo ogni 10 gruppi, ci sarà un'interruzione di gioco di 10 minuti dal primo tee ogni 90 minuti. Se si è accumulato un ritardo su un particolare tee all'inizio del giro, lo starter's gap dovrebbe aiutare a ridurre al minimo l'impatto del ritardo. Senza l'intervallo di partenza vuoto, è probabile che l'attesa su quella buca aumenti con il passare della giornata.

(2) Linea Guida sulla Velocità di Gioco

- La natura di tale linea guida dipenderà spesso dalle risorse disponibili di quel campo.
- Per esempio, un campo con personale limitato potrebbe semplicemente indicare che ogni gruppo dovrebbe mantenere il passo con il gruppo di fronte o che ogni gruppo dovrebbe giocare entro un certo periodo di tempo, mentre un altro campo potrebbe essere in grado di avere una o più persone sul campo per monitorare la

velocità di gioco e, quando necessario, parlare ai gruppi che rimangono indietro.

- L'applicazione di tale linea guida è solitamente gestita meglio attraverso misure disciplinari. Tali sanzioni sono separate dalle Regole del Golf ed è compito del Comitato scrivere e interpretare tali sanzioni.

(3) Linea Guida sul Codice di Condotta

- Per il gioco generale, un Comitato potrebbe affiggere un avviso in club house o sul sito web del campo che indichi quali tipi di comportamento o abbigliamento non sono accettabili in quel campo, incluso in determinate aree.
- L'applicazione di tale linea guida è solitamente gestita meglio attraverso misure disciplinari. Tali sanzioni sono separate dalle Regole del Golf ed è compito del Comitato scrivere e interpretare tali sanzioni.

4B Sospensione del Gioco

Ogni Comitato dovrebbe considerare come sospendere il gioco se viene stabilito che le condizioni meteorologiche lo richiedano. Una sospensione del gioco può essere gestita attraverso una varietà di metodi, a seconda delle risorse disponibili per il campo, come ad esempio la segnalazione ai giocatori attraverso una sirena o una notifica personale dei giocatori.

4C Fornire un Supporto sulle Regole

I giocatori possono avere domande su come risolvere le questioni sulle Regole che sono emerse durante il gioco generale. Ogni campo dovrebbe identificare una persona o delle persone per gestire tali domande sulle Regole. In molti casi quella persona potrebbe essere il professionista o il direttore. Se tale persona non è sicura dell'esattezza del ruling, può indirizzare la domanda all'organizzazione sulle Regole appropriata per una risposta.

III

Le Gare

5 Prima della Gara

Le risorse disponibili per un Comitato variano a seconda del campo o del livello della gara da gestire e quindi un Comitato potrebbe non essere in grado di attuare tutte le pratiche suggerite. In tal caso, il Comitato dovrà decidere le sue priorità per ogni gara.

Il periodo che precede l'inizio della gara è probabilmente il più importante in termini di preparazione per garantire la regolare gestione della gara stessa. I compiti del Comitato durante questo periodo includono:

5A Stabilire le Condizioni di Gara

Le Condizioni di Gara determinano la struttura di ogni gara, compreso chi può iscriversi, come iscriversi, quale sarà il calendario e la tipologia di gara e come verranno risolti i casi di parità. È responsabilità del Comitato:

- stabilire condizioni chiare e concise per ogni gara;
- fare in modo che tali condizioni siano disponibili per i giocatori prima della gara;
- interpretare le condizioni in caso di domande.

A eccezione di circostanze eccezionali, il Comitato dovrebbe evitare di modificare le Condizioni di Gara una volta che la gara è iniziata.

È responsabilità di ciascun giocatore conoscere e rispettare le Condizioni di Gara.

L'enunciazione esempio delle Condizioni di Gara si può trovare su RandA.org.

(1) Idoneità

Il Comitato può formulare delle Condizioni di Gara che limitino chi è idoneo a giocare.

a. Requisiti di Genere

Una gara può essere limitata ai giocatori di un genere specifico.

b. Limiti di Età

Una gara può essere limitata ai giocatori entro una fascia di età specifica. Se è così, è importante specificare la data in cui i giocatori devono rispettare il limite di età. Alcuni esempi sono:

- per una gara junior in cui i giocatori non devono avere più di 18 anni, le Condizioni di Gara potrebbero indicare che un giocatore debba avere 18 anni o meno il primo giorno dell'anno o in un'altra data come ad esempio il giorno finale programmato della gara;
- per una gara senior in cui i giocatori devono avere almeno 55 anni, le Condizioni di Gara potrebbero indicare che un giocatore debba aver raggiunto il suo 55esimo compleanno nel o prima del primo giorno di gara.

c. Status del Dilettante

Una gara può essere limitata ai soli dilettanti, ai soli professionisti o può consentire a tutti i giocatori di competere l'uno contro l'altro. Quando una gara è aperta a tutti i giocatori, il Comitato dovrebbe chiedere ai giocatori di identificare il proprio status (per esempio, "dilettante") prima della gara, come ad esempio su un modulo di iscrizione.

d. Limiti di Handicap

Il Comitato può stabilire restrizioni e/o limiti sugli handicap idonei all'iscrizione o all'utilizzo in una gara. Questi possono includere:

- stabilire i limiti superiori o inferiori sugli handicap;
- nelle tipologie a squadre, come ad esempio la Foursome o la Four-Ball:
 - limitare la differenza massima tra gli handicap dei partner. Il Comitato può anche scegliere di ridurre l'handicap per il giocatore che ha l'handicap più alto al fine di soddisfare i requisiti, o
 - limitare il totale massimo degli handicap dei partner. Il comitato può anche scegliere di ridurre l'handicap per uno o entrambi i giocatori al fine di soddisfare i requisiti;
- per una gara su più giri giocata nell'arco di una giornata o di giorni consecutivi, specificare se ogni giocatore giocherà l'intera gara con l'handicap del primo giro o se il giocatore utilizzerà il suo handicap rivisto per ogni giro. Si raccomanda che gli handicap del giocatore rimangano invariati tra tali giri.

e. Stato di Residenza e di Appartenenza

Il Comitato può limitare l'iscrizione ai giocatori che risiedono o sono nati in una specifica regione, stato, paese o altra area geografica. Potrebbe anche richiedere che tutti i giocatori siano membri di un circolo specifico, di una organizzazione o associazione di golf.

(2) Requisiti e Date di Iscrizione

Il metodo di iscrizione alla gara e le date di inizio e termine per le iscrizioni dovrebbero essere specificati.

Esempi includono:

- il metodo di iscrizione, come ad esempio compilare un modulo di iscrizione online, consegnare un modulo di iscrizione per email o inserire i nomi su un foglio in qualsiasi momento prima dell'orario di partenza del giocatore;
- come e quando pagare la tassa di iscrizione;
- Quando le iscrizioni devono essere ricevute. Il Comitato può interrompere l'accettazione delle iscrizioni in una data specifica o consentire ai giocatori di iscriversi fino al giorno della gara;
- la procedura da utilizzare nel determinare i partecipanti quando la gara è in eccesso di iscrizioni, come ad esempio accettare le iscrizioni nell'ordine ricevuto, attraverso una qualificazione o basandosi sugli handicap più bassi.

(3) Tipologia, Incluso l'Adeguamento dell'Handicap

I punti seguenti, in relazione alla tipologia della gara, dovrebbero essere specificati laddove richiesto:

- le date di gioco, o se è un evento match play su un lungo periodo di tempo, la data

- ultima entro la quale ogni incontro deve essere terminato;
- la forma di gioco (per esempio, match play, stroke play o qualifica stroke play per il match play);
 - il numero e l'ordine delle buche in un giro;
 - il numero dei giri, incluso se ci sarà un taglio;
 - qualora debba esserci un taglio, quando sarà fatto, se vi saranno spareggi per l'ultimo posto e quanti giocatori continueranno a giocare nei giri successivi;
 - quali aree di partenza saranno utilizzate. Per le gare ad handicap, il Comitato può specificare quali tee devono utilizzare tutti i giocatori o che i tee da utilizzare dipendono dall'handicap, dal sesso e/o dall'età del giocatore. In alternativa, il Comitato può consentire a ciascun giocatore di scegliere da quali tee desidera giocare;
 - l'indice di ripartizione dei colpi, come ad esempio l'ordine delle buche nelle quali devono essere dati o ricevuti i colpi di handicap;
 - se ci saranno molti gruppi o partite e come essi saranno organizzati, vedi la Sezione 5G(1);
 - quali premi verranno assegnati (incluso chi è idoneo a vincere tali premi). Per le gare che coinvolgono i golfisti dilettanti, il Comitato dovrebbe garantire che i premi per i dilettanti siano consentiti dalle Regole per lo Status del Dilettante.

(4) Le Condizioni per le Altre Forme di Gioco

a. Metodi Alternativi per la Registrazione del Punteggio

Quando la forma di gioco è Stableford, Risultato Massimo o Contro Par/Contro Bogey, le Condizioni di Gara potrebbero dover specificare alcuni aspetti in relazione a come verranno registrati i punti, o il numero massimo di colpi che un giocatore può registrare a ogni buca.

b. Stableford

La Stableford è una forma di stroke play nella quale i punti sono assegnati a un giocatore a ogni buca confrontando il punteggio del giocatore con un punteggio prestabilito per la buca. Il punteggio prestabilito è il par, a meno che il Comitato stabilisca un punteggio prestabilito differente (vedi Regola 21.1b).

Se il Comitato decide di stabilire un punteggio prestabilito differente, lo può specificare nelle Condizioni di Gara come il bogey, il birdie oppure un altro punteggio prestabilito.

c. Risultato Massimo

Quando la forma di gioco è il Risultato Massimo, le Condizioni di Gara dovrebbero specificare il numero massimo dei colpi che un giocatore può registrare a ogni buca (vedi Regola 21.2).

Il numero massimo può essere impostato in uno dei seguenti modi:

- relativo al par, come ad esempio due volte il par;
- un numero fisso, come ad esempio 8, 9 o 10 o
- con riferimento all'handicap del giocatore, ad esempio un doppio bogey netto.

Nel considerare quale sia il numero massimo da fissare per una gara a Risultato Massimo, il Comitato dovrebbe considerare quanto segue:

- il par massimo per le buche che si stanno giocando. Per esempio, per un campo par 3 può essere appropriato impostare il risultato massimo per buca su un punteggio prestabilito di 6; tuttavia, se ci sono par 5 su un campo, allora non sarebbe appropriato un punteggio prestabilito basso quanto il 6;
- il livello dei golfisti che partecipano. Per esempio, per una gara per principianti il risultato massimo dovrebbe dare ai giocatori un'opportunità ragionevole per completare le buche, ma essere ad un livello tale da incoraggiare i giocatori ad alzare quando hanno avuto reali difficoltà sulla buca;
- se i punteggi sono da convalidare ai fini dell'handicap. Laddove il Comitato desideri che una gara conti ai fini dell'handicap, il risultato massimo prestabilito per buca non dovrebbe essere inferiore al doppio bogey netto.

d. Contro Par/Contro Bogey

Quando la forma di gioco è la Contro Par/Contro Bogey, le Condizioni di Gara dovrebbero specificare il punteggio prestabilito rispetto al quale viene confrontato il punteggio del giocatore su una buca per determinare se il giocatore vince o perde una buca. Per una gara Contro Par, il punteggio prestabilito sarebbe normalmente il par, e per una gara Contro Bogey il punteggio prestabilito sarebbe normalmente il bogey (uno sopra il par).

e. Altre Forme di Gioco

Ci sono molte altre forme di gioco, come ad esempio la Scramble e la Greensome. Vedi la Sezione 9 e/o il sito RandA.org per maggiori informazioni su queste e altre forme di gioco.

f. Gare a Squadre

Quando la forma di gioco coinvolge una gara a squadre, il Comitato dovrebbe considerare se siano richieste ulteriori Condizioni di Gara. Gli esempi includono:

- qualsiasi limitazione sugli allenatori o sui consiglieri (vedi Regola Locale Tipo Sezione 8H).
- In match play:
 - L'ordine secondo il quale i componenti della squadra giocheranno, per esempio se l'ordine debba essere in base all'handicap o se sarà deciso dal capitano della squadra.
 - se gli incontri in parità saranno accettabili o se dovranno essere giocati fino a quando venga determinato un vincitore;
 - il numero dei punti assegnati per vincere o pareggiare un incontro;

- Nelle gare con più squadre, come verrà determinato il vincitore se due o più squadre sono in parità alla fine della gara;
 - Se alcuni incontri sono terminati mentre altri non possono essere terminati nel giorno concordato a causa di scarsa luce o condizioni atmosferiche, le Condizioni di Gara dovrebbero chiarire come verranno trattati gli incontri terminati e incompleti. Ad esempio, il Comitato potrebbe contare gli incontri terminati come incontri giocati e considerare gli incontri incompleti come pareggiati o da rigiocare in data successiva. Oppure, che tutti gli incontri devono essere rigiocati e ogni squadra è libera di modificare la propria squadra originale;
 - se gli incontri rimanenti verranno portati a termine una volta che una squadra ha vinto l'incontro o la gara;
 - Specificare quale sarà il risultato di un singolo incontro se uno o più giocatori non sono in grado di iniziare o terminare un incontro per qualsiasi motivo (ad esempio una malattia). Ad esempio, il Comitato potrebbe affermare che il risultato di un incontro del genere sarà un incontro in parità o una vittoria per l'avversario. Se sono prese in considerazione le buche "up" e le buche "down" ai fini del conteggio alla rovescia, il Comitato può anche decidere di specificare un punteggio per l'incontro, ad esempio 6 e 5.
- In stroke play:
 - il numero dei punteggi da contare nel punteggio totale di ogni squadra;
 - se i punteggi da contare si baseranno su 18 buche oppure su una base buca per buca.
 - Come verrà deciso un pareggio nella gara generale, ad esempio con uno spareggio, con un metodo per confrontare i punteggi (Vedi Sezione 5A(6)) o con il considerare i punteggi scartati.

(5) Quando lo Score E' Stato Consegnato

In stroke play, la Regola 3.3b attribuisce ai giocatori il compito di garantire l'accuratezza dei loro punteggi delle buche e di consegnare immediatamente lo score al Comitato al termine del giro.

Il Comitato dovrebbe indicare ai giocatori dove devono essere consegnati gli score, avere qualcuno a disposizione per risolvere eventuali questioni che i giocatori potrebbero avere con le Regole e convalidare i punteggi.

Laddove possibile, dovrebbe essere fornita ai giocatori una zona privata, tranquilla, da usare per verificare gli score, parlare con un membro del Comitato se necessario, e consegnare i loro score.

a. Specificare Quando lo Score Si Considera Consegnato

Il Comitato dovrebbe specificare quando lo score si considera consegnato.

Le opzioni includono:

- definire la recording area e consentire al giocatore di apportare modifiche al proprio score fino a quando non ha lasciato tale recording area. Ciò significherebbe che,

anche se il giocatore ha consegnato lo score a un arbitro o a un recorder, le modifiche potrebbero ancora essere fatte mentre il giocatore si trova in tale area;

- prevedere una scatola affinché il giocatore depositi lo score, nel qual caso lo score si considera consegnato una volta che il giocatore lo pone nella scatola. Questo approccio potrebbe non dare a un giocatore la stessa protezione dal consegnare uno score errato, ma potrebbe essere il metodo migliore quando sono disponibili risorse limitate o molti giocatori stanno finendo allo stesso tempo (ad esempio, quando c'è una partenza shotgun).

b. Richiedere che i Giocatori Forniscano Altre Informazioni sugli Score

Il Comitato può richiedere ai giocatori di inserire il proprio handicap sullo score (Regola Locale Tipo L-2).

Il Comitato può richiedere che i giocatori assistano il Comitato con l'espletare altri compiti relativi allo score che sono di competenza del Comitato stesso. Il Comitato non deve assegnare una penalità a un giocatore secondo le Regole del Golf se non rispetta queste altre richieste o commette un errore nel farlo, ma il Comitato può prevedere una sanzione disciplinare per un giocatore che non rispetta più volte tale richiesta. Ad esempio, il Comitato può chiedere ai giocatori di:

- sommare i punteggi o, in una gara Four-Ball, determinare il punteggio che conta per la parte;
- inserire i punti registrati per ogni buca nello score in Stableford.
- inserire se la buca è stata vinta, persa o pareggiata nella Contro Par/ Contro Bogey;
- inserire dettagli specifici sullo score come nome, data e nome della gara.

Allo stesso modo, il Comitato può richiedere che i giocatori assistano il Comitato inserendo i propri punteggi in un sistema informatico alla fine del giro, ma non c'è penalità secondo le Regole del Golf se il giocatore non rispetta questa richiesta o commette un errore nel farlo. Tuttavia, il Comitato può prevedere una sanzione disciplinare, ad esempio in un Codice di Condotta, per un giocatore che omette ripetutamente di soddisfare tale richiesta.

(6) Come Dirimere i Casi di Parità

In match play e in stroke play, le Condizioni di Gara possono essere utilizzate per modificare il modo in cui vengono decisi i casi di parità.

a. Match Play

Se un incontro è in parità dopo la buca finale, l'incontro viene protratto una buca alla volta finché non ci sarà un vincitore (vedi Regola 3.2a(4)), a meno che le Condizioni di Gara non stabiliscano altrimenti.

Le Condizioni di Gara dovrebbero specificare se l'incontro può terminare in parità o se il metodo di spareggio differisce da quello specificato nella Regola 3.2a(4).

Le opzioni includono quanto segue:

- l'incontro termina in parità;

- l'incontro verrà protratto a partire da una buca specifica diversa dalla prima buca, o
- ci sarà uno spareggio su un numero prestabilito di buche (per esempio 9 o 18 buche).

In un incontro a handicap, l'indice di ripartizione dei colpi come stabilito dal Comitato dovrebbe essere utilizzato per determinare dove dovrebbero essere dati o ricevuti i colpi di handicap nelle buche supplementari, a meno che le Condizioni di Gara stabiliscano altrimenti.

Un caso di parità in un incontro non dovrebbe essere deciso da uno spareggio stroke play.

b. Stroke Play

Le Condizioni di Gara dovrebbero specificare se una gara può terminare in parità o se ci sarà uno spareggio o un confronto degli score per stabilire il vincitore o le altre posizioni finali.

Un caso di parità in stroke play non dovrebbe essere deciso da un incontro.

c. Lo Spareggio in Stroke Play

Se deve esserci uno spareggio in stroke play, le Condizioni di Gara dovrebbero impostare quanto segue:

- quando si terrà lo spareggio, ad esempio se inizierà a un'ora specifica, il prima possibile dopo la fine dell'ultimo gruppo o in una data successiva;
- quali buche verranno utilizzate per lo spareggio e l'ordine secondo il quale verranno giocate.
- il numero di buche nelle quali verrà giocato lo spareggio, per esempio se ci sarà uno spareggio buca per buca o per un periodo più lungo come 2, 4 o 18 buche, e cosa fare se dopo di ciò c'è ancora un caso di parità;
- nella forma consueta di stroke play, se uno spareggio di una gara a handicap è su meno di 18 buche, il numero delle buche giocate dovrebbe essere utilizzato per stabilire il numero dei colpi da detrarre. Per esempio, se uno spareggio si tiene su una buca, dovrebbe essere detratto un diciottesimo degli handicap dai punteggi della buca di spareggio. Le frazioni dei colpi di handicap dovrebbero essere applicate in base alle regole o alle raccomandazioni contenute all'interno delle pubblicazioni o in altre linee guida del World Handicap System® come fornite dall'ente che regola il sistema handicap nella giurisdizione locale;
- Per gli spareggi delle gare sul netto dove viene utilizzato l'indice di ripartizione dei colpi, come ad esempio le gare Four Ball, Contro Par/Contro Bogey o Stableford, i colpi di handicap dovrebbero essere applicati durante lo spareggio allo stesso modo in cui sono stati assegnati nella gara, utilizzando l'indice di ripartizione dei colpi;
- ai giocatori è richiesto solo di consegnare uno score per lo spareggio se il Comitato lo rilascia ai giocatori.

d. Confrontare gli Score (Anche Noto come Conteggio alla Rovescia dello Score)

Se uno spareggio non è fattibile o desiderato, le Condizioni di Gara possono specificare che qualsiasi caso di parità verrà deciso confrontando gli score. Anche quando il vincitore di una gara è da decidere per mezzo di uno spareggio, le altre posizioni nella gara possono essere determinate confrontando gli score. Il metodo del confronto degli score dovrebbe anche prevedere cosa accadrà se questa procedura non produce un vincitore.

Un metodo del confrontare gli score è determinare il vincitore basandosi sul miglior punteggio dell'ultimo giro. Se i giocatori in parità hanno lo stesso punteggio per l'ultimo giro oppure se la gara consiste in un solo giro, si determina il vincitore basandosi sul punteggio delle ultime nove buche, delle ultime sei, delle ultime tre e infine della buca 18. Se c'è ancora un pareggio, verranno considerati a turno le ultime sei buche, tre buche e l'ultima buca delle prime nove buche. Se il giro consiste in meno di 18 buche, il numero delle buche utilizzate nel confronto degli score può essere regolato.

Se questo processo non ha come risultato un vincitore, il Comitato potrebbe considerare la gara un pareggio o, in alternativa, decidere il vincitore con un metodo casuale (come lanciare una moneta).

Il confronto degli score è noto anche come conteggio alla rovescia dello score o spareggio dello score.

Considerazioni aggiuntive:

- se questo metodo viene utilizzato in una gara che prevede la partenza da diversi tee, si raccomanda che le "ultime nove buche, le ultime sei buche" siano le buche 10-18, 13-18, ecc.;
- per le gare sul netto nelle quali non viene utilizzato l'indice di ripartizione dei colpi stabilito dal Comitato, come ad esempio lo stroke play individuale, se si utilizza lo scenario delle ultime nove, ultime sei, ultime tre buche, allora la metà, un terzo, un sesto, ecc. degli handicap dovrebbe essere detratto dal punteggio per tali buche. Le frazioni dei colpi di handicap dovrebbero essere applicate in base alle regole o alle raccomandazioni contenute all'interno delle pubblicazioni o in altre linee guida del World Handicap System® come fornite dall'ente che regola il sistema handicap nella giurisdizione locale;
- nelle gare sul netto nelle quali viene utilizzato l'indice di ripartizione dei colpi stabilito dal Comitato, come ad esempio le gare Four-Ball stroke play, Contro Par/Contro Bogey o Stableford, i colpi di handicap dovrebbero essere applicati coerentemente con il modo in cui sono stati applicati per la gara.

(7) Quando il Risultato della Gara è Definitivo

E'importante per il Comitato chiarire nelle Condizioni di Gara quando e come il risultato della gara sarà definitivo, in quanto ciò influenzerà il modo in cui il Comitato risolverà qualsiasi questione sulle Regole che si verifichi dopo che il gioco è terminato sia in match play sia in stroke play (vedi Regola 20).

a. Match Play

Esempi di quando le Condizioni di Gara possono indicare che il risultato di un incontro è

definitivo includono:

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

Quando un incontro è stabilito per essere definitivo una volta che il risultato è stato registrato su un tabellone ufficiale, il Comitato può assumersi la responsabilità di registrare il nome del vincitore sul tabellone o può passare tale responsabilità ai giocatori. In alcuni casi il tabellone ufficiale sarà una struttura prominente e in altri casi potrebbe essere un foglio di carta nel pro shop o negli spogliatoi.

Nei casi in cui un arbitro è stato assegnato dal Comitato per accompagnare un incontro, qualsiasi annuncio del risultato dell'incontro da parte dell'arbitro sul putting green finale non è l'annuncio ufficiale a meno che non sia stato stabilito come tale nelle Condizioni di Gara.

b. Stroke Play

Esempi di quando le Condizioni di Gara possono indicare che la gara è da chiudere in stroke play includono:

- tutti i risultati sono stati pubblicati sul tabellone o bacheca,
- i vincitori sono stati annunciati a una premiazione, o
- il trofeo è stato assegnato.

Nelle qualifiche stroke-play seguite dal match play, la Regola 20.2e(2) stabilisce che la parte stroke play della gara è chiusa quando il giocatore ha eseguito il primo colpo dalla partenza per iniziare il suo primo incontro.

(8) Cambiare le Condizioni di Gara Dopo che la Gara E' Iniziata

Le Condizioni di Gara definiscono la struttura della gara, e una volta che una gara è iniziata, le condizioni possono essere modificate solo in circostanze molto eccezionali. Un esempio di una situazione in cui le condizioni di gara non devono essere modificate:

- poiché i giocatori iniziano un giro con l'aspettativa che sarà giocato un certo numero di buche e che possono basare il loro gioco su questo, il numero di buche da giocare in un giro non dovrebbe essere cambiato una volta che tale giro è iniziato. Ad esempio, se il maltempo provoca la sospensione del gioco dopo che tutti i giocatori hanno completato 9 buche di un giro di 18 buche, il Comitato non dovrebbe annunciare i risultati basandosi solo su 9 buche.

Esempi di situazioni in cui ci sono circostanze eccezionali e che le Condizioni di Gara possono essere modificate:

- se circostanze come il maltempo influenzano il numero dei giri che possono essere giocati nel tempo disponibile, il numero dei giri da giocare o il numero delle buche in qualsiasi giro non ancora iniziato può essere modificato per adattarsi alle circostanze. Allo stesso modo, se tali circostanze significano che la tipologia pianificata non possa essere soddisfatta nel tempo disponibile, la tipologia della

gara può essere modificata.

- Il metodo per dirimere i casi di parità non dovrebbe essere modificato, a meno che non vi siano circostanze eccezionali. Per esempio, se il metodo di dirimere un caso di parità per una gara stroke play è stato dichiarato essere uno spareggio buca per buca, ma il maltempo ha fatto sì che tale spareggio non fosse possibile, il Comitato può cambiare il metodo di dirimere il caso di parità in un conteggio alla rovescia dello score.

(9) Anti-Doping

Le Condizioni di Gara possono richiedere ai giocatori di rispettare una linea guida sull'anti-doping. Spetta al Comitato scrivere e interpretare le proprie linee guida sull'anti-doping, sebbene l'orientamento di tali linee guida possa essere generalmente fornito dall'autorità competente nazionale.

5B Marcare il Campo

Nel prepararsi per una gara, il Comitato dovrebbe assicurarsi che il campo sia correttamente marcato e aggiornare i segni che potrebbero essere utilizzati per il gioco generale, o cambiarli se necessario. Sebbene in genere non esista un modo "giusto" per marcare un campo, non marcarlo in modo corretto o per nulla può portare a situazioni in cui un giocatore non sia in grado di procedere secondo le Regole o il Comitato sarà costretto a prendere decisioni mentre il gioco è in corso, il che potrebbe comportare che i giocatori vengano trattati in modo diverso.

La Sezione 2 fornisce indicazioni dettagliate e raccomandazioni su come marcare il campo per il gioco generale, ma si applica ugualmente alle gare e quindi dovrebbe essere menzionato dal Comitato durante la preparazione per le gare.

Laddove vengano apportate modifiche alla marcatura del campo per una gara, il Comitato dovrebbe garantire che queste siano chiaramente comunicate a tutti i giocatori che giocano regolarmente sul campo in modo che sia meno probabile che procedano in modo errato.

Oltre alle informazioni di cui alla Sezione 2, il Comitato può prendere in considerazione i seguenti elementi:

(1) Fuori Limite

Il Comitato è responsabile di garantire che tutto il limite del confine sia marcato correttamente. E' buona norma segnare con la vernice un piccolo cerchio attorno alla base di qualsiasi paletto o oggetto che definisce il limite che potrebbe essere mosso durante il gioco, in modo che questo possa essere riportato nella sua posizione originale. Se vengono utilizzate linee o dei punti in vernice per marcare un limite del confine, questi dovrebbero essere rinfrescati in modo da poter essere facilmente visibili. Le Regole Locali dovrebbero specificare qualsiasi limite del confine che sia definito in un modo diverso dai paletti o da recinzioni (vedi Regola Locale Tipo A-1).

(2) Aree di Penalità

Prima di una gara, il Comitato potrebbe voler rivedere la marcatura di alcune o di tutte le aree di penalità.

- Le aree di penalità che contengono masse d'acqua non devono essere parte dell'area generale, tuttavia i loro bordi possono essere regolati.
- Altre aree di penalità possono essere rimosse o aggiunte, oppure i loro bordi modificati per cambiare la difficoltà di una buca, come ad esempio dove si considera appropriato prevedere una penalità più severa per un colpo fuori linea. Per esempio, il Comitato può decidere di marcare le aree di alberi e cespugli fitti come aree di penalità per il gioco generale, ma non per le gare. Bisogna fare attenzione nel fare questo in modo che sia chiaramente comunicato a tutti i giocatori che giocano regolarmente sul campo.
- Quando vengono aggiunte o rimosse aree di penalità, il Comitato dovrebbe consultare le regole o le raccomandazioni contenute all'interno delle pubblicazioni o in altre linee guida del World Handicap System® come fornite dall'ente che regola il sistema handicap nella giurisdizione locale per determinare se la modifica avrà un impatto sul Rating del Campo rilasciato.
- Il colore di alcune aree di penalità può essere cambiato da rosso a giallo o viceversa. Ad esempio, per determinate gare potrebbe essere auspicabile che un'area di penalità vicino a un putting green sia marcata in giallo laddove il Comitato non voglia consentire l'opzione di droppare sul lato del putting green dell'area di penalità quando la palla vi è rientrata al suo interno. In alcuni casi, potrebbe anche essere utile prevedere una zona di droppaggio come opzione aggiuntiva, ad esempio, per un green a isola dove i giocatori devono eseguire un lungo colpo per sorpassare l'acqua.
- Per gioco generale, il Comitato potrebbe aver utilizzato un esiguo numero di paletti per marcare le aree di penalità o essi potrebbero essere stati rimossi, con il risultato che alcune parti della stessa area di penalità si trovano al di fuori dell'area marcata. Per le gare, tutti i paletti dovrebbero essere ispezionati e integrati se necessario per garantire che le aree di penalità siano adeguatamente marcate per la gara.
- Laddove possibile, è buona norma marcare con linee rosse o gialle attorno alle aree di penalità piuttosto che fare solo affidamento sui paletti. Una linea assicurerà che le aree appropriate siano incluse o escluse, il bordo non verrà modificato dalla rimozione di un paletto e un giocatore sarà facilmente in grado di determinare dove ovviare. Tipicamente, quando viene marcata una linea, sono richiesti meno paletti.

(3) I Bunker

Per la maggior parte dei campi, il Comitato non dovrebbe aver bisogno di fare qualcosa di speciale per preparare i bunker per la gara. Essi dovrebbero essere rastrellati di fresco la mattina della competizione e i rastrelli posizionati dove il Comitato preferisce (vedi Sezione 2D). Se il bordo di un bunker è difficile da determinare, il Comitato dovrebbe considerare se esso possa essere definito più chiaramente (attraverso pratiche di

manutenzione, marcatura o una Regola Locale) per evitare confusione tra i giocatori e gli arbitri.

(4) Condizioni Anormali del Campo e Oggetti Integranti

Il Comitato dovrebbe rivedere l'intero campo per garantire che qualsiasi area che dovrebbe essere marcata come terreno in riparazione sia marcata correttamente. Esso dovrebbe anche chiarire lo status di qualsiasi ostruzione o oggetto integrante utilizzando le Regole Locali (vedi Regola Locale Tipo F-1).

Idealmente un Comitato dovrebbe marcare qualsiasi area di terreno in riparazione prima dell'inizio di una gara. Tuttavia, un Comitato può definire un'area come terreno in riparazione durante il giro in match play o in stroke play, se è giustificato.

Quando viene concesso l'ovviare da un'area non marcata durante il giro, il Comitato dovrebbe marcare tale area come terreno in riparazione il più presto possibile per garantire che tutti gli altri giocatori che partecipano siano a conoscenza dello status di tale area.

(5) Zone Proibite al Gioco

Se ci sono zone proibite al gioco sul campo, il Comitato dovrebbe garantire che esse siano correttamente identificate. Il Comitato può anche considerare di mettere degli avvisi in queste aree per assicurarsi che i giocatori siano pienamente consapevoli che a loro non è permesso giocare da esse.

(6) Ostruzioni Temporanee

Le strutture temporanee come ad esempio le tende o le tribune possono essere erette per alcune gare. Bisognerà che lo status di queste strutture sia chiarito nelle Regole Locali come Ostruzioni Inamovibili o Ostruzioni Inamovibili Temporanee (TIO). Se esse sono da trattare come TIO, dovrebbe essere utilizzata la Regola Locale relativa alle Ostruzioni Temporanee Inamovibili (vedi la Regola Locale Tipo F-23). Questa Regola Locale consente al giocatore di ovviare ulteriormente se c'è interferenza sulla linea visiva in modo che egli non sarà obbligato giocare attorno o sopra l'ostruzione.

5C Regole Locali

Il Comitato è responsabile di decidere se adottare eventuali Regole Locali e di assicurarsi che siano coerenti con i principi contenuti nella Sezione 8. Una Regola Locale è una modifica di una Regola o una Regola aggiuntiva che il Comitato adotta per il gioco generale o una particolare gara. Il Comitato deve assicurarsi che tutte le Regole Locali siano disponibili per i giocatori, sia sullo score, o in una dispensa separata, su una bacheca o sul sito web del campo.

Quando considera l'adozione di una Regola Locale, il Comitato dovrebbe tenere presente quanto segue:

- le Regole Locali hanno lo stesso status di una Regola del Golf per quella gara o campo, e
- l'utilizzo delle Regole Locali dovrebbe essere limitato il più possibile ed essere utilizzato solo per gestire i tipi di situazioni e le linee guida illustrate nella Sezione 8.
- Non si raccomanda di modificare le Regole Locali per una gara una volta che il gioco è iniziato per un giro stroke play, a meno che la modifica non venga effettuata prima che qualsiasi giocatore in gara possa essere stato influenzato da tale modifica.

Un elenco completo di Regole Locali Tipo autorizzate è disponibile all'inizio della Sezione 8.

Le Regole Locali che possono essere adottate per le gare rientrano nelle seguenti categorie generali:

- Definire i Limiti del Campo e le altre Aree del Campo (Sezioni 8A-8D),
- Definire le Speciali Procedure per Ovviare (Sezione 8E),
- Definire le Condizioni Anormali del Campo e gli Oggetti Integranti (Sezione 8F),
- Utilizzo di Equipaggiamento Specifico (Sezione 8G),
- Chi Può Dare Consiglio ai Giocatori (Sezione 8H),
- Quando e Dove i Giocatori Possono Praticare (Sezione 8I),
- Procedure per la Sospensione del Gioco (Sezione 8J),
- Linee Guida sulla Velocità di Gioco (Sezione 8K),
- Responsabilità dello Score (Sezione 8L), e
- Regole Locali Tipo per Giocatori con Disabilità (Sezione 8M)

5D Requisiti di Idoneità per Giocatori con Disabilità al Fine di Utilizzare la Regola 25

Come previsto dalla Regola 25.1, le modifiche per i giocatori con disabilità si applicano a tutte le gare, ed è la categoria di disabilità e l'idoneità di un giocatore a determinare se può utilizzare le Regole specifiche della Regola 25.

Non spetta necessariamente a un Comitato valutare l'idoneità dei giocatori. Determinare l'idoneità di un giocatore a utilizzare Regole specifiche della Regola 25 può essere semplice, ma in alcuni casi è meno ovvio. L'idoneità per la Regola 25 si basa sull'impatto che le menomazioni di un giocatore hanno sulla sua capacità di giocare a golf piuttosto che sulla determinazione del fatto che qualcuno sia disabile.

Un Comitato può richiedere la prova della disabilità di un giocatore al fine di confermare l'idoneità di un giocatore ad utilizzare la Regola 25. Tale prova potrebbe essere sotto forma di un certificato medico, una conferma da parte di un organo di governo nazionale, un lasciapassare rilasciato da un'autorità medica ufficialmente accreditata o qualcosa di simile.

In alternativa, un Comitato può specificare che solo i giocatori in possesso di uno specifico pass o certificato sono idonei a competere in una gara (con i giocatori che sono idonei e che quindi utilizzano le Regole applicabili alla loro categoria di disabilità). Esempi di pass che un Comitato può scegliere di richiedere come prova di una categoria di

disabilità o che può richiedere affinché i giocatori siano idonei a gare specifiche sono l'EDGA WR4GD Player Pass e l'EDGA Access Pass. Questi pass sono amministrati ed emessi dall'EDGA Eligibility Team e il processo di richiesta per i golfisti per ottenere un pass EDGA è gratuito. Maggiori informazioni sono disponibili su: www.edgagolf.com/online/pass/pass_info.php

5E Definire le Aree di Pratica

Molti campi hanno aree di pratica specifiche, come ad esempio un campo pratica e i green di pratica per il putt, il gioco dal bunker e gli approcci. Ai giocatori è consentito praticare in queste aree sia che esse si trovino all'interno sia all'esterno dei limiti del campo. Si raccomanda che le aree di pratica che sono posizionate sul campo siano specificate nelle Regole Locali al fine di chiarire se i giocatori possano praticare in tali aree prima e dopo i loro giri. Il Comitato può necessitare di definire i bordi di queste aree per limitare il luogo in cui i giocatori possano praticare.

Il Comitato può anche modificare i permessi in relazione a quando e dove la pratica è consentita come segue:

- una Regola Locale può consentire la pratica su parti limitate e definite del campo, ad esempio laddove non esista un campo pratica permanente. Tuttavia, in questo caso, si raccomanda che non si autorizzino i giocatori a praticare su qualsiasi putting green o qualsiasi bunker sul campo;
- una Regola Locale può consentire la pratica sul campo in generale, ad esempio:
 - se la gara inizia tardi e il Comitato non vuole limitare i giocatori dal giocare presto in tal giorno, oppure
 - se c'è stata una sospensione del gioco e sarebbe più efficiente permettere ai giocatori di eseguire alcuni colpi da qualche parte sul campo invece di riportarli al campo pratica;
- la Regola 5.2 tratta quando la pratica è permessa o è proibita prima o tra un giro e l'altro in una gara, ma il Comitato può adottare una Regola Locale per modificare tali disposizioni (vedi Regola Locale Tipo I-1);
- la Regola 5.5 dà al Comitato la possibilità di adottare una Regola Locale per proibire la pratica sopra o intorno al putting green della buca appena completata (vedi Regola Locale Tipo I-2).

5F Aree di Partenza e Posizioni della Buca

(1) Scegliere le Aree di Partenza

Nello scegliere quale area di partenza utilizzare per una gara, il Comitato dovrebbe cercare di bilanciare la difficoltà del percorso con l'abilità dei partecipanti. Ad esempio, non sarebbe consigliabile e potrebbe avere un effetto significativo sulla velocità di gioco scegliere un'area di partenza che richieda un lungo colpo a scavalcare che molti dei giocatori in campo difficilmente sono in grado di eseguire se non con il loro colpo migliore. Il Comitato può decidere di utilizzare aree di partenza differenti per le gare rispetto a

quelle utilizzate per il gioco generale. In tal caso, il Comitato dovrebbe consultare le regole o le raccomandazioni contenute all'interno delle pubblicazioni o in altre linee guida del World Handicap System® come fornite dall'ente che regola il sistema handicap nella giurisdizione locale per avere indicazioni su come il Rating del Campo emesso potrebbe essere influenzato. Altrimenti, i punteggi potrebbero non essere accettabili per la convalida ai fini dell'handicap.

Le posizioni delle aree di partenza possono essere cambiate tra un giro e l'altro, quando si gioca più di un giro nello stesso giorno.

È buona norma mettere un piccolo segno, come un punto di vernice, a lato o sotto gli indicatori di partenza per assicurarsi che, se vengono spostati, possono essere riportati alla loro posizione originale. Quando ci sono più giri, un numero diverso di punti può essere utilizzato per ogni giro.

Se una gara viene giocata su un percorso in cui non ci sono cartelli che identificano le buche, o dove il Comitato ha deciso di giocare il campo in un ordine diverso, si dovrebbero installare dei cartelli per identificare chiaramente le buche.

(2) Scegliere le Posizioni della Buca

Le nuove buche dovrebbero idealmente essere realizzate il giorno in cui inizia una gara e in tutti gli altri momenti che il Comitato ritiene necessari, a condizione che tutti i giocatori in un singolo giro giochino con ogni buca tagliata nella stessa posizione.

Tuttavia, quando un singolo giro deve essere giocato in più giorni (come ad esempio quando i giocatori possono scegliere in quale giorno giocare in una gara), il Comitato può avvisare i giocatori nelle Condizioni di Gara che le buche e le aree di partenza saranno posizionate in modo diverso in ciascun giorno di gara. Ma in un giorno qualsiasi, tutti i giocatori devono giocare con ogni buca e ogni area di partenza nella stessa posizione.

Le posizioni della buca sui putting green possono avere un effetto considerevole sul punteggio e sulla velocità di gioco durante le gare. Molti fattori entrano nella scelta delle posizioni della buca, con un'enfasi sui seguenti punti:

- nello scegliere le posizioni, dovrebbe essere presa in considerazione l'abilità dei giocatori in modo che le posizioni scelte non siano così difficili da rallentare il gioco significativamente o così facili da non sfidare i giocatori migliori;
- la velocità dei green è un fattore significativo nella scelta della posizione della buca. Sebbene una posizione della buca possa andare bene per un green più lento, potrebbe rivelarsi troppo severa quando viene aumentata la velocità dei green;
- il Comitato dovrebbe evitare di posizionare una buca su una pendenza in cui la palla non si fermerà. Quando i contorni del green lo consentono, le buche dovrebbero essere posizionate dove c'è un'area di 60/90 centimetri intorno alla buca che è relativamente in piano in modo che i putt colpiti alla giusta velocità si fermano intorno alla buca.

Alcune ulteriori considerazioni includono:

- il posizionare le buche dove c'è abbastanza superficie del putting green tra la buca e la parte frontale e i lati del putting green per ricevere il colpo al green in quella particolare buca. Per esempio, il posizionare la buca immediatamente dietro un bunker quando è richiesto un lungo colpo al green da parte della maggior parte dei partecipanti solitamente non è raccomandato;
- l'equilibrare le posizioni della buca per l'intero campo riguardo alle posizioni di sinistra, destra, centrale, anteriore e posteriore.

5G Il Tabellone, i Gruppi e gli Orari di Partenza

(1) Il Tabellone

In una gara match play il tabellone viene utilizzato per stabilire l'ordine generale degli incontri e quali giocatori compongono ogni incontro del primo turno. Il tabellone può essere realizzato in diversi modi, tra cui:

- A caso - I giocatori vengono scelti a caso e piazzati nel sorteggio come vengono scelti.
- Punteggi di Qualifica - I giocatori possono giocare uno o più turni di qualifica. I giocatori vengono quindi inseriti nel tabellone in base ai loro punteggi.
- Handicap - I giocatori possono essere inseriti nel tabellone per handicap in modo che il giocatore con l'handicap più basso giochi contro quello con il più alto nel primo giro, il secondo più basso contro il secondo più alto, e così via.
- Testa di Serie – Determinati giocatori, come un campione in carica, possono essere inseriti nel tabellone in posizioni specifiche, mentre altri giocatori vengono piazzati casualmente o attraverso punteggi di qualifica.

Laddove vengono utilizzati i punteggi di qualifica per determinare il tabellone, questo dovrebbe essere realizzato in modo che le due teste di serie più alte si trovino sui lati opposti del tabellone e così di seguito lungo la linea come mostrato nella tabella seguente:

META' SUPERIORE	META' INFERIORE	META' SUPERIORE	META' INFERIORE
64	QUALIFICATI	32	QUALIFICATI
1 vs 64	2 vs. 63	1 vs. 32	2 vs. 31
32 vs. 33	31 vs. 34	16 vs. 17	15 vs. 18
16 vs. 49	15 vs. 50	8 vs. 25	7 vs. 26
17 vs. 48	18 vs. 47	9 vs. 24	10 vs. 23
8 vs. 57	7 vs. 58	4 vs. 29	3 vs.30
25 vs. 40	26 vs. 39	13 vs. 20	14 vs. 19
9 vs. 56	10 vs. 55	5 vs. 28	6 vs. 27
24 vs. 41	23 vs. 42	12 vs. 21	11 vs. 22
4 vs. 61	3 vs. 62	16	QUALIFICATI
29 vs. 36	30 vs. 35	1 vs. 16	2 vs. 15
13 vs. 52	14 vs. 51	8 vs. 9	7 vs. 10
20 vs. 45	19 vs. 46	4 vs. 13	3 vs. 14
5 vs. 60	6 vs. 59	5 vs. 12	6 vs. 11
28 vs. 37	27 vs. 38	8	QUALIFICATI
12 vs. 53	11 vs. 54	1 vs. 8	2 vs. 7
21 vs. 44	22 vs. 43	4 vs. 5	3 vs. 6

Al fine di stabilire i posti nel tabellone, i casi di parità nei giri di qualifica diversi da quelli

per l'ultimo posto in qualifica possono essere decisi da:

- l'ordine in cui vengono consegnati i punteggi, con il primo punteggio che sarà consegnato che riceve il numero più basso disponibile e così via,
- un play-off dello score, o
- un sorteggio casuale tra i giocatori che sono in parità ad un punteggio specifico.

Quando c'è un pareggio per il posto finale nel tabellone, il Comitato può scegliere di effettuare uno spareggio o aggiungere un altro giro di incontri per ridurre i concorrenti ad un numero pari di giocatori. Questo deve essere specificato nelle Condizioni di Gara.

In alcuni eventi, il Comitato può scegliere di inserire come testa di serie il campione in carica. Quando questo viene fatto, è tipico inserire il campione come prima o seconda testa di serie. Il Comitato dovrebbe anche decidere se permetterà al campione di giocare nell'evento di qualifica rinunciando in tal caso alla sua posizione come testa di serie.

a. Molteplici Tabelloni (anche noto come Categorie o Divisioni)

Sebbene molte gare abbiano tutti i giocatori che gareggiano contro tutti gli altri giocatori, ci sono volte in cui un Comitato può scegliere di dividere la gara in più tabelloni (qualche volta denominato categorie o divisioni). Questo potrebbe essere necessario per far gareggiare tra loro giocatori di abilità simili o per avere più vincitori.

La composizione di questi tabelloni può essere determinata dall'handicap, attraverso una qualifica stroke play o con un altro metodo stabilito dal Comitato. Il Comitato dovrebbe stabilire come verranno impostati i tabelloni nelle Condizioni di Gara.

Mentre i tabelloni possono essere impostati in base all'handicap, non è richiesto che il gioco risultante all'interno del tabellone sia una gara ad handicap, poiché tutti i giocatori dovrebbero avere capacità relativamente uguali.

In una gara match play è una buona idea realizzare una dimensione dei tabelloni in modo che non sarà necessario far slittare i giocatori ai turni successivi e, idealmente, una dimensione che significhi che tutti i giocatori giocheranno lo stesso numero di incontri in una tipologia a eliminazione diretta, come ad esempio 8, 16, 32, 64 o 128 giocatori. Se non vi sono abbastanza giocatori per riempire il tabellone finale, i giocatori dovrebbero essere slittati al secondo turno, se necessario. Non è obbligatorio che tutti i tabelloni abbiano lo stesso numero di giocatori. Per esempio, il primo o tabellone di campionato potrebbe avere 32 giocatori, mentre gli altri tabelloni ne potrebbero avere 16.

(2) Orari di Partenza e Gruppi di Gioco

Il Comitato può stabilire gli orari di partenza e i gruppi oppure permettere ai giocatori di impostare il proprio.

Quando il Comitato permette ai giocatori di impostare il proprio orario di partenza, questo ha lo stesso status di un orario di partenza stabilito dal Comitato (vedi Regola 5.3a). Ci sono molte considerazioni nel determinare il numero dei giocatori in un gruppo e l'intervallo tra i gruppi. Quando si impostano gli orari e i gruppi di partenza, la velocità di

gioco è una considerazione importante quanto la quantità di tempo disponibile per giocare. I gruppi di due giocheranno più velocemente dei gruppi di tre o di quattro. Gli intervalli di partenza possono essere più ravvicinati per i gruppi più piccoli. Quando il Comitato sceglie di far partire i giocatori su più buche (come ad esempio dalle buche 1 e 10), è importante garantire che i giocatori non abbiano un'attesa eccessiva se arrivano all'altro tee di partenza prima che l'ultimo gruppo sia partito. Vedi Sezione 4A(1) per le raccomandazioni sugli orari di partenza.

Quando una gara di match play sarà giocata in un periodo prolungato e ai giocatori in un incontro sarà consentito accordarsi su quando giocare durante tale periodo:

- il Comitato dovrebbe impostare una data e un'ora entro le quali ogni incontro deve essere terminato.
- Il Comitato dovrebbe specificare come verrà deciso il risultato dell'incontro nel caso in cui i giocatori non completino l'incontro entro la data specificata, come ad esempio squalificare entrambi i giocatori o mettere il giocatore nominato primo o secondo nel tabellone al turno successivo.
- Il Comitato può anche decidere di consentire una proroga della data di completamento di un pareggio se ci sono buone ragioni per farlo. Se decide di farlo, spetta al Comitato determinare le autorizzazioni relative a tale estensione e interpretare tali autorizzazioni.

In match play, il Comitato imposta il tabellone che mostra chi giocherà in ciascun incontro o specifica altrimenti come devono essere determinati gli incontri. E' meglio per ogni incontro avere il proprio orario di partenza, ma ci possono essere volte in cui due incontri singoli necessitano di iniziare insieme.

(3) I Marcatori

In stroke play, un giocatore o una parte ha sempre necessità di avere qualcuno, diverso dal giocatore o da un componente della parte, per marcare lo score. Il Comitato può specificare o limitare chi può agire come marcatore per ogni giocatore precisando che il marcatore debba essere un giocatore della stessa gara e gruppo, un giocatore con un handicap oppure in qualche altro modo.

In una tipologia di gioco in cui due o più partner gareggiano insieme come una parte (per esempio, in una gara Foursome o Four-Ball), a questi non è permesso agire come marcatore della parte. Laddove non ci sia un numero pari di parti per una tipologia di gioco con partner, il Comitato può aver bisogno di trovare un marcatore per una parte che gioca da sola o scegliere di avere un gruppo che contenga tre parti.

(4) Aree di Partenza

Il Comitato può definire un'area specifica nella o vicino la prima area di partenza in cui i giocatori devono essere presenti e pronti a giocare all'orario di partenza (vedi Regola 5.3a).

Questa può essere definita da linee marcate sul terreno, da corde o in qualche altro modo.

5H Linee Guida sulla Velocità di Gioco

Il Comitato può impostare le proprie Linee Guida sulla Velocità di Gioco come Regola Locale (vedi Regola 5.6b). In pratica, la natura di tali Linee Guida dipenderà dal numero dei componenti del Comitato disponibili ad attuarla (vedi Sezione 8K).

Le Linee Guida sulla Velocità di Gioco possono contenere:

- un tempo massimo per terminare un giro, una buca, una serie di buche e/o un colpo;
- una definizione di quando il primo gruppo si trovi fuori posizione e quando ogni altro gruppo sia fuori posizione rispetto al gruppo che gioca davanti;
- quando e come un gruppo o singoli giocatori possono essere cronometrati;
- se e quando i giocatori possano essere avvisati di essere cronometrati o che hanno avuto un bad time;
- la struttura della penalità per infrazioni alle Linee Guida.

Il Comitato è responsabile di assicurarsi che una gara sia giocata con una rapida velocità di gioco. Ciò che è considerata una rapida velocità può essere differente in base al campo, alla quantità delle iscrizioni e al numero dei giocatori in ogni gruppo.

Per far ciò:

- il Comitato dovrebbe adottare una Regola Locale che imponga delle Linee Guida sulla Velocità di Gioco (vedi Regola 5.6b);
- tali Linee Guida dovrebbero almeno fissare un tempo massimo per completare il giro o parti del giro.
- le Linee Guida devono stabilire eventuali penalità per l'inosservanza delle stesse da parte di un giocatore;
- il Comitato dovrebbe anche essere a conoscenza di altre azioni che può intraprendere per avere un impatto positivo sulla velocità di gioco. Queste includono:
 - pratiche di gestione come la riduzione delle dimensioni dei gruppi, l'aumento degli intervalli di partenza, l'introduzione degli starter's gap e l'utilizzo di una procedura call up in caso di ritardi su par 3 lunghi, par 4 da drive e par 5 raggiungibili.
 - prendere in considerazione delle modifiche fondamentali alla preparazione del campo, come ad esempio allargare i fairway, ridurre lo spessore o l'altezza del rough o ridurre la velocità dei green. Quando vengono effettuati cambiamenti come questi al campo, il Comitato dovrebbe consultare le regole o le raccomandazioni contenute all'interno delle pubblicazioni o in altre linee guida del World Handicap System® come fornite dall'ente che regola il sistema handicap nella giurisdizione locale per determinare se la modifica avrà un impatto sul Rating del Campo rilasciato e seguire le procedure per fare qualsiasi adattamento necessario.

5I Linee Guida sul Codice di Condotta

Il Comitato può stabilire i propri standard di condotta del giocatore in un Codice di Condotta adottato come Regola Locale (vedi Regola 1.2b). Lo scopo di tale Codice è delineare gli standard di condotta che il Comitato si aspetta dai giocatori durante il gioco del golf e le penalità che possono essere applicate per le infrazioni a tale Codice. Tuttavia, le Regole del Golf stabiliscono quali azioni un giocatore può e non può intraprendere durante il gioco e un Comitato non ha l'autorità di modificare tali permessi e restrizioni applicando le penalità in modo diverso attraverso un Codice di Condotta.

Se non è stato istituito un Codice di Condotta, il Comitato si limiterà a penalizzare i giocatori per condotta inappropriata utilizzando la Regola 1.2a. L'unica penalità disponibile per un'azione contraria allo spirito del gioco secondo tale Regola è la squalifica (vedi Sezione 5I(5) per maggiori informazioni).

(1) Stabilire un Codice di Condotta

Nello stabilire un Codice di Condotta, il Comitato dovrebbe considerare quanto segue:

- nello stabilire i limiti o nel proibire le azioni di un giocatore, il Comitato dovrebbe considerare le differenti culture dei giocatori. Per esempio, qualcosa che può essere considerato un comportamento inappropriato in una cultura può essere accettabile sotto un'altra;
- la struttura della penalità che si applicherà per un'infrazione al Codice (vedi Sezione 5I(4) per un esempio);
- chi avrà l'autorità di decidere le penalità e le sanzioni. Per esempio, potrebbe accadere che solo alcuni componenti del Comitato abbiano l'autorità di applicare tali sanzioni, un numero minimo di componenti del Comitato debbano essere coinvolti nel prendere tale decisione o qualsiasi componente del Comitato abbia l'autorità di prendere tale decisione;
- se ci sarà un processo di appello.

(2) Usi Permessi e Vietati di un Codice di Condotta

a. Permessi

Il Comitato può includere quanto segue all'interno di un Codice di Condotta:

- dettagli specifici di comportamento inaccettabile per il quale un giocatore può essere penalizzato durante un giro, per esempio:
 - non prendersi cura del campo, come ad esempio non rastrellare i bunker o non ripiazzare o riempire le zolle;
 - linguaggio inaccettabile;
 - abuso di bastoni o del campo;
 - non mostrare la giusta considerazione per altri giocatori, arbitri o spettatori;

- divieto per i giocatori di entrare in tutte o in zone proibite al gioco specificate;
- limitazioni all'uso dei social media;
- dettagli sull'abbigliamento accettabile.

b. Vietati

Il Comitato non può utilizzare un Codice di condotta per:

- Modificare le penalità esistenti nelle Regole del Golf, come ad esempio aumentando la penalità per un giocatore che non marca la propria palla prima di alzarla sul putting green, da un colpo a due colpi.
- Introdurre nuove penalità per azioni non correlate al comportamento del giocatore, ad esempio un Comitato non può utilizzare un Codice di Condotta per introdurre una Regola Locale non autorizzata, come ad esempio per penalizzare un giocatore per aver giocato una palla sopra le proprietà situate fuori limite, o introdurre una penalità per un giocatore che non annuncia ad un altro giocatore che alzerà una palla per identificarla.
- Applicare colpi di penalità per comportamento inappropriato del giocatore prima o tra i giri. Tuttavia, il Comitato può applicare altre sanzioni, come il ritiro del giocatore dalla gara o il rifiuto di permettere al giocatore di iscriversi in gare future.
- Penalizzare un giocatore secondo un Codice di Condotta per un'infrazione al codice degli spettatori da parte della famiglia o dei sostenitori del giocatore, come ad esempio penalizzare un giocatore quando un membro della famiglia cammina sul fairway in una gara giovanile quando non è autorizzato a farlo.

(3) Stabilire le Penalità per Infrazione al Codice

Nel determinare le sanzioni e la struttura della penalità che verrà applicata, il Comitato dovrebbe considerare:

- se ci sarà un sistema di avvertimento prima che qualsiasi penalità o altra sanzione venga imposta;
- se le sanzioni saranno di natura disciplinare o comporteranno colpi di penalità o altre penalità secondo le Regole. Le sanzioni disciplinari che un Comitato può imporre includono il rifiuto di consentire al giocatore di partecipare a una o più gare future organizzate dal Comitato o richiedere al giocatore di giocare in un determinato momento della giornata. Tali sanzioni sono separate dalle Regole del Golf ed è compito del Comitato scrivere e interpretare tali sanzioni.
- se la penalità per ogni infrazione sarà impostata come un colpo di penalità o la penalità generale e se le penalità aumenteranno, come ad esempio un colpo di penalità per la prima infrazione e la penalità generale per la seconda infrazione. Il Comitato non dovrebbe usare nessun altro tipo di penalità che si applicherebbe al punteggio di un giocatore;

- se una penalità si applicherà automaticamente ogni qualvolta un giocatore infranga uno dei suoi standard o se tale penalità sarà lasciata alla discrezione del Comitato;
- Se le infrazioni a un Codice di condotta saranno riportate ai giri successivi in eventi a più giri in cui sono previste penalità crescenti per infrazioni multiple. Ad esempio, in una gara di 36 buche, dove una prima infrazione comporta un avvertimento e una seconda infrazione comporta un colpo di penalità, il Comitato può prevedere che qualsiasi infrazione del primo giro venga riportata al secondo giro.
- se si applicano diverse penalità per aver infranto diversi aspetti del Codice;
- Se il Codice di Condotta deve essere applicato al caddie di un giocatore. Un Codice di Condotta si applica automaticamente al caddie di un giocatore attraverso la Regola 10.3c, pertanto, se il Comitato non vuole che alcun aspetto di un Codice di Condotta si applichi al caddie di un giocatore, questo aspetto deve essere dichiarato in tale Codice di Condotta.

(4) Esempio di Struttura della Penalità per un Codice di Condotta

Le seguenti strutture tipo di penalità forniscono esempi di come il Comitato può scegliere di penalizzare le infrazioni di un Codice di Condotta nella Regola Locale.

Il Comitato può decidere di implementare una tale struttura di penalità senza un avvertimento o una sanzione per una prima infrazione, oppure può prevedere diverse penalità per ciascuna voce all'interno del Codice di Condotta. Per esempio, alcune infrazioni possono comportare un colpo di penalità, con altre infrazioni che comportano la penalità generale.

Struttura Tipo di Penalità 1

- Prima infrazione al Codice di Condotta – avvertimento o sanzione da parte del Comitato.
- Seconda infrazione – un colpo di penalità.
- Terza infrazione – penalità generale.
- Quarta infrazione o qualsiasi grave scorrettezza – squalifica.

Struttura Tipo di Penalità 2

- Prima infrazione al Codice di Condotta – un colpo di penalità.
- Seconda infrazione – penalità generale.
- Terza infrazione o qualsiasi grave scorrettezza – squalifica.

Se si verifica un'infrazione tra due buche, la penalità si applica alla buca successiva.

(5) Spirito del Gioco e Grave Scorrettezza

Secondo la Regola 1.2a, un Comitato può squalificare un giocatore per grave scorrettezza per agire contrariamente allo spirito del gioco. Questo si applica indipendentemente da se ci sia un Codice di Condotta in vigore per una gara.

Nello stabilire se un giocatore sia colpevole di grave scorrettezza, il Comitato dovrebbe considerare se la condotta del giocatore sia stata così lontana dalla norma prevista nel golf da giustificare la sanzione più severa della rimozione di un giocatore dalla gara.

Esempi di azioni che potrebbero giustificare la squalifica secondo la Regola 1.2a si possono trovare nel Chiarimento 1.2a/1.

5J Informazioni per i Giocatori e per gli Arbitri

(1) Regole Locali

Il Comitato dovrebbe assicurarsi che tutte le Regole Locali siano pubblicate affinché i giocatori le possano vedere, sia su una dispensa separata sul primo tee (a volte indicata come "Avviso ai Giocatori"), sullo score, su una bacheca o tramite metodi di comunicazione digitale.

Molte organizzazioni che gestiscono più gare creano un documento che contiene tutte le Regole Locali che usano comunemente in tutte le loro gare. Storicamente questo documento viene stampato su cartoncino ed è noto come "Hard Card".

Se ai giocatori è richiesto di giocare palle presenti sulla Lista delle Palle Conformi (vedi Regola Locale Tipo G-3) o utilizzare i bastoni presenti nella Lista delle Teste dei Driver Conformi (vedi Regola Locale Tipo G-1) o che soddisfino le specifiche delle scanalature e punzonature (vedi Regola Locale Tipo G-2), il Comitato dovrebbe considerare di rendere disponibili gli elenchi per consentire ai giocatori di visualizzare o fornire l'accesso ai database online pertinenti.

(2) Fogli dei Gruppi o del Tabellone

I fogli che forniscono i raggruppamenti per il giro insieme ai loro orari di partenza dovrebbero essere emessi e pubblicati in luoghi dove i giocatori possono controllarli. Sebbene i giocatori ricevano frequentemente i loro orari di partenza e i gruppi elettronicamente o possono controllarli su un sito web, questi dovrebbero essere disponibili anche sul campo in modo che i giocatori possano riconfermare il loro orario di partenza.

(3) Fogli della Posizione della Buca

Il Comitato potrebbe voler fornire ai giocatori un foglio che mostri loro la posizione delle buche sui putting green. Questi possono essere cerchi con la distanza dalla parte anteriore del green e il lato più vicino, un pezzo di carta con solo i numeri o una serie più dettagliata di disegni del green e dei suoi dintorni con la posizione indicata.

(4) Gli Score Incluso L'Indice di Ripartizione dei Colpi

Il Comitato è responsabile di pubblicare sullo score o in qualche altra parte visibile (per esempio vicino alla prima area di partenza) l'ordine delle buche nelle quali verranno dati o ricevuti i colpi di handicap. Questa assegnazione sarà utilizzata per gli incontri ad handicap e in alcune forme di gioco stroke play pareggiate come la Four-Ball, la Stableford, il

Risultato Massimo (quando il risultato massimo è legato al punteggio netto del giocatore) e le gare Contro Par/Contro Bogey.

Per indicazioni su come stabilire l'ordine dei colpi di handicap, consultare le regole o le raccomandazioni contenute all'interno delle pubblicazioni o in altre linee guida del World Handicap System® come fornite dall'ente che regola il sistema handicap nella giurisdizione locale.

Match Play - In un incontro ad handicap, il Comitato dovrebbe chiarire quanto segue nelle Condizioni di Gara:

- se si applicherà una riduzione di handicap e quale sarà tale riduzione di handicap;
- l'indice di ripartizione dei colpi da utilizzare per identificare l'ordine delle buche in cui i giocatori daranno o riceveranno i colpi di handicap.

Laddove il Comitato abbia autorizzato l'inizio di un incontro da una buca diversa dalla 1^a, il Comitato può modificare la tabella dell'indice di ripartizione dei colpi per tali incontri.

Stroke Play - In una gara pareggiata, il Comitato dovrebbe stabilire l'adeguamento dell'handicap in conformità con le regole o le raccomandazioni contenute all'interno delle pubblicazioni o in altre linee guida del World Handicap System® come fornite dall'ente che regola il sistema handicap nella giurisdizione locale.

(5) Linee Guida sulla Velocità di Gioco e sul Codice di Condotta

Le copie delle linee guida sulla Velocità di Gioco e sul Codice di Condotta dovrebbero essere disponibili ai giocatori prima dell'inizio della gara. Quando i giocatori non hanno familiarità con queste linee guida, il Comitato potrebbe volerle spiegare ai giocatori prima della gara.

Gli arbitri e gli altri che faranno rispettare queste linee guida dovrebbero essere addestrati e muniti di qualsiasi altro materiale aggiuntivo, come le schede dei tempi di passaggio o testi con il linguaggio specifico che essi dovrebbero adoperare per informare i giocatori di avvertimenti o possibili infrazioni.

(6) Piano di Evacuazione

Ogni Comitato dovrebbe considerare come evacuare i giocatori in caso di maltempo o di un'altra emergenza. Se si ritiene necessario, un piano di evacuazione può essere realizzato e fornito ai giocatori.

(7) Guida e Spiegazione della Prassi Migliore per Aiutare a Prevenire il "Backstopping"

Il "Backstopping" è il termine comune usato per descrivere la seguente situazione in stroke play:

Un giocatore, senza un accordo con qualsiasi altro giocatore, lascia la sua palla in posizione sul putting green vicino alla buca in una posizione dove un altro giocatore, che sta per giocare dal di fuori del putting green, potrebbe trarne vantaggio se la sua palla colpisse la palla ferma.

Poiché non c'è stato alcun accordo per lasciare la palla in posizione al fine di aiutare qualsiasi giocatore, non c'è infrazione alle Regole (vedi Regola 15.3a).

Tuttavia, il R&A e l'USGA ritengono che il "backstopping" non tenga conto di tutti gli altri giocatori in gara e abbia il potenziale per dare al giocatore con il "backstop" un vantaggio rispetto a quegli altri giocatori.

Di conseguenza, la seguente guida e spiegazione della prassi migliore è disponibile per i Comitati da fornire ai giocatori per aiutare a prevenire il backstopping:

- Nello stroke play, la gara coinvolge tutti i giocatori e, poiché ogni giocatore in gara non può essere presente per proteggere i propri interessi, proteggere i partecipanti è una responsabilità importante che tutti i giocatori della gara condividono.
- Pertanto, in stroke play, se esiste una ragionevole possibilità che la palla di un giocatore vicino alla buca possa aiutare un altro giocatore che sta per giocare da fuori green, entrambi i giocatori dovrebbero assicurarsi che il giocatore la cui palla è vicina alla buca marchi e alzi quella palla prima che l'altro giocatore giochi.
- Se tutti i giocatori seguono questa prassi, essa garantirà la protezione degli interessi di tutti nella gara.

6 Durante la Gara

Una volta che la gara è iniziata, il Comitato è responsabile di garantire che i giocatori abbiano le informazioni necessarie per giocare secondo le Regole e di assisterli nell'applicare le Regole.

6A Inizio

Prima di iniziare il giro, i giocatori devono ricevere tutte le informazioni di cui hanno bisogno per essere in grado di giocare il campo secondo le Regole.

In stroke play, a ciascun giocatore deve essere assegnato uno score e, in gare pareggiate come la Stableford, il Risultato Massimo o la Four Ball, questo dovrebbe includere l'indice di ripartizione dei colpi di handicap come stabilito dal Comitato.

Quando il Comitato ha preparato ulteriori documenti, dovrebbe renderli disponibili ai giocatori prima del giro e, se possibile, prima che i giocatori arrivino alla prima area di partenza, in modo che abbiano un ragionevole lasso di tempo per leggerli. Questi potrebbero includere:

- le Regole Locali;
- le Linee Guida sulla Velocità di Gioco;
- un Codice di Condotta;
- il Piano di Evacuazione.

A seconda delle risorse a sua disposizione, il Comitato può scegliere di rendere i documenti disponibili da leggere per i giocatori in un singolo posto, ad esempio su una bacheca o tramite metodi di comunicazione digitale. Altrimenti essi possono essere forniti come opuscoli ai giocatori prima che inizino il loro giro.

Quando le risorse lo consentono, il Comitato dovrebbe avere uno starter sui tee di partenza per garantire che i giocatori abbiano tutte le informazioni di cui hanno bisogno e che essi inizino in orario.

Quando arriva il momento di far partire il gruppo, lo starter dovrebbe far partire il primo giocatore all'ora assegnata. Se questo non è possibile a causa della posizione del gruppo che precede (come ad esempio quando viene ritardato da una ricerca della palla), il tempo effettivo di partenza dovrebbe essere annotato in modo che il Comitato possa utilizzare tali informazioni quando applica una linea guida sulla velocità di gioco.

Il Comitato dovrebbe adottare un metodo coerente per gestire le situazioni in cui i giocatori possono arrivare in ritardo alla loro prima area di partenza. Ciò può includere il fatto che i componenti del Comitato o altri tentino di localizzare i giocatori mancanti o di effettuare un conto alla rovescia di fronte agli altri giocatori presenti in modo che sia chiaro a tutti quando il giocatore è in ritardo. È buona norma avere un orologio impostato sull'orario ufficiale vicino al tee e che tutti gli arbitri impostino i propri orologi sullo stesso orario.

6B Il Campo

(1) La Manutenzione del Campo Durante il Giro

Sebbene sia preferibile che la manutenzione del campo sia completata prima che il primo gruppo raggiunga ogni buca per garantire che tutti i giocatori giochino il campo nella stessa condizione, qualche volta ciò non è possibile. Laddove la manutenzione del campo, come ad esempio il taglio dei putting green, dei fairway o del rough oppure il rastrellamento dei bunker avvenga durante un giro, i risultati della gara restano validi.

Benché il Comitato debba tentare di marcare tutte le aree che necessitano di essere marcate come terreno in riparazione prima dell'inizio della gara, ci saranno dei momenti in cui tali aree non verranno notate fino a che il gioco non sia iniziato. Ci saranno anche momenti in cui il tempo, i veicoli, i giocatori o gli spettatori potrebbero causare ulteriori danni al campo durante il gioco. In questi casi, il Comitato può decidere di marcare tali aree come terreno in riparazione. La decisione di marcare un'area deve essere presa indipendentemente dal fatto che un giocatore abbia già giocato da quella zona.

(2) Predisporre le Posizioni della Buca e le Aree di Partenza

In una gara stroke play, tutti i giocatori dovrebbero giocare il campo con gli indicatori di partenza e le buche posizionati negli stessi posti. Il Comitato dovrebbe evitare di muovere qualsiasi indicatore di partenza o qualsiasi buca dopo che i gruppi abbiano giocato una buca, tuttavia ci possono essere situazioni in cui ciò non può essere evitato o situazioni in cui questi sono stati mossi da qualcun altro per errore.

a. L'Area di Partenza Diventa Inutilizzabile Dopo l'Inizio del Giro

Se un'area di partenza viene coperta da acqua temporanea o per qualche altro motivo non è utilizzabile dopo che il giro è iniziato, il Comitato può sospendere il gioco o spostare l'area di partenza se questo può essere fatto senza dare ad alcun giocatore un vantaggio o uno svantaggio significativo.

b. Indicatori di Partenza o Buca Mossi

Se gli indicatori di partenza o la buca vengono mossi da un componente del personale del campo, o se gli indicatori di partenza vengono mossi da un giocatore o da qualcun altro, il Comitato dovrebbe stabilire se qualsiasi giocatore sia stato significativamente avvantaggiato o svantaggiato. In tal caso, il giro dovrebbe essere solitamente dichiarato nullo. Se il campo non è stato modificato in modo significativo e nessun giocatore ha ricevuto un vantaggio o uno svantaggio significativo, il Comitato può scegliere di lasciare il giro valido.

c. Spostare la Posizione della Buca a Causa della Severità della Posizione

In stroke play, se diventa evidente durante un giro che una buca è posizionata in modo tale che la palla non si fermi vicino alla buca a causa della severità della pendenza che ha portato diversi giocatori a eseguire un numero eccessivo di putt, il Comitato ha diverse opzioni disponibili.

Il Comitato dovrebbe prendere in considerazione tutti i fattori, incluso quanto severa sia la posizione, quanti giocatori hanno completato il gioco della buca e dove si trova la buca nel giro, e quindi intraprendere la linea di azione che ritiene più equa per tutti i giocatori. Per esempio:

- continuare il gioco con la posizione della buca invariata sulla base che le condizioni sono uguali per tutti i giocatori della gara;
- mantenere la buca nella medesima posizione, ma intraprendere qualche azione per migliorare la situazione, come ad esempio bagnare il putting green tra un gruppo e l'altro;
- dichiarare il giro nullo e non valido e far iniziare nuovamente il giro a tutti i giocatori con la buca riposizionata;
- sospendere il gioco, riposizionare la buca e fare in modo che i giocatori che hanno già giocato tale buca, ritornino a rigiocarla al termine del loro giro. Il punteggio per tale buca che varrà per questi giocatori sarà il punteggio ottenuto dopo che la buca è stata riposizionata;
- fare in modo che tutti i giocatori non tengano conto del loro punteggio ottenuto nel gioco della buca in questione e far giocare un'altra buca (sia sul campo di gara o altrove) che conti come punteggio per tale buca.

Le ultime due opzioni dovrebbero essere considerate solo in casi estremi, in quanto alterano il giro per alcuni o per tutti i giocatori.

In match play, il Comitato può spostare la buca tra un incontro e un altro.

d. Riposizionare la Buca Dopo che la Palla E' Già Posizionata nelle Sue Vicinanze sul Putting Green

Se una palla si trovava sul putting green quando la buca è stata danneggiata, il Comitato dovrebbe tentare di riparare la buca in modo che sia conforme alla definizione di "buca". Se questo non è possibile, i giocatori possono terminare la buca con la buca nel suo stato danneggiato. Il Comitato può quindi valutare se la buca necessita di essere spostata prima che il gruppo successivo giochi la buca, come ad esempio quando è probabile che il danno

peggiori durante il gioco. Se è necessario spostarla, essa dovrebbe essere spostata in una posizione vicina simile che fornisca la stessa difficoltà di dove la buca si trovava originariamente e, idealmente, spostandola alla distanza più breve possibile dalla posizione originale.

E' preferibile non riposizionare la buca prima che tutti i giocatori del gruppo abbiano completato il gioco di tale buca. Tuttavia, il Comitato può riposizionare la buca in una posizione vicina simile se la buca non può essere riparata nella misura necessaria per consentire a quel gruppo di completare la buca e il riposizionamento è necessario per garantire il corretto svolgimento del gioco. Se questo viene fatto prima che i giocatori del gruppo abbiano terminato la buca, il Comitato dovrebbe richiedere a qualsiasi giocatore la cui palla si trovi sul putting green, di riposizionare la propria palla in una posizione comparabile a quella che il suo colpo precedente gli aveva originariamente dato. Per una palla che giace fuori dal putting green, il Comitato dovrebbe richiedere che tale palla sia giocata come si trova.

6C Fornire Assistenza sulle Regole ai Giocatori

Un Comitato può nominare arbitri per assistere nell'amministrazione di una gara. Un arbitro è un'autorità competente nominata dal Comitato per decidere le questioni di fatto e applicare le Regole.

(1) I Compiti, l'Autorità degli Arbitri e dei Membri del Comitato

Come dettagliato nella definizione di "arbitro", i doveri e l'autorità di un arbitro in match play dipendono dal ruolo assegnatogli, mentre in stroke play, un arbitro è responsabile di agire in base a qualsiasi infrazione alle Regole che vede o che gli venga riferita.

Indipendentemente dal fatto che un arbitro sia assegnato o meno a un incontro, questi non può agire su una richiesta di ruling se i fatti erano noti all'avversario in quel momento e nessuna richiesta è stata presentata in tempo.

Vedi Chiarimento Comitato/1 per le limitazioni che possono essere poste al ruolo di alcuni arbitri o di alcuni membri del Comitato.

(2) L'Arbitro Autorizza il Giocatore a Infrangere una Regola

Se un arbitro autorizza per sbaglio un giocatore a infrangere una Regola, il giocatore non sarà penalizzato. Tuttavia, vedi la Regola 20.2d e la Sezione 6C (9) o 6C (10) per le situazioni in cui l'errore può essere corretto.

(3) L'Arbitro Avverte il Giocatore che Sta per Infrangere una Regola

Sebbene un arbitro non sia obbligato ad avvertire un giocatore che sta per infrangere una Regola, al fine di evitare che un giocatore riceva una penalità, si raccomanda vivamente che un arbitro lo faccia in stroke play quando possibile e durante il match play, quando l'arbitro è stato assegnato a una partita per l'intero giro.

Un arbitro che agisca in conformità con questa raccomandazione di fornire volontariamente informazioni sulle Regole per prevenire infrazioni alle Regole, agisce in modo equo poiché cercherebbe di farlo in modo uniforme per tutti i giocatori. Tuttavia, in match play, in cui l'arbitro non è stato assegnato a un singolo incontro per l'intero giro, questi non ha l'autorità per intervenire. L'arbitro non dovrebbe avvertire il giocatore, a meno che non gli venga chiesto, e se il giocatore infrange la Regola, l'arbitro non dovrebbe applicare la penalità senza che l'avversario richieda un ruling.

(4) Disaccordo sulla Decisione dell'Arbitro

Se un giocatore non concorda con la decisione di un arbitro in match play o in stroke play, generalmente il giocatore non ha diritto ad una seconda opinione, sia da parte di un altro arbitro sia da parte del Comitato (vedi Regola 20.2a), tuttavia l'arbitro, la cui decisione è messa in discussione, può essere d'accordo a ricevere una seconda opinione.

Il Comitato può adottare una linea guida che consenta sempre a tutti i giocatori una seconda opinione laddove essi non concordino con la decisione di un arbitro.

(5) Il Giocatore E' Responsabile di Fornire Informazioni Corrette all'Arbitro

Un arbitro si affiderà spesso all'aiuto di un giocatore per determinare i fatti di una situazione prima di dare un ruling. In queste situazioni, il giocatore deve fare del proprio meglio per fornire informazioni corrette all'arbitro in modo che l'arbitro possa dare un ruling.

Se il ruling dato si rivela sbagliato quando ulteriori informazioni vengono portate all'attenzione del Comitato (come ad esempio rivedendo il video), l'azione che il Comitato dovrebbe intraprendere si basa su se il giocatore abbia fatto del suo meglio per fornire le informazioni corrette all'arbitro.

Se il giocatore non ha fatto del suo meglio (ad esempio dando intenzionalmente all'arbitro commenti fuorvianti o nascondendo deliberatamente informazioni) e questo ha portato l'arbitro a indirizzare il giocatore a giocare da un posto sbagliato, il Comitato dovrebbe correggere il ruling in modo che il giocatore sia in infrazione alla Regola 14.7 sulla buca in questione. Lo stesso sarebbe valido se un arbitro non penalizzasse il giocatore quando avrebbe dovuto essere applicata una penalità (come ad esempio quando il giocatore ha migliorato le proprie condizioni che influenzano il colpo). Il Comitato dovrebbe anche valutare se il giocatore debba essere squalificato per grave scorrettezza secondo la Regola 1.2a.

Tuttavia, se il giocatore ha fatto del proprio meglio per fornire informazioni corrette e l'arbitro ha dato un ruling basato interamente o in parte sulle informazioni fornite dal giocatore, il giocatore non dovrebbe essere penalizzato retrospettivamente per aver giocato da un posto sbagliato. Tuttavia, il giocatore può comunque essere penalizzato retrospettivamente se le sue azioni prima di parlare con l'arbitro erano in infrazione alle Regole.

Ad esempio, un giocatore vede la propria palla ferma muoversi in rough prima di un colpo e non crede di essere la causa del movimento. Quindi parla con un arbitro e afferma che non pensa di aver toccato l'erba vicino alla palla prima del suo movimento. Sulla base di tali informazioni, l'arbitro stabilisce che la palla verrà giocata come si trova senza penalità.

Più avanti nel giro, le prove video mostrano che il giocatore ha toccato l'erba molto vicino alla palla facendola muovere. Così facendo, il giocatore avrebbe dovuto ricevere un colpo di penalità e ripiazzare la palla prima di eseguire il colpo successivo. In questa situazione, il Comitato dovrebbe aggiungere retrospettivamente un colpo di penalità al punteggio del giocatore su quella buca per aver causato il movimento della sua palla. Ma, poiché il giocatore ha fatto del suo meglio per aiutare l'arbitro con il ruling, il giocatore non sarebbe penalizzato per aver giocato da un posto sbagliato.

Un esempio simile potrebbe essere quando un giocatore migliora le condizioni che influenzano il proprio colpo mentre si prepara a giocare (come ad esempio camminando attraverso il collar del putting green e inconsapevolmente calpestando e premendo un piccolo cumulo di sabbia sulla sua linea di gioco). Un arbitro vicino con una visuale incompleta delle azioni del giocatore è preoccupato che il giocatore possa aver migliorato il proprio lie. Quando chiede al giocatore cosa abbia fatto, il giocatore afferma di aver pensato di aver scavalcato la linea di gioco. Sulla base di queste informazioni, l'arbitro decide che non c'è penalità. Successivamente si scopre che il giocatore ha camminato sulla sua linea e, così facendo, ha schiacciato la sabbia che ha migliorato la sua linea di gioco. Anche se il giocatore ha fatto del suo meglio per fornire all'arbitro informazioni corrette, l'azione era già avvenuta al momento della conversazione, quindi il Comitato dovrebbe correggere il ruling e decretare retrospettivamente che il giocatore riceve la penalità generale su quella buca.

(6) Come Risolvere le Questioni di Fatto

Risolvere le questioni di fatto è tra le più difficili azioni richieste a un arbitro o al Comitato.

- In tutte le situazioni che riguardano questioni di fatto, la risoluzione del dubbio dovrebbe essere sulla base di tutte le circostanze rilevanti e le informazioni disponibili al momento. Quando il Comitato non è in grado di appurare i fatti a riguardo, dovrebbe trattare la situazione in modo ragionevole, equo e coerente con il modo in cui situazioni simili sono trattate secondo le Regole.
- La testimonianza dei giocatori coinvolti è importante e dovrebbe essere tenuta in debita considerazione. Non esiste un processo prestabilito per valutare la testimonianza dei giocatori o per assegnare il peso da attribuire a tale testimonianza e ogni situazione dovrebbe essere trattata singolarmente. L'azione corretta dipende dalle circostanze in ciascun caso e dovrebbe essere lasciata al giudizio dell'arbitro o del Comitato. Quando c'è una questione relativa alle Regole in una situazione in cui si tratta della parola di un giocatore contro quella di un altro e il peso dell'evidenza non favorisce nessuno dei due giocatori, il beneficio del dubbio dovrebbe essere concesso al giocatore che ha effettuato il colpo o il cui punteggio è coinvolto.
- La testimonianza di coloro che non fanno parte della gara, inclusi gli spettatori, dovrebbe essere considerata e valutata. È inoltre opportuno utilizzare una ripresa televisiva e simili per aiutare a risolvere i dubbi, sebbene lo standard "a occhio nudo" debba essere applicato quando si utilizza tale prova (vedi Regola 20.2c).
- Quando a un giocatore è stato richiesto di determinare un posto, un punto, una linea, un bordo, un'area o una posizione secondo le Regole, il Comitato dovrebbe

stabilire se il giocatore abbia usato un giudizio ragionevole nel farlo. Se è così, la decisione sarà accettata anche se, dopo aver eseguito il colpo, la determinazione risulta errata (vedi Regola 1.3b(2)).

- È importante che qualsiasi questione di fatto venga risolta il prima possibile, pertanto un arbitro può limitarsi a valutare le prove a sua disposizione in quel momento. Tuttavia, qualsiasi ruling di questo tipo può essere ulteriormente rivisto dall'arbitro o dal Comitato, qualora si rendano disponibili ulteriori prove dopo il ruling iniziale.

Se un giudizio viene emesso da un arbitro, il giocatore ha il diritto di procedere sulla base di tale ruling, sia che si tratti di un'interpretazione delle Regole del Golf sia di una risoluzione di una questione di fatto. Se il ruling si scopre sbagliato, il Comitato può avere l'autorità di effettuare una correzione (vedi Regola 20.2d e la Sezione 6C (9) o 6C (10)). Tuttavia, in tutte le circostanze, compreso il match play e lo stroke play, l'arbitro o il Comitato è limitato nella sua facoltà di apportare correzioni da parte delle linee guida contenute nella Regola 20.2d.

(7) Stato Reale dell'Incontro Non Determinabile

Se due giocatori terminano il loro incontro, ma non sono d'accordo sul risultato, dovrebbero sottoporre la questione al Comitato.

Il Comitato dovrebbe raccogliere tutte le prove disponibili e tentare di determinare il vero stato dell'incontro. Se il Comitato non è in grado di determinare lo stato reale dell'incontro, dovrebbe risolvere la situazione nel modo più equo, il che potrebbe significare che l'incontro dovrebbe essere ripetuto, se possibile.

(8) Gestione del Ruling Quando il Giocatore Procedo Secondo una Regola Che Non Si Applica

Quando un giocatore procede secondo una Regola che non si applica alla sua situazione e poi esegue un colpo, il Comitato è responsabile della determinazione della Regola da applicare al fine di dare un ruling basato sulle azioni del giocatore.

Per esempio:

- un giocatore ovvia da un oggetto che definisce il limite secondo la Regola 16.1b. Egli ha proceduto secondo una Regola che non si applica. Poiché la Regola 19.1 (Palla Ingiocabile) richiede che il giocatore decida di procedere secondo tale Regola prima di ovviare, il Comitato non può applicare la Regola 19 alle azioni del giocatore. Poiché non c'era nessuna Regola che permetta al giocatore di alzare la propria palla in una situazione del genere, il Comitato dovrebbe stabilire che si applichi la Regola 9.4 e nessuna delle Eccezioni salva il giocatore dalla penalità;
- un giocatore stabilisce che la propria palla è ingiocabile in un'area di penalità, la droppa secondo la procedura dell'opzione b o c della Regola 19.2 e la gioca dall'interno dell'area di penalità stessa. Poiché la Regola 17.1 è l'unica Regola che permette al giocatore di alzare la propria palla per ovviare in un'area di penalità, il Comitato dovrebbe stabilire che si applichi la Regola 17 e decidere di conseguenza.

Pertanto, si considera che il giocatore abbia giocato da un posto sbagliato (vedi Regola 14.7) e, inoltre, egli riceve la penalità di un colpo secondo la Regola 17.1;

- la palla di un giocatore giace in acqua temporanea che il giocatore scambia per un'area di penalità. Il giocatore droppa e gioca una palla secondo la procedura della Regola 17.1d(2). Poiché la Regola 16.1b è l'unica Regola che permette al giocatore di alzare la propria palla per ovviare in una situazione del genere, il Comitato dovrebbe stabilire che si applichi la Regola 16.1b e decidere di conseguenza. Pertanto, supponendo che il giocatore non abbia droppato e giocato una palla da un'area che soddisfa la Regola 16.1b, si considera che il giocatore abbia giocato da un posto sbagliato (vedi Regola 14.7);
- un giocatore non conosceva la posizione della sua palla originale ma ha supposto, senza notorietà o pressoché certezza, che si trovasse in un terreno in riparazione. Il giocatore ha droppato e ha giocato un'altra palla secondo le Regole 16.1e e 16.1b. Poiché il giocatore non conosceva la posizione della sua palla originale, in queste circostanze, la Regola 18.1 era l'unica Regola secondo la quale il giocatore avrebbe potuto procedere. Quindi, il Comitato dovrebbe stabilire che si applichi la Regola 18.1 e decidere di conseguenza. Pertanto, si considera che il giocatore abbia messo in gioco una palla secondo la penalità di colpo e distanza e abbia giocato da un posto sbagliato (vedi Regola 14.7) e, inoltre, riceve la penalità di colpo e distanza secondo la Regola 18.1.

(9) Gestione dei Ruling Sbagliati in Match Play

Secondo la Regola 20.2a, un giocatore non ha diritto d'appello a un ruling di un arbitro. Tuttavia, se successivamente si scopre che il ruling di un arbitro o del Comitato era sbagliato, tale ruling, se possibile, deve essere corretto secondo le Regole (vedi Regola 20.2d). Questa sezione chiarisce quando un ruling sbagliato dovrebbe essere corretto in match play.

a. Correzione di un Ruling Sbagliato di un Arbitro Durante un Incontro

- un arbitro non dovrebbe correggere un ruling sbagliato dopo che uno dei giocatori abbia eseguito il suo colpo successivo. Tuttavia, se un giocatore avrebbe dovuto essere squalificato e non lo è stato, quel ruling può essere corretto in qualsiasi momento prima dell'inizio dell'incontro successivo del giocatore o prima che il risultato della gara sia definitivo (ma non c'è limite di tempo per la squalifica di un giocatore secondo le Regole 1.2 o 1.3b(1)).
- se non vengono eseguiti altri colpi in una buca dopo che è stato dato un ruling, l'arbitro non dovrebbe correggere un ruling sbagliato dopo che uno dei giocatori abbia eseguito un colpo dalla successiva area di partenza;
- se nessuno dei precedenti punti dell'elenco si applica, un ruling sbagliato da parte di un arbitro dovrebbe essere corretto;
- in una situazione in cui un ruling sbagliato può essere corretto, se tale ruling sbagliato ha portato uno o più giocatori ad alzare la propria palla, l'arbitro è responsabile di ordinare ai giocatori di ripiappare le proprie palle e a completare la buca, con il ruling corretto applicato;
- i principi sopra riportati si applicano anche quando un arbitro non penalizza un

giocatore per una infrazione a una Regola a causa di un fraintendimento del risultato di una buca.

- Per esempio, un arbitro non avvisa un giocatore di una penalità di perdita della buca per una infrazione alle linee guida sulla velocità di gioco in quanto ritiene che il giocatore abbia già perso la buca. Alla buca successiva, tale arbitro apprende che il giocatore non aveva perso la buca. Se il giocatore o l'avversario ha eseguito un colpo dall'area di partenza di tale buca successiva, l'arbitro non può più correggere l'errore.

b. Correzione di un Ruling Sbagliato Dato all'Ultima Buca di un Incontro Prima che il Risultato Sia Definitivo

Nel caso in cui un arbitro dia un ruling sbagliato all'ultima buca di un incontro e non vengono giocati più colpi, questo dovrebbe essere corretto in qualsiasi momento fino a quando il risultato dell'incontro sia definitivo, o se l'incontro è pari e prosegue con buche aggiuntive, fino a quando uno dei giocatori esegua un colpo dalla successiva area di partenza.

c. Ruling Sbagliato dell'Arbitro in un Incontro Comporta che il Giocatore Giochi da un Posto Sbagliato

Se un giocatore in un match play procede sulla base di un ruling da parte di un arbitro che fa sì che il giocatore esegua un colpo da un posto sbagliato e il Comitato apprende successivamente di tale ruling sbagliato, si applicano i seguenti principi:

- Se non c'è stata una grave infrazione e il giocatore non è stato seriamente svantaggiato dal giocare da un posto sbagliato, è troppo tardi per correggere il ruling una volta che il giocatore ha eseguito un colpo dal posto sbagliato. I colpi eseguiti dopo il ruling sbagliato rimangono validi senza penalità per aver giocato dal posto sbagliato;
- se c'è stata una grave infrazione o il giocatore è stato seriamente svantaggiato per aver giocato da un posto sbagliato:
 - se l'avversario non ha ancora eseguito il suo colpo successivo nella buca in questione, il Comitato dovrebbe correggere il ruling;
 - se l'avversario non ha eseguito un colpo sulla buca dopo che è stato dato il ruling, il Comitato dovrebbe correggere il ruling se nessuno dei due giocatori ha effettuato un colpo dalla successiva area di partenza, o nel caso della buca finale dell'incontro, se il risultato dell'incontro non è ancora definitivo.
 - Altrimenti, è troppo tardi per correggere il ruling e i colpi eseguiti dopo il ruling sbagliato rimangono validi senza penalità.

(10) Gestione dei Ruling Sbagliati in Stroke Play

Un giocatore non ha diritto d'appello a un ruling di un arbitro (vedi Regola 20.2a). Tuttavia, se successivamente si scopre che il ruling di un arbitro o del Comitato era sbagliato, tale ruling, se possibile, dovrebbe essere corretto secondo le Regole (vedi Regola 20.2d). Questa sezione chiarisce quando un ruling sbagliato dovrebbe essere

corretto in stroke play.

a. Correzione di un Ruling Sbagliato di un Arbitro in Stroke Play

Quando possibile, un arbitro deve correggere un ruling sbagliato in stroke play che comporta l'applicazione errata di una penalità o il non aver applicato una penalità, a condizione che la gara non sia stata chiusa (vedi Regola 20.2e).

b. Giocatore in Stroke Play Avvisato Erroneamente che il Colpo Non Conta

In stroke play, un arbitro avvisa erroneamente un giocatore che il suo colpo non conta e di giocare di nuovo senza penalità. Una volta che il giocatore ha ripetuto il colpo, il ruling è valido (inclusa la cancellazione del colpo da parte dell'arbitro) e il punteggio del giocatore con il colpo ripetuto è il punteggio del giocatore per la buca.

c. Giocatore in Stroke Play Esegue il Colpo da un Posto Sbagliato a Causa di un Ruling Sbagliato; Procedura per il Giocatore Quando l'Errore Viene Scoperto

In stroke play, se un giocatore procede sulla base di un ruling da parte di un arbitro che fa sì che il giocatore esegua un colpo da un posto sbagliato e il Comitato apprende successivamente di tale ruling sbagliato, si applicano i seguenti principi:

- se c'è stata una grave infrazione o il giocatore è stato seriamente svantaggiato dal giocare da un posto sbagliato:
 - se il giocatore non ha eseguito un colpo per iniziare un'altra buca o, nel caso dell'ultima buca del giro, prima di consegnare il proprio score, il Comitato dovrebbe correggere il ruling. Il Comitato dovrebbe ordinare al giocatore di annullare il colpo eseguito dal posto sbagliato e tutti i colpi successivi e procedere correttamente. Il giocatore non riceve alcuna penalità per aver giocato da un posto sbagliato.
 - Altrimenti è troppo tardi per correggere il ruling e i colpi eseguiti dopo il ruling sbagliato rimangono validi senza penalità.

d. L'Arbitro dà al Giocatore Informazioni Sbagliate; Il Giocatore Agisce in Base a Tali Informazioni Durante il Gioco Successivo

Se un arbitro dà a un giocatore informazioni sbagliate sulle Regole, il giocatore ha il diritto di agire su tali informazioni nel suo gioco successivo.

Di conseguenza, al Comitato può essere richiesto di esprimere un giudizio in merito sia alla durata del diritto del giocatore, sia al proprio punteggio, quando, a seguito del procedere secondo le informazioni sbagliate fornite, il giocatore è passibile di una penalità secondo le Regole.

In queste situazioni, il Comitato dovrebbe risolvere la questione in qualsiasi modo ritenga più equo, alla luce di tutti i fatti e con l'obiettivo di garantire che nessun giocatore riceva un vantaggio o uno svantaggio ingiustificati. Nei casi in cui le informazioni sbagliate influiscano in modo significativo sui risultati della gara, il Comitato potrebbe non avere altra scelta se non quella di annullare il giro. I seguenti principi sono applicabili:

- Guida generale sulle Regole

Quando un componente del Comitato o un arbitro fornisce informazioni sbagliate sulla natura delle linee guida generali riguardo alle Regole, il giocatore non dovrebbe essere esentato dalla penalità.

Per esempio, un giocatore chiede a un arbitro, per riferimento futuro, se è autorizzato a rimuovere la sabbia che circonda la propria palla nell'area generale. L'arbitro avvisa erroneamente il giocatore che è autorizzato a farlo. Poiché la domanda non si riferiva a una situazione specifica, il giocatore non sarebbe stato esente dalla penalità se avesse infranto quella Regola più avanti nel giro.

- Ruling Specifico

Quando un arbitro dà un ruling sbagliato, il giocatore è esente da penalità. Il Comitato dovrebbe estendere questa esenzione per la durata della gara in circostanze in cui il giocatore procede in modo errato da solo nello stesso identico modo consigliato da un arbitro all'inizio della gara. Tuttavia, tale esenzione cessa se, in tale gara, il giocatore viene a conoscenza della procedura corretta o le sue azioni sono state messe in dubbio.

Per esempio, un giocatore chiede ad un arbitro un aiuto per ovviare da un'area di penalità rossa e l'arbitro dice erroneamente al giocatore che deve droppare di nuovo perché il suo stance è nell'area di penalità. Se il giocatore droppa di nuovo per lo stesso motivo quando ovvia da un'area di penalità rossa più avanti nel giro o durante il giro successivo della stessa gara, il Comitato non dovrebbe penalizzare il giocatore per aver giocato da un posto sbagliato.

- Linee Guida sulle Regole Locali o sulle Condizioni di Gara

Nel caso in cui un componente del Comitato o un arbitro diano informazioni sbagliate su se una Regola Locale o una Condizione di Gara sia in vigore, il giocatore è esentato dalla penalità per aver agito in base a tali informazioni. Questa esenzione si applica per la durata della gara, a meno che sia corretta prima, nel qual caso tale esenzione cessa a quel punto.

Per esempio, se il giocatore viene informato da un arbitro che i dispositivi di misurazione della distanza sono permessi anche se è in vigore la Regola Locale che vieta il loro uso, tale giocatore non incorre in una penalità per l'utilizzo del dispositivo per la misurazione della distanza durante la gara. Tuttavia, se il Comitato viene a conoscenza del ruling sbagliato, il giocatore dovrebbe essere informato dell'errore il prima possibile.

- Ruling dell'Equipaggiamento

Nel caso in cui un componente del Comitato o un arbitro stabilisca che un bastone non conforme sia conforme, il giocatore è esonerato dalla penalità per l'utilizzo di tale bastone. Questa esenzione si applica per la durata della gara, a meno che non sia corretta prima, nel qual caso l'esenzione termina alla fine del giro durante il quale è stata effettuata la correzione.

e. Il Giocatore Alza la Palla Senza Autorizzazione a causa del Fraintendimento delle Istruzioni dell'Arbitro

Se un giocatore alza la propria palla quando non gli è permesso farlo a causa di un ragionevole fraintendimento delle istruzioni di un arbitro, non c'è penalità e la palla deve essere ripiazzata, a meno che il giocatore proceda secondo un'altra Regola.

Per esempio, la palla di un giocatore si ferma contro un'ostruzione movibile ed egli chiede di ovviare. Un arbitro correttamente avvisa il giocatore che l'ostruzione può essere rimossa secondo la Regola 15.2 e che il punto della palla dovrebbe essere marcato in caso in cui la palla si muova durante la rimozione dell'ostruzione.

Il giocatore marca la posizione della palla e la alza prima che l'arbitro possa fermarlo.

Normalmente il giocatore sarebbe penalizzato di un colpo secondo la Regola 9.4 per aver alzato la propria palla quando non era permesso, ma, purché l'arbitro sia convinto che il giocatore abbia frainteso le istruzioni, la palla viene ripiazzata senza penalità.

f. Il Giocatore Viene Avvisato Incorrettamente dall'Arbitro di Continuare il Gioco con la Palla Provvisoria

Un giocatore ha motivo di giocare una palla provvisoria dall'area di partenza e trova la propria palla originale in un'area di penalità. Al giocatore viene quindi detto erroneamente da un arbitro che deve continuare con la palla provvisoria e completare la buca con tale palla provvisoria. Sebbene la palla provvisoria fosse una palla sbagliata che il giocatore avrebbe dovuto abbandonare secondo la Regola 18.3c, il giocatore non incorre in penalità per aver giocato tale palla provvisoria.

Se il Comitato successivamente viene a conoscenza del ruling sbagliato, dovrebbe decidere che il punteggio del giocatore per la buca consista nel colpo dalla partenza con la palla originale, più il numero dei colpi che il giocatore ha eseguito per completare la buca con la palla provvisoria dopo il ruling sbagliato, con il secondo colpo con la palla provvisoria che sarà il secondo colpo del giocatore in tale buca. Tuttavia, se fosse stato chiaramente irragionevole per il giocatore aver giocato la palla originale dall'area di penalità, egli deve anche aggiungere un colpo di penalità secondo la Regola 17.1 al punteggio per la buca.

g. Il Comitato dà un Ruling Sbagliato Quando il Giocatore ha Giocato Due Palle Secondo la Regola 20.1c(3); Quando il Ruling Può Essere Corretto

In stroke play, un giocatore gioca due palle secondo la Regola 20.1c(3), riporta i fatti al Comitato, e il Comitato dice al giocatore di contare il punteggio con la palla sbagliata. Tale errore è un ruling sbagliato e non un errore amministrativo. Pertanto, si applica la Regola 20.2d e la risposta dipende dal momento in cui il Comitato viene a conoscenza del suo ruling sbagliato:

- se il Comitato viene a conoscenza del ruling sbagliato prima della chiusura della gara, deve correggere tale ruling cambiando il punteggio per la buca in questione con quello della palla corretta;
- se il Comitato viene a conoscenza del ruling sbagliato dopo che la gara è stata chiusa, il punteggio con la palla sbagliata rimane il punteggio del giocatore per la buca in questione. Secondo la Regola 20.2d, tale ruling è definitivo una volta chiusa la gara.

h. Penalità di Squalifica Applicata Erroneamente al Vincitore dell'Evento; Errore Scoperto Dopo che Altri Due Giocatori Hanno Giocato lo Spareggio

Se, a seguito di un ruling sbagliato del Comitato, il vincitore legittimo di una gara è squalificato e altri due giocatori effettuano uno spareggio per il primo posto, la procedura migliore dipende da quando il Comitato realizza il proprio errore.

Se il Comitato viene a conoscenza del suo ruling sbagliato prima che il risultato della gara sia definitivo, il Comitato dovrebbe correggere il ruling sbagliato annullando la penalità di squalifica e dichiarando il giocatore come il vincitore. Se il Comitato viene a conoscenza del ruling sbagliato dopo che il risultato della gara è stato considerato definitivo, il risultato rimane valido, con il giocatore squalificato.

i. Applicazione della Penalità di Squalifica in una Gara in Cui Non Tutti i Punteggi Sono Stati Utilizzati per Determinare il Vincitore

In uno scenario come una gara a squadre a più giri stroke play quando non tutti i punteggi dei giocatori contano per il punteggio della squadra per un giro, il punteggio di un giocatore non può contare per il giro quando viene squalificato ma potrebbe contare per gli altri giri. Per esempio, quando contano due punteggi dei tre componenti della squadra, se un giocatore viene squalificato nel primo dei quattro giri, la squalifica si applica solo al primo giro e i suoi punteggi per i giri rimanenti possono ancora essere utilizzati.

Questo vale per tutte le gare in cui non tutti i punteggi vengono utilizzati per determinare il vincitore (per esempio, una gara individuale in cui il giocatore conta i suoi tre migliori punteggi dai quattro giri).

Se un giocatore viene squalificato per infrazione alla Regola 1.3b o al Codice di Condotta del Comitato, spetta al Comitato stabilire se la squalifica debba essere effettuata per il giro o per l'intera gara.

(11) Combinazione di Match Play e Stroke Play

Combinare match play e stroke play è scoraggiato dal momento che alcune Regole sono sostanzialmente differenti tra le due forme di gioco. Tuttavia, se i giocatori chiedono di combinare le due forme di gioco o, avendolo fatto da soli, richiedono un ruling, il Comitato dovrebbe fare del suo meglio per aiutare i giocatori.

a. Quando i Giocatori Richiedono di Combinare Match Play e Stroke Play

Se un Comitato permette ai giocatori di giocare un incontro mentre gareggiano in una gara stroke play, i giocatori dovrebbero essere avvisati di applicare le Regole per lo stroke play. Per esempio, non sono permesse le concessioni e se un giocatore gioca fuori turno, l'altro non ha la possibilità di richiamare il colpo.

b. Quando i Giocatori Richiedono un Ruling Dopo che Hanno Combinato Match Play e Stroke Play

Quando i giocatori richiedono un ruling in una situazione in cui hanno combinato match play e stroke play, il Comitato dovrebbe applicare le Regole del Golf come si

applicherebbero a ciascun match play e stroke play laddove possibile. Per esempio, se un giocatore non ha terminato una buca per qualsiasi motivo, viene allora squalificato dalla gara stroke play per una infrazione alla Regola 3.3c. Tuttavia, per la Stableford, il Risultato Massimo e la Contro Par/Contro Bogey vedi rispettivamente le Regole 21.1c, 21.2c e 21.3c.

6D Far Rispettare la Velocità di Gioco

Nei casi in cui siano in atto le linee guida sulla Velocità di Gioco per una gara, è importante che il Comitato comprenda e applichi attivamente tali linee guida per garantire che i giocatori aderiscano alle stesse.

Per ulteriori informazioni e linee guida esempio, vedi la sezione 8K della Regola Locale Tipo.

6E Sospensioni e Riprese

(1) Sospensioni di Gioco Immediate e Normali

Ci sono due tipi di sospensioni di gioco che un Comitato può ordinare, ciascuna con requisiti differenti riguardo a quando i giocatori debbano interrompere il gioco (vedi Regola 5.7b).

- Sospensione Immediata (come ad esempio quando c'è un immediato pericolo). Se il Comitato dichiara un'immediata sospensione del gioco, tutti i giocatori devono subito interrompere il gioco e non devono eseguire un altro colpo fino a che il Comitato non riprenda il gioco.
- Sospensione Normale (come ad esempio per oscurità o per campo ingiocabile). Se il Comitato sospende il gioco per motivi normali, quello che succede dopo dipende da se un gruppo si trovi tra il gioco di due buche o stia giocando una buca.

Il Comitato dovrebbe utilizzare un modo per segnalare una sospensione immediata che sia diverso da quello utilizzato per una normale sospensione. I segnali da adoperare dovrebbero essere comunicati ai giocatori nelle Regole Locali.

Vedere la Regola Locale Tipo J-1 - Metodi per Interrompere e Riprendere il Gioco

Quando il gioco è sospeso, il Comitato dovrà valutare se i giocatori debbano essere lasciati in posizione sul campo o riportati in clubhouse.

Se una sospensione è immediata o normale, il Comitato dovrebbe riprendere il gioco quando è possibile farlo. I giocatori riprenderanno il gioco da dove si sono fermati (vedi Regola 5.7c).

(2) Decidere Quando Sospendere e Riprendere il Gioco

Decidere quando il gioco dovrebbe essere sospeso e poi ripreso può essere una decisione difficile per un Comitato. Un Comitato dovrebbe tenere in considerazione le seguenti linee guida:

a. Fulmini

Il Comitato dovrebbe utilizzare tutti i mezzi a sua disposizione per determinare se esista il pericolo di fulmini e intraprendere le azioni che ritiene appropriate. I giocatori possono anche interrompere il gioco da soli quando credono che ci sia pericolo a causa di fulmini (vedi Regola 5.7a).

Quando il Comitato conclude che non vi è alcun ulteriore pericolo di fulmini e ordina che il gioco sia ripreso, i giocatori devono riprendere il gioco. Vedi Chiarimento 5.7c/1 per cosa fare se un giocatore si rifiuta di iniziare perché sente che c'è ancora il pericolo di fulmini.

b. Visibilità

Si raccomanda che, se le landing area non sono più visibili ai giocatori (ad esempio, a causa della nebbia o dell'oscurità), il gioco dovrebbe essere sospeso. Allo stesso modo, se i giocatori non sono in grado di leggere la linea di gioco su un putting green a causa della mancanza di visibilità, il gioco dovrebbe essere sospeso.

c. Acqua Temporanea

Se tutta l'area intorno a una buca è coperta da acqua temporanea e non può essere rimossa, in stroke play il campo dovrebbe essere considerato ingiocabile e il Comitato dovrebbe sospendere il gioco secondo la Regola 5.7.

In match play, se l'acqua temporanea attorno alla buca non può essere rimossa, il Comitato può sospendere il gioco o riposizionare la buca.

d. Vento

Diverse palle mosse dal vento potrebbero essere un motivo per sospendere il gioco, ma solo una o due palle che si muovono a causa del vento su un green di solito non meritano che il Comitato sospenda il gioco. Sul putting green ci sono delle Regole in vigore per aiutare i giocatori ad evitare di ricevere penalità o di essere avvantaggiati se la palla viene spinta dal vento più vicino alla buca o di essere svantaggiati se la palla viene spinta più lontano dalla buca (vedi Regole 9.3 e 13.1).

Il Comitato dovrebbe considerare di sospendere il gioco a causa del vento solo se ci sono diversi casi di palle che si muovono e i giocatori hanno problemi con il ripiazzare la palla sul punto dal quale essa è stata spinta dal vento, o almeno ragionevolmente vicino a tale punto se la palla non rimane ferma sul punto originale.

(3) Ripresa del Gioco

Quando il gioco deve riprendere dopo una sospensione, i giocatori riprenderanno il gioco da dove lo hanno interrotto (vedi Regola 5.7d).

Il Comitato dovrebbe essere preparato a considerare quanto segue:

- se i giocatori sono stati evacuati dal campo, se i giocatori debbano avere il tempo di riscaldarsi prima di riprendere il gioco;
- se le aree di pratica sono state chiuse durante la sospensione, quando esse dovrebbero essere riaperte per dare ai giocatori il tempo sufficiente per prepararsi a giocare;
- come riportare i giocatori nelle loro posizioni sul campo;
- come assicurarsi che tutti i giocatori siano di nuovo in posizione prima di riprendere il gioco. Ciò potrebbe includere l'aver i componenti del Comitato in posizione per osservare e segnalare quando tutti i giocatori sono rientrati.

(4) Se Annullare il Giro

a. Match Play

Un incontro non dovrebbe essere annullato una volta che è iniziato il gioco, in quanto entrambi i giocatori in un incontro stanno giocando nelle stesse condizioni, senza che uno abbia un vantaggio rispetto all'altro.

Se i giocatori smettono di giocare su accordo come permesso dalla Regola 5.7a o il Comitato ritiene che le condizioni siano tali che il gioco debba essere sospeso, l'incontro dovrebbe riprendere dal punto in cui è stato sospeso.

In una gara a squadre, se alcuni incontri sono terminati mentre altri non possono essere terminati nel giorno concordato a causa di scarsa luce o delle condizioni meteorologiche, le Condizioni di Gara dovrebbero chiarire come verranno trattati gli incontri terminati e non terminati (vedi Sezione 5A(4)). Per esempio:

- il risultato degli incontri terminati rimane valido come è stato giocato e gli incontri non terminati devono essere continuati o rigiocati in una data successiva,
- tutti gli incontri devono essere rigiocati e ogni squadra è libera di modificare la propria squadra originale, o
- gli eventuali incontri che non possono essere terminati come è stato pianificato sono considerati pareggiati.

b. Stroke Play

In stroke play non esiste una guida precisa per quando un Comitato debba annullare un giro. L'azione corretta dipende dalle circostanze in ciascun caso ed è lasciata al giudizio del Comitato stesso.

Un giro dovrebbe essere annullato solo nel caso in cui sia molto ingiusto non farlo. Per esempio, sarebbe ragionevole annullare un giro se un numero esiguo di giocatori inizia un giro in condizioni meteorologiche estremamente avverse, tali condizioni peggiorano successivamente e il gioco per il resto di quel giorno è impossibile, ma quando il gioco riprenderà il giorno successivo è probabile che il tempo sia notevolmente migliore.

Quando un giro viene annullato, tutti i punteggi e le penalità in quel giro vengono

annullati. Questo include normalmente qualsiasi penalità di squalifica, ma, se un giocatore viene squalificato per grave scorrettezza (vedi Regola 1.2) o per una infrazione al Codice di Condotta, tale squalifica non dovrebbe essere annullata.

(5) Il Giocatore Si Rifiuta di Iniziare o Interrompe il Gioco a Causa delle Condizioni Meteorologiche

Se, a causa del maltempo, un giocatore si rifiuta di iniziare all'orario predisposto dal Comitato oppure interrompe il gioco durante il giro e il Comitato successivamente annulla tale giro, il giocatore non riceve penalità, in quanto tutte le penalità in un giro annullato sono annullate.

(6) Rimozione di Acqua Temporanea o di Impedimenti Sciolti dal Putting Green

Se acqua temporanea, sabbia, foglie o altri impedimenti sciolti si accumulano su un putting green durante un giro, il Comitato può fare ciò che è necessario per rimuovere la condizione, per esempio usando un rullo, o spazzolando o soffiando il putting green. Non è necessario che il Comitato sospenda il gioco per intraprendere queste azioni.

In tali casi, il Comitato può, quando necessario, ottenere l'aiuto dei giocatori per rimuovere gli impedimenti sciolti o la sabbia. Tuttavia, un giocatore è in infrazione alla Regola 8.1 se rimuove l'acqua temporanea sulla linea di gioco senza il permesso del Comitato.

Un Comitato può adottare una politica che chiarisca quali azioni sono ritenute appropriate per un componente del Comitato, per qualcuno designato dal Comitato (per esempio, un componente del personale di manutenzione), o per i giocatori, al fine di rimuovere l'acqua temporanea sul putting green.

Vedi Regola Locale Tipo J-2: Regola Locale Tipo per Permettere che l'Acqua Temporanea sul Putting Green sia Rimossa con un Rullo.

(7) Incontro Iniziato nell'Inconsapevolezza che il Campo Fosse Chiuso

Se i giocatori iniziano un incontro quando il campo è chiuso e il Comitato viene a conoscenza della loro azione, tale incontro deve essere rigiocato nella sua interezza, poiché il gioco sul campo chiuso è considerato nullo e non valido.

6F Registrazione del Punteggio

(1) Match Play

Solitamente è responsabilità dei giocatori segnalare il risultato del loro incontro in un luogo designato dal Comitato. Se un arbitro è stato assegnato all'incontro, a questi può essere assegnato questo incarico invece che ai giocatori.

Se un giocatore fa una richiesta per un ruling durante l'incontro che non è stata risolta, il

Comitato dovrebbe determinare se la richiesta soddisfi i requisiti della Regola 20.1b(2) e dare il suo ruling. Ciò potrebbe comportare la necessità che i giocatori rientrino in campo per continuare l'incontro.

Una volta che il risultato è stato segnalato, questo è considerato definitivo e nessuna richiesta di un ruling può essere accettata, a meno che non soddisfi i requisiti della Regola 20.1b(3).

(2) Stroke Play

In stroke play, ai giocatori dovrebbe essere data l'opportunità di risolvere eventuali questioni che necessitano di essere chiarite con il Comitato (vedi Regole 14.7b e 20.1c(4)), controllare i loro score e correggere eventuali errori. Se c'è un errore sullo score, un giocatore può chiedere al marcatore o al Comitato di effettuare o ratificare una modifica al suo score (vedi Regola 3.3b(2)) fino al momento in cui questo viene consegnato.

Una volta che lo score è stato consegnato, il Comitato dovrebbe controllarlo per assicurarsi che abbia il nome del giocatore, le firme richieste e i punteggi buca per buca corretti. Il Comitato dovrebbe sommare i punteggi del giocatore e, in una gara pareggiata, calcolare i colpi di handicap del giocatore e utilizzarli per calcolare il punteggio netto del giocatore.

In altre forme di stroke play, come la Stableford o la Contro Par/Contro Bogey, o in una gara Four Ball, il Comitato dovrebbe determinare il risultato definitivo per il giocatore o per la parte. Ad esempio, in una gara Stableford, il Comitato è responsabile per determinare il numero di punti che il giocatore registra per ogni buca e in totale per il giro.

6G Effettuare i Tagli; Definire i Tabelloni; Realizzare i Nuovi Gruppi

(1) Effettuare i Tagli e Realizzare i Nuovi Gruppi

Per una gara giocata su più giri, le Condizioni di Gara possono stabilire che:

- i giocatori verranno riorganizzati per i giri successivi in base al loro punteggio totale a quel punto.
- Il numero dei partecipanti sarà ridotto per il giro o i giri finali (spesso chiamato il "taglio").

In entrambi i casi, il Comitato dovrebbe generare nuovi raggruppamenti e pubblicarli. È consuetudine per i giocatori con il punteggio più alto giocare dalla partenza per primi e i giocatori con il punteggio più basso giocare dalla partenza per ultimi, anche se il Comitato può scegliere di modificare quest'ordine.

Il Comitato può scegliere come può scegliere come raggruppare i giocatori che finiscono con lo stesso punteggio totale. Ad esempio, il Comitato può decidere che il primo giocatore che consegna un punteggio specifico riceverà un orario di partenza successivo rispetto a quelli che terminano il giro più tardi con lo stesso punteggio.

Se devono essere utilizzati due tee per i giri successivi (ad esempio, metà dei partecipanti inizia alla prima buca e l'altra metà inizia alla buca dieci), il Comitato può decidere di

organizzare i gruppi in modo tale che i giocatori con il punteggio più alto giochino dalla partenza per ultimi da una parte (come ad esempio dal tee dieci) e i giocatori con il punteggio più basso giochino per ultimi dall'altra parte (come ad esempio dal primo tee). Ciò significa che i giocatori che sono nel mezzo del gruppo dei partecipanti saranno i primi a giocare dalla partenza su ogni tee.

I dettagli su come l'applicazione delle penalità secondo l'eccezione alla Regola 3.3b(3) debba avere un impatto su una linea di taglio o sul tabellone in match play dopo che sono stati effettuati sono disponibili su RandA.org.

(2) Gestire i Ritiri e le Squalifiche in Match Play

In match play, se un giocatore si ritira o viene squalificato dalla gara prima dell'inizio del suo primo incontro e il Comitato non ha specificato nelle Condizioni di Gara come è gestita tale situazione, le opzioni del Comitato sono le seguenti:

- dichiarare il prossimo avversario del giocatore come vincitore per default, o
- se il giocatore si ritira prima della suo incontro del primo turno:
 - se il tempo lo consente, produrre un nuovo tabellone match-play, o
 - sostituire il giocatore con un giocatore dalla lista dei sostituti o delle riserve, o
 - laddove i giocatori si siano qualificati tramite lo stroke play per la gara di match-play, sostituire il giocatore con il giocatore che al momento è l'ultimo dei qualificati.

Se il giocatore si ritira o viene squalificato dopo il suo primo incontro o dopo un incontro successivo, il Comitato potrebbe:

- dichiarare il prossimo avversario del giocatore come vincitore, o
- richiedere che tutti i giocatori eliminati dal giocatore in match play giochino per la sua posizione.

Se entrambi i finalisti di una gara match-match sono squalificati, il Comitato può decidere di concludere la gara senza un vincitore. In alternativa, il Comitato potrebbe decidere di far giocare un incontro ai semi-finalisti sconfitti per determinare il vincitore della gara.

Se un giocatore in una gara match-match viene squalificato, il giocatore dovrebbe comunque avere diritto a qualsiasi premio vinto precedentemente nella gara, ad esempio, per aver vinto la gara di qualifica stroke play.

(3) Gestire i Ritiri e le Squalifiche in Stroke Play

Se un giocatore si ritira o è squalificato prima del primo giro in una gara stroke play (ad esempio per non essere partito in orario), il Comitato può sostituire il giocatore con un altro giocatore non al momento nel gruppo dei partecipanti (spesso viene chiamato un sostituto o una riserva) se uno è disponibile. Una volta che il giocatore ha iniziato il suo primo giro, non dovrebbe essere sostituito.

(4) Qualificazione per il Match Play

Quando viene utilizzata una qualificazione stroke play per determinare il(i) tabellone(i) per il match play, il Comitato può scegliere di dirimere i casi di parità per le varie posizioni nel tabellone a caso o adoperando un conteggio alla rovescia dello score o uno spareggio. Questo dovrebbe essere specificato nelle Condizioni di Gara.

(5) L'Errata Applicazione dell'Handicap Influisce sul Tabellone del Match-Play

In un giro di qualificazione stroke play per una gara match-play, se il Comitato calcola erroneamente l'handicap del giocatore o applica erroneamente l'handicap del giocatore che comporta una errata posizione nel tabellone, il Comitato dovrebbe affrontare la questione nel modo più equo possibile. Il Comitato dovrebbe considerare di modificare il tabellone e annullare gli incontri influenzati da tale errore.

Se l'errore viene scoperto dopo l'inizio del secondo giro di match play, è troppo tardi per correggere il tabellone.

7 Dopo la Gara

7A Risoluzione dei Casi di Parità in Stroke Play

Dopo che tutti gli score sono stati consegnati in stroke play, il Comitato può dover risolvere i casi di parità per il primo posto o per le altre posizioni. Il Comitato dovrebbe farlo applicando il metodo descritto nelle Condizioni di Gara (vedi Sezione 5A(6)) che dovrebbe essere stato specificato in anticipo.

In una qualificazione stroke play in cui un numero fisso di giocatori passerà al match play, o quando la gara è una qualificazione per una gara successiva, potrebbero esserci uno spareggio o spareggi per decidere quali giocatori far avanzare che il Comitato dovrebbe organizzare.

(1) Squalifica o Concessione di Sconfitta nello Spareggio Stroke Play

In uno spareggio stroke play tra due giocatori, se uno di loro viene squalificato o concede la sconfitta, non è necessario che l'altro giocatore completi la buca o le buche per essere dichiarato vincitore.

(2) Alcuni Giocatori Non Terminano lo Spareggio Stroke Play

In uno spareggio stroke play tra tre o più giocatori, se non tutti terminano la buca o le buche di spareggio, l'ordine in cui i giocatori sono squalificati o decidono di ritirarsi determina il risultato dello spareggio se necessario.

7B Finalizzare i Risultati

Come specificato nella Sezione 5A(7), è importante che il Comitato chiarisca nelle Condizioni di Gara quando e come il risultato della gara sia definitivo, poiché ciò influenzerà il modo in cui il Comitato risolverà qualsiasi problema relativo alle Regole che si verificherà dopo che il gioco è terminato sia in match play sia in stroke play (vedi Regola

20).

Il Comitato dovrebbe assicurarsi di svolgere le proprie responsabilità per finalizzare i risultati di un incontro o di una gara stroke play in linea con le Condizioni di Gara. Per esempio:

- quando il risultato di un incontro sarà considerato definitivo quando il Comitato lo avrà registrato sul tabellone ufficiale, il Comitato dovrebbe garantire che ciò avvenga il più presto possibile;
- se ci sono delle questioni relative alle Regole che possono influire sul risultato della gara stroke play, il Comitato dovrebbe risolvere tali questioni, anche se ciò significa ritardare la chiusura della gara e l'annunciare i vincitori.

7C Assegnare i Premi

Se la gara coinvolge golfisti dilettanti, il Comitato dovrebbe assegnare i premi solo ai golfisti dilettanti che sono ammessi dalle Regole dello Status del Dilettante. I Comitati dovrebbero fare riferimento alle Regole dello Status del Dilettante e alle Note Guida di accompagnamento che sono disponibili su RandA.org.

7D Questioni sulle Regole o sulla Registrazione dei Punteggi Che Sorgono Dopo la Gara

Quando una questione riguardante le Regole viene portata all'attenzione del Comitato dopo la chiusura della gara, la risoluzione dipenderà dalla natura della questione stessa. Se la questione è quella in cui un giocatore può aver proceduto incorrettamente secondo le Regole, il Comitato dovrebbe fare riferimento alla Regola 20.2e per determinare se una penalità di squalifica debba essere applicata al giocatore.

Quando la questione è dovuta a un errore amministrativo da parte del Comitato, questo dovrebbe correggere l'errore ed emettere nuovi risultati. Se necessario, il Comitato dovrebbe recuperare eventuali premi erroneamente consegnati e assegnarli ai giocatori corretti.

Gli errori amministrativi includono:

- l'aver permesso l'iscrizione a giocatori non idonei;
- un calcolo errato del punteggio totale di un giocatore;
- il calcolare erroneamente l'handicap di un giocatore;
- l'applicare erroneamente un handicap;
- il lasciare un giocatore fuori dai risultati finali;
- l'applicare il metodo sbagliato per dirimere i casi di parità.

IV

Regole Locali Tipo e Altre Forme di Gioco

Contenuti

8 Regole Locali Tipo	
(1) Linee Guida per Stabilire Le Regole Locali	424
(2) Comunicazione delle Regole Locali	425
8A Limiti del Campo e Fuori Limite	426
A-1 Modi Comuni di Definire i Limiti del Confine e i Margini del Limite	426
A-2 Chiarire il Limite del Confine Quando si Utilizza Un Muro, una Strada o Altri Oggetti	426
A-3 Recinzione che Definisce il Limite da Trattare in un Modo Diverso	427
A-4 Fuori Limite Interno	427
A-5 Il Fuori Limite Quando una Strada Pubblica Attraversa il Campo	428
A-6 I Paletti che Indicano il Fuori Limite	428
8B Aree di Penalità	428
B-1 Definire le Aree di Penalità	428
B-2 Ovviare sul Lato Opposto dell'Area di Penalità Rossa	429
B-3 Palla Provvisoria per la Palla in un'Area di Penalità	432
B-4 Definire un Corso d'Acqua Aperto come Parte dell'Area Generale	433
B-5 Opzione Speciale per Ovviare Quando l'Area di Penalità Si Trova Vicino al Bunker	433
8C I Bunker	434
C-1 Chiarire il Bordo del Bunker	434
C-2 Cambiare lo Status delle Aree di Sabbia	434
C-3 Chiarire lo Status del Materiale Simile alla Sabbia quando il Materiale non è in un Bunker	435
C-4 Dichiarare i Bunker di Pratica Parte dell'Area Generale	435
8D I Putting Green	435
D-1 Chiarire il Bordo del Putting Green	435
D-2 Status del Putting Green Quando Viene Utilizzato un Putting Green Temporaneo	436
D-3 Proibire l'Ovviare da un Green Sbagliato Quando Esiste Interferenza Solo con lo Stance	436
D-4 Proibire il Gioco dal Collar del Green Sbagliato	437

D-5 Status di un Green di Pratica o di un Green Temporaneo	438
D-6 Dividere un Green Doppio in Due Green Separati	438
8E Procedure Speciali o Richieste per Ovvviare	439
E-1 Zone di Droppaggio	439
E-2 Pulire la Palla	440
E-3 Piazzare la Palla	441
E-4 Ovvviare dai Buchi di Aerazione	442
E-5 Alternativa al Colpo e Distanza per la Palla Persa o per la Palla Fuori Limite	443
E-6 Ovvviare dalla Recinzione Protettiva sulla Linea di Gioco	448
E-7 Ovvviare da una Recinzione Elettrificata che Definisce il Limite	448
E-8 Definire le Zone Proibite al Gioco	449
E-9 Definire un'Area di Fuori Limite come Zona Proibita al Gioco	449
E-10 Protezione degli Alberi Giovani	450
E-11 Palla Deviate dalla Linea Elettrica	451
E-12 Uso Obbligatorio dei Tappetini da Fairway	451
8F Condizioni Anormali del Campo e Oggetti Integranti	452
F-1 Definire le Condizioni Anormali del Campo e gli Oggetti Integranti	452
F-2 Ovvviare Limitato per la Palla Infossata	453
F-3 Terreno in Riparazione Considerato Come Parte della Vicina Ostruzione	454
F-4 Danno Esteso Dovuto alla Pioggia Abbondante e al Traffico	454
F-5 Ostruzioni Inamovibili Vicino ai Putting Green	455
F-6 Proibire di Ovvviare da una Condizione Anormale del Campo Quando l'Interferenza Esiste Solo con lo Stance.	456
F-7 Ovvviare dalle Giunture di Zolle	456
F-8 Ovvviare dalle Crepe nel Terreno	457
F-9 Ovvviare dalle Radici d'Albero in Fairway o Vicino ad Esso	457
F-10 Danni di Animali	458
F-11 Formicai	458
F-12 Sterco di Animale	459
F-13 Danni da Zoccoli di Animale	459
F-14 Accumuli di Impedimenti Sciolti	460
F-15 Funghi sul Putting Green	460
F-16 Bunker Pieno di Acqua Temporanea	460

F-17 Tutte le Strade e i Sentieri Considerati come Ostruzioni	461
F-18 Considerare gli Oggetti Movibili come Inamovibili	461
F-19 Solchi sul Bordo Vicino al Putting Green	462
F-20 Canali di Drenaggio in Cemento	462
F-21 Linee o Punti Marcati con la Vernice	463
F-22 Linee e Cavi Temporanei	463
F-23 Ostruzioni Temporanee Inamovibili	464
F-24 Ovviare Senza Penalità da Ostruzioni Inamovibili in Aree di Penalità	469
F-25 Punto Più Vicino Dove Ovviare Completamente da Determinare Senza Passare Sopra, Attraverso o Sotto la Condizione Anormale del Campo	470
F-26 Cancelli nelle Recinzioni e nei Muri che Definiscono il Limite	470
8G Limitazioni sull'Utilizzo di Equipaggiamento Specifico	471
G-1 Lista delle Teste di Driver Conformi	471
G-2 Specifiche delle Scanalature e Punzonature	471
G-3 Lista delle Palle Conformi	472
G-4 Regola di Una Sola Palla	472
G-5 Proibire l'Utilizzo di Dispositivi per la Misurazione della Distanza	473
G-6 Proibire l'Uso di Trasporto Motorizzato	473
G-7 Proibire l'Uso di Certi Tipi di Scarpe	474
G-8 Proibire o Limitare l'Uso di Dispositivi Video o Audio	475
G-9 Sostituire un Bastone Rotto o Significativamente Danneggiato	475
G-10 Vietare l'Utilizzo di Bastoni Più Lunghi di 116,84cm (46 pollici)	476
G-11 Limitazione dell'Uso dei Materiali per la Lettura dei Green	476
G-12 Vietare l'Uso di Materiali per Aiutare a Leggere la Linea di Gioco per il Colpo dal Putting Green	478
8H Definire Chi Può Aiutare o Dare Consiglio ai Giocatori	478
H-1 Utilizzo del Caddie Proibito o Richiesto; Limitazioni del Caddie	478
H-2 Designazione di un Consigliere nelle Gare a Squadre	479
H-3 Limitare Chi Può Essere un Capitano della Squadra	480
H-4 Considerare il Consigliere come Componente della Parte del Giocatore	480
H-5 Consiglio: Componenti della Squadra nello Stesso Gruppo	480

8I Definire Quando e Dove i Giocatori Possono Praticare	481
I-1 Praticare Prima dei Giri	814
I-2 Proibire la Pratica Sopra o Vicino al Putting Green Precedente	482
8J Procedure per il Maltempo e per le Sospensioni del Gioco	482
J-1 Metodi per Sospendere e Riprendere il Gioco	482
J-2 Rimozione dell'Acqua Temporanea	483
8K Linee di Condotta sulla Velocità di Gioco	483
K-1 Tempo Massimo per Tutto o per una Parte del Giro	483
K-2 Linea di Condotta sulla Velocità di Gioco Buca per Buca e Colpo per Colpo	484
K-3 Struttura Modificata della Penalità per la Velocità di Gioco	487
8L Responsabilità dello Score	487
L-1 Modifica della Penalità Secondo la Regola 3.3b(2) per l'Omissione della Certificazione del Giocatore o del Marcatore	487
L-2 Rendere il Giocatore Responsabile dell'Handicap sullo Score	487
8M Regole Locali Tipo per Giocatori con Disabilità	488
M-1 Piazzare la Palla per Giocatori che Utilizzano Dispositivi di Mobilità Assistiva su Ruote	488
M-2 Ovviare Senza Penalità da Bunker Specifici per Giocatori che Utilizzano Dispositivi di Mobilità Assistiva su Ruote	489
M-3 Esenzione Limitata dalla Regola 10.1b (Ancorare il Bastone) per Giocatori con Atassia o Atetosi	489

9 Altre Forme di Gioco

9A Stableford Modificata	490
9B Greensome	490
9C Scramble	491
9D Contano I Migliori Due Punteggi su Quattro	491

8 Regole Locali Tipo

Una Regola Locale è una modifica di una Regola o di una Regola aggiuntiva che il Comitato adotta per il gioco generale o per una particolare gara. Il Comitato ha la responsabilità di decidere se adottare qualsiasi Regola Locale e di assicurarsi che essa sia coerente con le linee guida fornite nella Sezione 8(1).

Le Regole Locali che sono in contrasto con queste linee guida non sono autorizzate, quindi un giro giocato con tale Regola Locale in vigore non è considerato come giocato secondo le Regole del Golf.

Se un Comitato adotta una Regola Locale che è incoerente con lo scopo dichiarato delle Regole Locali Tipo, l'autorità per l'handicap dovrebbe essere consultata per sapere se i giocatori possono presentare punteggi accettabili da quel giro ai fini dell'handicap.

(1) Linee Guida per Stabilire le Regole Locali

Prima di stabilire una Regola Locale, il Comitato dovrebbe prendere in considerazione le seguenti linee guida:

- a. Le Regole Locali hanno lo stesso status di una Regola del Golf per una tale gara o campo.
- b. Sebbene un Comitato abbia un'autorità significativa secondo le Regole del Golf per adottare Regole Locali al fine di soddisfare le particolari esigenze di un campo o di una gara, i Comitati dovrebbero utilizzare le Regole Locali solo per trattare i tipi di situazioni coperte dalle dichiarazioni di intenti nella Sezione 8.
- c. Una Regola Locale Tipo può essere adottata nella sua interezza o può servire come esempio di come scrivere un particolare tipo di Regola Locale. Tuttavia, se un Comitato modifica la formulazione di una Regola Locale Tipo per adattarla alle particolari esigenze del campo o della gara, deve assicurarsi che le modifiche siano coerenti con lo scopo dichiarato.

Esempi di modifiche alle Regole Locali Tipo che si adatterebbero a questo requisito includono:

- Ampliare l'uso della Regola Locale Tipo E-4 (Ovviare dai Buchi di Aerazione) da utilizzare per i tagli verticali.
 - Ampliare l'uso della Regola Locale Tipo F-10 (Danni di Animali) ai bunker
- d. Salvo diversa indicazione, la penalità per infrazione ad una Regola Locale dovrebbe essere la penalità generale.
 - e. Un Comitato non deve usare una Regola Locale per derogare o modificare una Regola del Golf semplicemente perché potrebbe preferire che una Regola sia diversa.

Esempi Regole Locali che non sono autorizzate includono:

- Consentire l'uso di bastoni non conformi.
- Aumentare il tempo per la ricerca da tre minuti a cinque minuti.
- Permettere a un giocatore di avere più di un caddie.

- f. La Regola 1.3c(3) afferma che il Comitato non ha l'autorità di applicare penalità in un modo diverso da quello indicato nelle Regole del Golf. Pertanto un Comitato non deve utilizzare una Regola Locale per derogare, modificare o applicare una penalità.
- Esempi Regole Locali che non sarebbero autorizzate includono:
- Non applicare la penalità per aver giocato dall'area di partenza sbagliata se il giocatore corregge l'errore entro un minuto dall'esecuzione del colpo.
 - Riduzione della penalità per aver eseguito un colpo con un bastone non conforme dalla squalifica alla penalità generale.
 - Applicare la penalità di un colpo per un giocatore che non informa un altro giocatore che sta per alzare una palla per identificarla.
- g. Laddove una Regola Locale si basi sulle Regole Locali Tipo, il Comitato può chiedere assistenza nell'interpretazione della Regola Locale al R&A. Ma laddove il Comitato abbia scritto la propria Regola Locale, spetta al Comitato interpretare tale Regola Locale.
- h. Se una Regola Locale viene introdotta a causa di una situazione temporanea, dovrebbe essere rimossa non appena la situazione non richiede più l'uso della Regola Locale.
- i. Le Regole Locali Tipo nella Sezione 8 trattano le situazioni e i problemi che sorgono abbastanza spesso da giustificare l'avere un modulo tipo. Occasionalmente, una Regola Locale può essere giustificata laddove non sia stato fornito alcun linguaggio tipo. In tal caso, il Comitato dovrebbe scrivere la Regola Locale in termini chiari e semplici. Ma soprattutto, la Regola Locale dovrebbe essere in linea con le dichiarazioni di intenti nelle Regole del Golf e nelle Regole Locali Tipo.

Per esempio, permettere di ovviare senza penalità dalle buche di zolla nel fairway non è allineato con il principio centrale di giocare il campo come lo si trova e la palla come si trova, come stabilito nello Scopo della Regola 1.

Se il Comitato ritiene che una Regola Locale non trattata da queste linee guida possa essere necessaria a causa di condizioni locali anormali che interferiscono con il gioco corretto, dovrebbe consultare il R&A.

(2) Comunicazione delle Regole Locali

Il Comitato dovrebbe garantire che tutte le Regole Locali siano messe a disposizione dei giocatori sia sullo score, sia attraverso un Avviso per i Giocatori o tramite metodi di comunicazione digitale.

Laddove venga fornita una versione abbreviata del testo completo della Regola Locale Tipo, ad esempio sul retro dello score, il Comitato dovrebbe garantire che il testo completo sia disponibile, ad esempio su una bacheca o su un sito web.

8A Limiti del Campo e Fuori Limite

A-1 Modi Comuni di Definire i Limiti del Confine e i Margini del Limite

Scopo. Ci sono molti modi in cui un Comitato può definire i limiti del campo e non è opportuno o possibile fornire un elenco completo di Regole Locali Tipo che possono essere utilizzate per questo scopo.

La chiave è essere chiari e specifici nel definire i limiti nelle Regole Locali.

Il metodo più comune per definire i limiti del confine è utilizzare paletti, linee in vernice e recinzioni esistenti. Non è necessario descrivere ogni limite del confine nelle Regole Locali, ma è utile descrivere i metodi usati per definirli. Si raccomanda di fornire dettagli specifici dove il limite del confine potrebbe non essere visivamente evidente e dove il metodo utilizzato per definire il limite del confine è meno comune. Di seguito sono forniti alcuni esempi di come possono essere descritti:

- Il *fuori limite* è definito da [inserire i metodi di definizione del *fuori limite*, per esempio paletti bianchi, linee e recinzioni].
- Il limite del confine a sinistra di [specificare il numero della buca] è definito dal bordo del lato del *campo* della vernice bianca [linee | punti] [specificare il luogo, come ad esempio l'asfalto].
- L'area di manutenzione tra [specificare i numeri delle buche] è *fuori limite* come definito dalla recinzione che circonda l'area.

Vedi le Sezioni 2A e 5B(1) per ulteriori informazioni sul definire il fuori limite.

A-2 Chiarire il Limite del Confine Quando si Utilizza Un Muro, una Strada o Altri Oggetti

Scopo. La definizione di "fuori limite" rende chiaro che quando un limite del confine viene definito da un muro, una strada o da altri oggetti, il Comitato dovrebbe definire il margine del limite del confine.

A seconda della natura o della condizione di un muro, ci possono essere buone ragioni per definire il limite del confine come essere al di là del muro o, in alternativa, utilizzare il bordo del lato del campo del muro come limite del confine.

Regola Locale Tipo A-2.1

"Il bordo del lato del *campo* di [identificare l'oggetto, per esempio qualsiasi muro o qualsiasi strada] definisce il limite del confine del *campo*".

Regola Locale Tipo A-2.2

"Una palla è *fuori limite* quando è al di là [identificare l'oggetto, per esempio qualsiasi muro o qualsiasi strada] che definisce il limite del confine del *campo*".

Regola Locale Tipo A-2.3

"Il limite del confine alla [specificare il numero della buca] è definito da [inserire la descrizione dell'oggetto o della caratteristica]".

A-3 Recinzione che Definisce il Limite da Trattare in un Modo Diverso

Scopo. Quando definito da una recinzione, il margine del limite è definito dalla linea tra i punti del lato del campo dei pali della recinzione presi a livello del terreno (escluso i supporti angolati) e quei pali della recinzione sono fuori limite. Tuttavia, il Comitato può scegliere di trattare una recinzione che definisce il limite in un modo diverso a causa della natura di tale recinzione o della vegetazione che la circonda.

Il Comitato non può modificare il modo in cui il limite del confine è definito in relazione a una linea o a un paletto.

Regola Locale Tipo A-3

"Una palla è fuori limite quando si trova oltre la recinzione [specificare il numero della buca] presa a livello del terreno (esclusi i supporti angolati)."

A-4 Fuori Limite Interno

Scopo. Per il disegno del campo o per ragioni di sicurezza, un Comitato può scegliere di specificare che una particolare parte del campo si trovi fuori limite durante il gioco di una particolare buca.

Ciò viene fatto per impedire ai giocatori che giocano tale buca di giocare verso e da un'altra parte del campo. Per esempio, su una buca dogleg un fuori limite interno può essere utilizzato per impedire a un giocatore di tagliare il dogleg giocando una palla verso il fairway di un'altra buca.

Tuttavia, non è autorizzata una Regola Locale che stabilisca che una palla sia fuori limite se attraversa un limite del campo, anche se essa attraversa nuovamente il limite del campo e va a fermarsi sulla medesima parte del campo perché una palla è fuori limite solo quando va a fermarsi fuori limite.

Regola Locale Tipo A-4

"Durante il gioco di [specificare il numero della buca], il [specificare il luogo o il lato] della buca, definito da [inserire la descrizione del metodo di definizione del *fuori limite*, per esempio paletti bianchi] è *fuori limite*."

Tali [inserire gli oggetti utilizzati per definire il fuori limite, per esempio i paletti] sono considerati *oggetti che definiscono il limite* durante il gioco di [specificare il numero della buca]. Per tutte le altre buche, essi sono *ostruzioni* [*inamovibili*/ *movibili*].

A-5 Il Fuori Limite Quando una Strada Pubblica Attraversa il Campo

Scopo. Quando una strada pubblica attraversa un campo, questa solitamente viene definita fuori limite. Ciò può rendere possibile per una palla giocata da un lato della strada andare a fermarsi entro i limiti del campo sull'altro lato della strada, sebbene tale palla sia fuori limite se si fermasse sulla strada stessa.

Se il Comitato reputa che non sia giusto o che sia pericoloso trattare diversamente tali situazioni, può adottare una Regola Locale che stabilisca che una palla giocata da un lato della strada che si ferma sull'altro lato della strada stessa sia fuori limite.

Se una strada attraversa una particolare buca dove i giocatori devono giocare da un lato all'altro nel normale corso del gioco, il Comitato dovrebbe specificare che questa Regola Locale non si applica a tale strada nel gioco di quella buca.

Regola Locale Tipo A-5

“Una palla che va a fermarsi sopra o al di là della strada [identificare la strada o le buche in cui essa entra in gioco] è *fuori limite*, anche se essa va a fermarsi su un'altra parte del *campo* che si trova entro i limiti per le altre buche”.

A-6 I Paletti che Indicano il Fuori Limite

Scopo. Quando il fuori limite è definito da una linea sul terreno, da un fosso o in un altro modo che non può essere notato da una certa distanza, il Comitato può posizionare dei paletti lungo il limite del confine per consentire ai giocatori di vedere da una certa distanza dove si trovi il bordo del limite del campo.

Gli oggetti che definiscono il limite non si possono muovere e generalmente non è permesso oviare senza penalità, ma il Comitato può permettere di oviare da tali paletti per mezzo della seguente Regola Locale Tipo che dovrebbe anche chiarire lo status di questi paletti.

Si raccomanda che tali paletti siano marcati in modo diverso dagli altri paletti che definiscono il limite del campo sul campo, per esempio, dei paletti bianchi con la parte superiore in nero possono essere utilizzati per questo scopo.

Regola Locale Tipo A-6

“Laddove il limite del *campo* sia definito da [identificare il limite del *campo*, per esempio una linea bianca marcata sul terreno], dei paletti bianchi con la parte superiore in nero sono stati posizionati per visibilità. Tali paletti sono *ostruzioni [inamovibili/movibili]*”.

8B Aree di Penalità

B-1 Definire le Aree di Penalità

Scopo. Ci sono molti modi in cui un Comitato può definire le aree di penalità sul campo e pertanto non è appropriato o possibile fornire una lista completa di Regole Locali che possono essere utilizzate per questo scopo.

La chiave è essere chiari e specifici nel definire le aree di penalità nelle Regole Locali.

Sebbene sia buona norma marcare i bordi delle aree di penalità utilizzando paletti e linee,

ci sono volte in cui il bordo dell'area di penalità può essere definito da una caratteristica fisica e utilizzando un'enunciazione sullo score o sul foglio delle Regole Locali. Questo dovrebbe essere fatto solo laddove non ci sia confusione su dove inizi il bordo dell'area di penalità.

Di seguito sono forniti alcuni esempi di come possono essere descritti:

- *L'area di penalità rossa alla [specificare il numero della buca] si estende e coincide con il margine del limite del confine.*
- *L'area di penalità rossa alla [specificare il numero della buca] definita su un solo lato si estende all'infinito.*
- *Tutte le aree di deserto sono aree di penalità rosse e il bordo dell'area di penalità è laddove l'erba e il deserto si incontrano.*
- *Tutte le aree di lava sono aree di penalità rosse.*
- *Laddove un muro artificiale circonda il bordo di un lago o di un'altra massa d'acqua, l'area di penalità è definita dal bordo esterno del muro.*

Quando un'area di penalità è potenzialmente in gioco in più di una buca, il Comitato può scegliere di definirla come area di penalità gialla durante il gioco di una buca per mantenere la difficoltà di quella buca. Tuttavia, può essere introdotta una Regola Locale per definire l'area di penalità come rossa per il gioco di tutte le altre buche, dove è appropriato ovviare lateralmente.

- *"Nel gioco della [specificare il numero della buca], l'area di penalità gialla alla [specificare un altro numero della buca] è da giocare come un'area di penalità rossa.*
- *L'area di penalità gialla alla [specificare il numero della buca] è da giocare come un'area di penalità rossa nel gioco di tutte le altre buche".*

Vedi la Sezione 2C e 5B(2) per ulteriori informazioni sul definire le aree di penalità.

B-2 Ovviare sul Lato Opposto dell'Area di Penalità Rossa

Scopo. La Regola 17.1 dà a un giocatore l'opzione di ovviare lateralmente o indietro sulla linea basandosi sul posto in cui la propria palla ha per l'ultima volta attraversato il bordo di un'area di penalità rossa. Tuttavia, in alcuni casi (per esempio, a causa della posizione dell'area di penalità rossa proprio vicino al limite del confine del campo), tali opzioni possono lasciare al giocatore nessuna opzione ragionevole oltre all'ovviare per colpo e distanza.

Un Comitato può introdurre una Regola Locale per consentire l'ovviare lateralmente sul lato opposto dell'area di penalità rossa come opzione per ovviare extra secondo la Regola 17.1d.

Nel prendere in considerazione una Regola Locale per consentire un'opzione aggiuntiva per ovviare:

- Il Comitato dovrebbe considerare di introdurre tale Regola Locale nelle situazioni in cui un giocatore potrebbe essere seriamente svantaggiato se essa non fosse introdotta. Due esempi del genere sono:

- Laddove un limite del confine coincida con il bordo di un'area di penalità lungo il lato di una buca in un modo che se una palla ha attraversato per l'ultima volta l'area di penalità sul lato del limite del confine del campo, il giocatore non avrebbe probabilmente una reale opzione oltre quella di giocare nuovamente per colpo e distanza.
- Laddove la configurazione dell'area di penalità sia tale che ci potrebbe essere un dubbio sul posto dove la palla abbia per l'ultima volta attraversato l'area di penalità e la decisione relativa a quale lato dell'area di penalità la palla abbia per l'ultima volta attraversato abbia un impatto considerevole su dove ovviare. Ciò si applica se un'area di penalità relativamente stretta sia delimitata da cespugli o dal rough fitto su un lato e dal fairway dall'altro.
- Si raccomanda che il Comitato indichi la posizione delle aree di penalità specifiche alle quali viene applicata la Regola Locale, piuttosto che applicarla a tutte le aree di penalità rosse del campo. Questa Regola Locale non dovrebbe essere utilizzata per permettere a un giocatore di servirsi dell'opzione per ovviare sul lato opposto al fine di attraversare un'area di penalità rossa andando in una posizione più favorevole di quella che sarebbe disponibile se egli utilizzasse e fosse fruibile la procedura normale per ovviare lateralmente secondo la Regola 17.1d.
- Laddove questa opzione sia disponibile, può anche essere auspicabile marcare le aree di penalità in un modo speciale, come ad esempio colorando diversamente la parte superiore di ciascun paletto dove l'opzione aggiuntiva è disponibile e questo dovrebbe essere specificato nella Regola Locale.
- Invece di utilizzare questa Regola Locale, il Comitato può decidere di mettere in atto una o più zone di droppaggio (vedi Regola Locale Tipo E-1).

Regola Locale Tipo B-2.1

“Se la palla di un giocatore si trova in un'area di penalità, incluso quando è noto o pressoché certo che essa si trovi in un'area di penalità anche se non è stata trovata, il giocatore può ovviare utilizzando una delle opzioni secondo la Regola 17.1d che prevedono ciascuna un colpo di penalità.

Oppure, se la palla ha per l'ultima volta attraversato il bordo dell'area di penalità rossa alla [specificare il numero della buca e il luogo], come opzione aggiuntiva per ovviare, per **un colpo di penalità**, il giocatore può *droppare* la palla originale o un'altra palla sul lato opposto dell'area di penalità:

- Punto di Riferimento: il punto stimato sul bordo opposto dell'area di penalità che si trova alla stessa distanza dalla buca del punto stimato dove la palla originale ha per l'ultima volta attraversato il bordo dell'area di penalità rossa in modo tale che una linea retta tra questi due punti stimati non attraversi l'esterno dell'area di penalità.
- Dimensione dell'Area dove Ovviare Misurata dal Punto di Riferimento: *lunghezza di due bastoni*, **ma** con questi limiti:
- Limiti sulla Posizione dell'Area dove Ovviare:
 - non deve essere più vicino alla buca del punto di riferimento e

- può essere in qualsiasi *area del campo* eccetto nella stessa *area di penalità*, **ma**
- se più di un'*area del campo* si trova entro la *lunghezza di due bastoni* dal punto di riferimento, la palla deve fermarsi all'interno dell'*area dove ovviare* nella stessa *area del campo* che la palla ha toccato per la prima volta quando *droppata nell'area dove ovviare*.

Penalità per giocare la palla da un *Posto Sbagliato* in infrazione alla Regola Locale: *Penalità Generale* secondo la Regola 14.7a".

Regola Locale Tipo B-2.2

Si applica la Regola Locale Tipo B-2.1, ma con la seguente modifica al secondo paragrafo:

"Oppure, se la palla ha per l'ultima volta attraversato il bordo di un'*area di penalità* rossa che coincide con un limite del confine del *campo*, come opzione extra per ovviare con **un colpo di penalità**, il giocatore può *droppare* la palla originale o un'altra palla sul lato opposto di tale *area di penalità*".

RLT B-2.1 E 2.2: OVVIARE SUL LATO OPPOSTO DELL'AREA DI PENALITA' ROSSA

- ⓧ Punto in cui la palla è entrata nell'area di penalità
- Ⓨ Punto sul bordo opposto equidistante dalla buca rispetto al punto X (punto di riferimento)
- Area dove ovviare

Linea del fuori limite

Se è noto o pressoché certo che la palla del giocatore si trovi in un'area di penalità rossa, il giocatore può ovviare utilizzando una delle opzioni secondo la Regola 17.1d, oppure, come opzione aggiuntiva per ovviare quando viene introdotta la Regola Locale Tipo B-2.1 o B-2.2, il giocatore può anche ovviare lateralmente sul bordo opposto dell'area di penalità con un colpo di penalità.

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

B-3 Palla Provvisoria per la Palla in un'Area di Penalità

Scopo. Secondo la Regola 18.3, a un giocatore non è permesso giocare una palla provvisoriamente se è noto o pressoché certo che la propria palla sia in un'area di penalità.

Tuttavia, in casi rari, la dimensione, la forma o la posizione di un'area di penalità può essere tale che:

- Il giocatore non possa vedere se la palla sia nell'area di penalità,
- Si ritarderebbe irragionevolmente il gioco se il giocatore dovesse andare avanti a cercare la palla prima di ritornare a giocare un'altra palla con la penalità di colpo e distanza o secondo un'altra opzione secondo la Regola 17, e
- Se la palla non venisse trovata, sarebbe noto o pressoché certo che essa sia nell'area di penalità.

Per tali situazioni, per risparmiare tempo, un Comitato può scegliere di modificare la Regola 18.3:

- La Regola 18.3a è modificata per consentire al giocatore di giocare una palla provvisoriamente secondo la Regola 17.1d(1), la Regola 17.1d(2) o, nel caso di un'area di penalità rossa, la Regola 17.1d(3).
- Le Regole 18.3b e 18.3c sono modificate per stabilire quando tale palla provvisoria debba o possa essere giocata o abbandonata, come stabilito nella Regola Locale Tipo.

Regola Locale Tipo B-3

“Se un giocatore non sa se la propria palla si trovi nell'*area di penalità* [identificare il luogo], il giocatore può giocare una *palla provvisoria* secondo la Regola 18.3, che viene modificata in questo modo:

Nel giocare la *palla provvisoria*, il giocatore può utilizzare l'opzione dell'ovviare per *colpo e distanza* (vedi Regola 17.1d(1)), l'opzione per ovviare indietro sulla linea (vedi Regola 17.1d(2)), oppure, se è un'*area di penalità* rossa, l'opzione per ovviare lateralmente (vedi Regola 17.1d(3)). Se è disponibile una zona di droppaggio per quest'*area di penalità* (vedi Regola Locale Tipo E-1), il giocatore può anche utilizzare tale opzione per ovviare.

Una volta che il giocatore ha giocato una *palla provvisoria* secondo questa Regola Locale, egli non può utilizzare un'altra ulteriore opzione secondo la Regola 17.1 in relazione alla palla originale.

Nel decidere quando tale *palla provvisoria* diventi la palla *in gioco* del giocatore o se essa debba o possa essere abbandonata, si applicano la Regola 18.3c(2) e 18.3c(3), eccetto:

- Quando la Palla Originale Viene Trovata nell'Area di Penalità Entro il Periodo dei Tre Minuti Previsti per la Ricerca. Il giocatore può scegliere di:
 - continuare a giocare la palla originale come si trova nell'*area di penalità*, nel qual caso la *palla provvisoria* non deve essere giocata. Tutti i colpi con tale *palla provvisoria* prima che questa sia abbandonata (inclusi i *colpi* eseguiti e qualsiasi colpo di penalità derivante unicamente dal giocare quella palla), non contano, o
 - continuare a giocare la *palla provvisoria*, nel qual caso la palla originale non

deve essere giocata.

- Quando la Palla Originale Non Viene Trovata Entro il Periodo dei Tre Minuti Previsti per la Ricerca o E' Noto o Pressoché Certo che Sia nell'Area di Penalità. La palla provvisoria diventa la palla in gioco del giocatore.

Penalità per Infrazione alla Regola Locale: Penalità Generale."

B-4 Definire un Corso d'Acqua Aperto come Parte dell'Area Generale

Scopo. Se un corso d'acqua aperto non contiene solitamente dell'acqua (come ad esempio un fosso di drenaggio oppure un'area di dilavamento che è secca, eccetto durante la stagione piovosa), il Comitato può definire tale area come parte dell'area generale.

Il Comitato può anche scegliere di marcare tale corso d'acqua aperto come area di penalità durante i periodi dell'anno in cui esso contiene l'acqua o lasciarlo parte dell'area generale, nel qual caso l'acqua che esso contiene sarebbe considerata come acqua temporanea. Tuttavia, le aree che normalmente contengono acqua dovrebbero essere marcate come aree di penalità per tutto l'anno.

Vedi la Regola Locale Tipo F-20 per quando un corso d'acqua aperto possa essere definito come una condizione anormale del campo.

Regola Locale Tipo B-4.1

"Il [descrivere il corso d'acqua specifico, per esempio un fosso] a [indicare dove è localizzato] è da considerare parte dell'*area generale* e non è parte di un'*area di penalità*".

Regola Locale Tipo B-4.2

"Tutti [descrivere tipi specifici di corsi d'acqua, come ad esempio i fossi di drenaggio in cemento] sono da considerarsi come parte dell'*area generale* e non come *area di penalità*".

B-5 Opzione Speciale per Ovviare Quando l'Area di Penalità Si Trova Vicino al Bunker

Scopo. Ci possono essere particolari buche nelle quali parte del bordo di un'area di penalità rossa si trova così vicino a un bunker che un giocatore nell'ovviare lateralmente secondo la Regola 17.1d(3) necessiterà di droppare una palla nel bunker.

In tale caso, un Comitato può scegliere di realizzare un'opzione extra per ovviare che consenta al giocatore, con un colpo di penalità, di ovviare in una zona di droppaggio posizionata nell'area generale.

Regola Locale Tipo B-5

"Questa Regola Locale consente l'utilizzo di una zona di droppaggio come opzione extra per ovviare quando:

- la palla di un giocatore si trova in un'*area di penalità* rossa [identificare il luogo], incluso quando è *noto o pressoché certo* che la palla sia nell'*area di penalità* anche se non è trovata, [e se applicabile]

- [descrivere dove la palla deve attraversare il bordo dell'*area di penalità*, come ad esempio due paletti marcati in modo particolare].

In tale caso, il giocatore ha queste opzioni per ovviare, ciascuna che prevede **un colpo di penalità**:

- il giocatore può ovviare secondo una delle opzioni nella Regola 17.1d, o
- come opzione aggiuntiva, il giocatore può dropare la palla originale o un'altra palla nella zona di dropaggio più vicina al punto dove la palla ha per l'ultima volta attraversato il bordo dell'*area di penalità* rossa e che non sia più vicino alla *buca* di tale punto. La zona di dropaggio è un'*area dove ovviare* secondo la Regola 14.3.

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

8C I Bunker

C-1 Chiarire il Bordo del Bunker

Scopo. Quando può essere difficile determinare il bordo di un bunker a causa dell'usura o quando i bunker si confondono con aree di sabbia che si trovano nell'area generale o in un'area di penalità, il Comitato può aver bisogno di definire il bordo del bunker.

Di seguito vengono forniti alcuni esempi di come possono essere descritti:

- "il bordo del *bunker* [specificare il numero della buca, per esempio a sinistra del green della buca 15] è definito dal bordo esterno dei paletti [inserire il colore] preso a livello del terreno e i paletti stessi sono all'interno del bunker. Tali paletti sono *ostruzioni movibili*".
- "il bordo del *bunker* [specificare il luogo e il numero della buca] è definito dalla linea [identificare il colore] marcata sulla sabbia".
- "il bordo del bunker a destra di [specificare il luogo e il numero della buca] è definito dal solco scavato nella sabbia".
- "qualsiasi area di sabbia che è stata preparata (ad esempio rastrellata) si considera essere parte di un *bunker*".

Vedi le Sezioni 2D e 5B(3) per ulteriori informazioni sui bunker.

C-2 Cambiare lo Status delle Aree di Sabbia

Scopo. La definizione di "bunker" specifica che un Comitato può definire un'area di sabbia preparata come parte dell'area generale oppure definire un'area di sabbia non preparata come bunker, tramite una Regola Locale.

Regola Locale Tipo C-2.1

Definire un'area di sabbia preparata come parte dell'area generale:

"L'area [aree] preparata di sabbia [dettagliare le buche o i luoghi] è parte dell'*area generale* e non è *bunker*".

Regola Locale Tipo C-2.2

Definire un'area di sabbia non preparata come bunker:

“L'area [aree] di sabbia non preparata [dettagliare le buche o i luoghi] è *bunker* e non è parte dell'*area generale*”.

C-3 Chiarire lo Status del Materiale Simile alla Sabbia quando il Materiale Non E' in un Bunker

Scopo. I bunker in un campo qualche volta contengono materiali simili alla sabbia, come ad esempio conchiglie frantumate o polvere di lava. Tali materiali sono considerati come sabbia quando si applica la Regola 12 (vedi la Definizione di “bunker”).

Per coerenza, il Comitato può scegliere di considerare tali materiali allo stesso modo in qualsiasi altro posto sul campo.

Regola Locale Tipo C-3

“ Il [identificare il materiale come ad esempio le conchiglie frantumate o la polvere di lava] utilizzato per riempire i *bunker* è considerato come sabbia sia quando si trova in un *bunker*, sia in qualsiasi altro posto sul *campo*.

Ciò significa che questi materiali non sono *impedimenti sciolti*. Un giocatore non deve *migliorare le condizioni che influenzano il colpo* rimuovendo tali materiali eccetto quando questi si trovano sul *putting green* (vedi Regola 13 .1c(1))”.

C-4 Dichiarare i Bunker di Pratica Parte dell'Area Generale

Scopo. Quando i bunker entro i limiti del campo sono utilizzati per la pratica, questi non perdono il proprio status di bunker per default. Tuttavia, la condizione dei bunker di pratica può essere molto brutta, in quanto i giocatori di frequente non li rastrellano. Se il Comitato vuole garantire ai giocatori l'ovviare, tale bunker può essere definito o marcato come terreno in riparazione, il che significa che diventa parte dell'area generale che permetterà ai giocatori di ovviare senza penalità all'esterno del bunker stesso.

Regola Locale Tipo C-4

“Il *bunker* di pratica localizzato alla [specificare il luogo] è *terreno in riparazione* ed è parte dell'*area generale*. E' possibile ovviare senza penalità secondo la Regola 16.1b”.

8D I Putting Green

D-1 Chiarire il Bordo del Putting Green

Scopo. Ci possono essere volte in cui è difficile per un giocatore determinare se la sua palla sia sul putting green perché non c'è una differenza percepibile nell'altezza dell'erba sul putting green rispetto a quella dell'apron. In casi come questo, il Comitato può scegliere di definire i bordi dei putting green con una linea o dei punti in vernice.

Regola Locale Tipo D-1

“ I bordi dei *putting green* sono definiti da [inserire il colore delle linee| punti]. Tali punti/linea sono [sul] [fuori dal] *putting green* e non è possibile ovviare senza penalità da essi”.

D-2 Status del Putting Green Quando Viene Utilizzato un Putting Green Temporaneo

Scopo. Ci possono essere volte in cui un putting green di una buca non può essere utilizzato per varie ragioni, per esempio a causa del maltempo o per ragioni di riparazione o di manutenzione. In tal caso, il Comitato può decidere di preparare un putting green temporaneo e mettere in atto una Regola Locale per definirlo come il putting green in uso per tale buca. Il putting green che è stato sostituito da un putting green temporaneo diventa automaticamente un green sbagliato, in quanto non è più il putting green della buca che il giocatore sta giocando.

Regola Locale Tipo D-2

“I *putting green* temporanei sono utilizzati come *putting green* alle buche [inserire il numero delle buche] come definito da [inserire la descrizione, per esempio le aree di fairway circondate da linee bianche]. Qualsiasi *putting green* che è stato sostituito da un *putting green* temporaneo è considerato un *green sbagliato* e si deve ovviare senza penalità dalla sua interferenza secondo la Regola 13.1f.

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

D-3 Proibire l'Ovviare da un Green Sbagliato Quando Esiste Interferenza Solo con lo Stance

Scopo. Ci possono essere situazioni in cui un Comitato non vuole permettere a un giocatore l'ovviare da un green sbagliato quando la sola interferenza è con lo stance del giocatore, per esempio:

- c'è un rough fitto vicino ad alcuni putting green e il Comitato considera che sarebbe ingiusto richiedere a un giocatore di ovviare in tali aree, o
- un green grande viene utilizzato come putting green per due buche separate, tuttavia il Comitato decide di dividerlo. Il Comitato può anche scegliere di non richiedere a un giocatore, la cui palla è sul putting green della buca che sta giocando, di ovviare quando il suo stance si trova sull'altro putting green.

Regola Locale Tipo D-3.1

“ La Regola 13.1f viene modificata in questo modo:

Non esiste interferenza se un *green sbagliato* interferisce solo con lo *stance* del giocatore”.

Regola Locale Tipo D-3.2

“La Regola 13.1f viene modificata in questo modo:

Quando la palla di un giocatore giace sul *putting green* della [specificare il numero della buca], non esiste interferenza con lo *stance* del giocatore che si trova sul *putting green* della [specificare il numero della buca] o il contrario.

D-4 Proibire il Gioco dal Collar del Green Sbagliato

Scopo. Se le palle giocate in una particolare buca vanno spesso a fermarsi sul green di una buca vicina:

- il punto più vicino per ovviare completamente quando si ovvia da tale green sbagliato secondo la Regola 13.1f sarà solitamente sull'apron o sul collar vicino a tale green, e
- l'apron o il collar di conseguenza si può rovinare.

Per impedire un tale danno, il Comitato può scegliere di richiedere che i giocatori ovvino secondo la Regola 13.1f facendo riferimento a un punto più vicino dove ovviare completamente modificato che evita l'interferenza sia con il green sbagliato sia con l'apron o il collar, oppure utilizzando una zona di droppaggio (vedi Regola Locale Tipo E-1).

Regola Locale Tipo D-4.1

“Nel giocare [specificare il numero della buca], se il giocatore deve ovviare secondo la Regola 13.1f poiché la sua palla si è fermata sul *putting green* della [specificare il numero della buca] oppure tale *putting green* interferisce con il suo *stance* o con l'area del movimento che egli intende effettuare:

- nel trovare l'*area dove ovviare* da utilizzare per ovviare, il *putting green* della [specificare il numero della buca] viene definito per includere l'area del fairway entro [specificare la distanza, come ad esempio la *lunghezza di due bastoni*] dal bordo del *putting green*.
- Ciò significa che il *punto più vicino per ovviare completamente* deve evitare l'interferenza da quest'area unitamente al *putting green*.

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

Regola Locale Tipo D-4.2

“Si considera che i *green sbagliati* includano [specificare la distanza dal bordo del *green sbagliato*/l'area intorno al *green sbagliato*]. Quando un giocatore ha interferenza da un *green sbagliato* secondo la Regola 13.1f, inclusa quest'area allargata, il giocatore deve ovviare senza penalità.

[L'interferenza non esiste quando l'area interferisce solo con lo *stance* del giocatore].

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

D-5 Status di un Green di Pratica o di un Green Temporaneo

Scopo. I green sbagliati includono i green di pratica per la pratica del putt o del pitching per definizione, tuttavia il Comitato può scegliere di consentire il gioco da entrambi tramite una Regola Locale (il che significa che un giocatore la cui palla giace su tali green deve giocare la palla da lì). Un putting green temporaneo per una buca è solitamente parte dell'area generale quando non è in uso, tuttavia il Comitato può voler chiarire il suo status o dichiararlo come green sbagliato. Il Comitato può anche definire un green di pratica o un green temporaneo come terreno in riparazione, il che consentirebbe a un giocatore di ovviare senza penalità secondo la Regola 16.1b.

Regola Locale Tipo D-5.1

“Il green di pratica localizzato [inserire i dettagli del luogo dove è localizzato il green], non è un *green sbagliato* e non è richiesto o permesso ovviare senza penalità secondo la Regola 13.1f.

Regola Locale Tipo D-5.2

“Il green temporaneo localizzato [inserire i dettagli del luogo dove è localizzato il green], è un *green sbagliato* anche quando non è in uso e si deve ovviare secondo la Regola 13.1f.”

Regola Locale Tipo D-5.3

“Il green di pratica localizzato [inserire i dettagli del luogo dove è localizzato il green], non è un *green sbagliato* e non è richiesto ovviare senza penalità secondo la Regola 13.1f, tuttavia esso è *terreno in riparazione* e un giocatore può ovviare senza penalità secondo la Regola 16.1b”.

D-6 Dividere un Green Doppio in Due Green Separati

Scopo. Quando un campo ha un green che serve da putting green per due buche, il Comitato può voler dividere il green in due green separati tramite una Regola Locale. Ciò richiederebbe che un giocatore che si trova sulla porzione sbagliata del green ovvi secondo la Regola 13.1f. Il metodo per definire tale separazione dovrebbe essere specificato. Questa Regola Locale può essere modificata in modo che l'interferenza non esista quando il green sbagliato interferisce solo con lo stance del giocatore per i casi in cui la palla del giocatore si trovi sulla porzione giusta del green, ma lo stance del giocatore sia sull'altra porzione del green.

Regola Locale Tipo D-6

“Il green che serve le buche [specificare i numeri delle buche] si considera costituito da due green separati divisi da [specificare il metodo, come ad esempio paletti colorati]. Un giocatore che ha interferenza con la porzione del green per la buca che non si sta giocando, si trova su un *green sbagliato* e deve ovviare secondo la Regola 13.1f.

[L'interferenza non esiste quando il *green sbagliato* interferisce solo con lo *stance* del giocatore]

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

8E Procedure Speciali per Ovviare

E-1 Zone di Droppaggio

Scopo. Una zona di droppaggio è una speciale area dove ovviare che può essere adottata dal Comitato. Nell'ovviare in una zona di droppaggio, il giocatore deve droppare una palla all'interno ed essa si deve fermare nella zona di droppaggio.

Le zone di droppaggio dovrebbero essere considerate quando ci possono essere problemi pratici con i giocatori nell'utilizzare le consuete opzioni per ovviare secondo una Regola, come ad esempio:

- Regola 13.1f - Green Sbagliato.
- Regola 16.1 – Condizioni Anormali del Campo (Incluse le Ostruzioni Inamovibili).
- Regola 16.2 – Condizione di Animale Pericoloso.
- Regola 17 – Aree di Penalità.
- Regola 19 – Palla Ingioicabile.
- Regola Locale Tipo E-5 Alternativa al Colpo e Distanza per Palla Persa o Palla Fuori Limite
- Regola Locale Tipo F-23 – Ostruzioni Temporanee Inamovibili.

I seguenti punti si applicano quando si dropa una palla in una zona di droppaggio:

- Il giocatore non deve necessariamente stare nella zona di droppaggio quando dropa la palla.
- Quando un giocatore utilizza una zona di droppaggio, l'area dove ovviare è definita da tale zona di droppaggio e la palla deve essere droppata al suo interno e deve fermarsi nella zona di droppaggio (vedi Regola 14.3).
- Se la zona di droppaggio è definita da una linea sul terreno, la linea è all'interno della zona di droppaggio.

Il Comitato può fornire più di una zona di droppaggio per determinate situazioni, come per un'ampia area di penalità. In tal caso, il Comitato dovrebbe specificare quale zona di droppaggio utilizzare, come la zona di droppaggio più vicina o la zona di droppaggio più vicina non più vicina alla buca.

Vedere la Sezione 2I per ulteriori informazioni sulle zone di droppaggio.

Sono state fornite Regole Locali Tipo per due degli usi più comuni delle zone di droppaggio, tuttavia queste possono essere adattate in modo appropriato per le altre Regole sopra menzionate.

Regola Locale Tipo E-1.1

Questa Regola Locale Tipo tratta l'esempio di una zona di droppaggio utilizzata come opzione extra per ovviare da un'area di penalità.

“ Se la palla di un giocatore si trova nell'*area di penalità* [identificare il colore se se ne limita l'uso] [identificare il luogo], incluso quando è *noto o pressoché certo* che essa sia in tale *area di penalità* anche se non è trovata, il giocatore ha le seguenti opzioni per ovviare, ciascuna che prevede **un colpo di penalità**:

- il giocatore può ovviare secondo la Regola 17.1, o
- come opzione extra, il giocatore può *droppare* la palla originale o un'altra palla nella zona di droppaggio [descrivere come è definita la zona di droppaggio e dove è localizzata]. La zona di droppaggio è un'*area dove ovviare* secondo la Regola 14.3.

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

Regola Locale Tipo E-1.2

Questa Regola Locale Tipo tratta l'esempio di una zona di droppaggio utilizzata come opzione extra per ovviare da una condizione anormale del campo come ad esempio una grande area di terreno in riparazione.

" Se la palla di un giocatore si trova in *terreno in riparazione* [identificare il luogo], incluso quando è *noto o pressoché certo* che una palla che non è stata trovata sia nel *terreno in riparazione*, il giocatore ha queste opzioni per ovviare:

- Il giocatore può ovviare senza penalità secondo la Regola 16.1, o
- come opzione extra, il giocatore può ovviare senza penalità *droppando* la palla originale o un'altra palla nella zona di droppaggio [descrivere come è definita la zona di droppaggio e dove è localizzata]. La zona di droppaggio è un'*area dove ovviare* secondo la Regola 14.3.

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

Regola Locale Tipo E-1.3

Questa Regola Locale Tipo tratta l'esempio di una zona di droppaggio utilizzata come unica opzione per ovviare disponibile (oltre al colpo e distanza) per ovviare da un'area di penalità, ma essa può essere adattata per qualsiasi altra Regola sopra menzionata.

" Se la palla di un giocatore si trova nell'*area di penalità* [identificare il colore se se ne limita l'uso] [identificare il luogo], incluso quando è *noto o pressoché certo* che essa sia in tale *area di penalità* anche se non è trovata, il giocatore ha le seguenti opzioni per ovviare, ciascuna che prevede **un colpo di penalità**:

- il giocatore può ovviare per *colpo e distanza* secondo la Regola 17.1d(1), o
- il giocatore può *droppare* la palla originale o un'altra palla nella zona di droppaggio [descrivere come è definita la zona di droppaggio e dove è localizzata]. La zona di droppaggio è un'*area dove ovviare* secondo la Regola 14.3.

Il giocatore non può ovviare secondo le Regole 17.1d(2) o 17.1d(3).

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

E-2 Pulire la Palla

Scopo. Quando le condizioni del terreno possono far sì che il fango si attacchi alla palla, il Comitato può scegliere di permettere al giocatore di marcare, alzare, pulire e ripiazzare la

palla nell'area generale. Tale ovviare dovrebbe essere limitato a quelle porzioni del campo in cui vi è necessità.

Mentre la Regola Locale per il Piazzamento della Palla (Regola Locale Tipo E-3) è ideata per il solo utilizzo nelle aree tagliate all'altezza del fairway o inferiore nell'area generale, questa Regola Locale può essere utilizzata per tutta l'area generale o limitata ad aree specifiche. Il Comitato potrebbe scegliere di utilizzare entrambe le Regole Locali che consentono di piazzare la palla nel fairway e pulire la palla ovunque nell'area generale.

Non è autorizzato implementare questa Regola Locale una volta che il gioco è iniziato in un giro stroke play. Facendo in questo modo, si consentirebbe ai giocatori che hanno più buche da giocare di avere il vantaggio di utilizzarla per un periodo di tempo più lungo. Tale Regola Locale può essere implementata, una volta che un incontro è iniziato, tra il gioco di due buche, in quanto gli avversari hanno un uguale beneficio.

Per una guida su quando e come può essere utilizzata questa Regola Locale allo scopo di formulare i punteggi validi ai fini dell'handicap (per esempio se essa debba essere limitata al solo fairway), consultate le regole o le raccomandazioni contenute all'interno delle pubblicazioni o in altre linee guida del World Handicap System® fornite dall'ente responsabile dell'handicap nella giurisdizione locale.

Regola Locale Tipo E-2

“Quando la palla di un giocatore giace in [identificare l'area, come ad esempio l'*area generale*, alla buca 6, nell'*area generale* tagliata all'altezza del fairway o inferiore, ecc.], la palla può essere alzata, pulita e *ripiazzata* senza penalità. Il giocatore deve *marcare* il punto della palla prima di alzarla (vedi Regola 14.1) e la palla deve essere *ripiazzata* sul suo punto originale (vedi Regola 14.2).

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

E-3 Piazzare la Palla

Scopo. Quando condizioni anormali temporanee possono interferire con il gioco corretto, le parti del campo interessate possono essere definite terreno in riparazione. Tuttavia, condizioni avverse come ad esempio forti neviccate, disgeli primaverili, piogge prolungate o caldo estremo possono qualche volta danneggiare il campo o impedire l'utilizzo di mezzi tosaerba pesanti.

Quando tali condizioni sono diffuse sul campo, il Comitato può scegliere di adottare una Regola Locale per “piazzare la palla” per consentire un gioco corretto o aiutare a proteggere alcuni o tutti i fairway. Tale Regola Locale dovrebbe essere ritirata non appena le condizioni lo consentano.

L'utilizzo di questa Regola Locale al di fuori del fairway nell'area generale non è raccomandato, in quanto può fare in modo che il giocatore possa ovviare senza penalità da aree in cui una palla possa essere altrimenti ingiocabile (come ad esempio in aree di cespugli o alberi).

Quando condizioni come il terreno bagnato lungo parti del campo possono far aderire il fango alla palla, piuttosto che usare una Regola Locale per “piazzare la palla”, il Comitato può scegliere di consentire al giocatore di marcare, alzare, pulire e ripiazzare la palla nell'area generale (vedi Regola Locale Tipo E-2).

Non è autorizzato l'implementare questa Regola Locale per il piazzamento della palla una volta che il gioco è iniziato in un giro stroke play. Facendo in questo modo, si consentirebbe ai giocatori che hanno più buche da giocare di avere il vantaggio di utilizzarla per un periodo di tempo più lungo. Tale Regola Locale può essere implementata, una volta che un incontro è iniziato, tra il gioco di due buche, in quanto gli avversari hanno un uguale beneficio.

Per una guida su quando e come possa essere utilizzata questa Regola Locale allo scopo di formulare i punteggi validi ai fini dell'handicap (inclusa la dimensione dell'area dove ovviare e se essa possa solo essere utilizzata nel fairway), consultate le regole o le raccomandazioni contenute all'interno delle pubblicazioni o in altre linee guida del World Handicap System® fornite dall'ente responsabile dell'handicap nella giurisdizione locale.

Regola Locale Tipo E-3

“Quando qualsiasi parte della palla di un giocatore tocca una parte dell'*area generale* tagliata all'altezza del fairway o inferiore [oppure identificare un'area specifica come ad esempio sul fairway della buca 6], il giocatore può ovviare senza penalità una sola volta piazzando la palla originale o un'altra palla all'interno e giocandola da quest'*area dove ovviare*:

- Punto di Riferimento: il punto della palla originale.
- Dimensione dell'Area dove Ovviare Misurata dal Punto di Riferimento: [specificare la dimensione dell'*area dove ovviare*, come ad esempio la *lunghezza di un bastone*, la lunghezza di uno score, o 15 centimetri] dal punto di riferimento, **ma** con questi limiti:
- Limiti sulla Posizione dell'Area dove Ovviare:
 - non deve essere più vicino alla *buca* del punto di riferimento, e
 - deve essere nell'*area generale*.

Nel procedere secondo questa Regola Locale, il giocatore deve scegliere un punto per piazzare la palla e utilizzare le procedure per *ripiazzare* una palla secondo le Regole 14.2b(2) e 14.2e. **Tuttavia**, ai fini dell'applicazione della Regola 14.2e, il giocatore ha solo scelto il punto su cui piazzare la palla una volta che la palla è stata posata, e il giocatore ha lasciato andare la palla con l'intento che tale palla fosse in gioco.

Dopo che una palla è stata piazzata ed è in gioco secondo questa Regola Locale, se poi il giocatore procede secondo un'altra Regola che prevede l'ovviare, questa Regola Locale può essere utilizzata di nuovo.

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

E-4 Ovviare dai Buchi di Aerazione

Scopo. I buchi di aerazione non rientrano nel significato delle buche fatte dal personale della manutenzione o dei danni sul putting green nella Regola 13.1c. Pertanto ai giocatori non è permesso ripararli sul putting green oppure ovviare senza penalità da essi nell'area generale o sul putting green, tuttavia tali buchi possono interferire con la corretta pratica del gioco. Se il Comitato dichiara i buchi di aerazione come terreno in riparazione, un

giocatore può trovare che sia impraticabile o impossibile ottenere di ovviare completamente.

Pertanto, quando i buchi di aerazione possono interferire significativamente con il lie della palla, il Comitato può scegliere di far ovviare per una palla che giace all'interno o tocca un buco di aerazione. Questa Regola Locale dovrebbe essere ritirata quando i buchi di aerazione si saranno rimarginati sufficientemente per evitare un'interferenza significativa.

Regola Locale Tipo E-4

“Se la palla di un giocatore giace all'interno o tocca un buco di aerazione:

(a) Palla nell'Area Generale. Il giocatore può ovviare secondo la Regola 16.1b. Se la palla si ferma in un altro buco di aerazione, il giocatore può ovviare ancora secondo questa Regola Locale.

(b) Palla sul Putting Green. Il giocatore può ovviare secondo la Regola 16.1d.

Tuttavia, non esiste interferenza se il buco di aerazione interferisce solo con lo *stance* del giocatore, con l'area del movimento che intende effettuare o, sul *putting green*, sulla *linea di gioco* del giocatore.

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

E-5 Alternativa al Colpo e Distanza per la Palla Persa o per la Palla Fuori Limite

Scopo. Quando non è stata giocata una palla provvisoria, possono verificarsi problemi significativi con la velocità di gioco a causa di un giocatore che necessita di ovviare per colpo e distanza per una palla che è fuori limite o che non si riesce a trovare. Lo scopo di questa Regola Locale è consentire a un Comitato di fornire un'opzione extra per ovviare che permette a un giocatore di continuare il gioco senza ritornare al luogo del colpo precedente.

La Regola Locale è appropriata per il gioco generale dove i golfisti giocano giri informali o giocano le loro proprie gare. La Regola Locale non è appropriata per le gare limitate a giocatori di alto livello (cioè gare di professionisti e gare di dilettanti a un livello d'élite). Per una guida su quando e come può essere utilizzata questa Regola Locale allo scopo di formulare i punteggi validi ai fini dell'handicap, consultate le regole o le raccomandazioni contenute all'interno delle pubblicazioni o in altre linee guida del World Handicap System® fornite dall'ente responsabile dell'handicap nella giurisdizione locale.

Laddove un Comitato abbia introdotto tale Regola Locale per il gioco generale, e la rimuove per le gare, dovrebbe assicurarsi che tutti i giocatori siano al corrente di ciò prima che il gioco inizi.

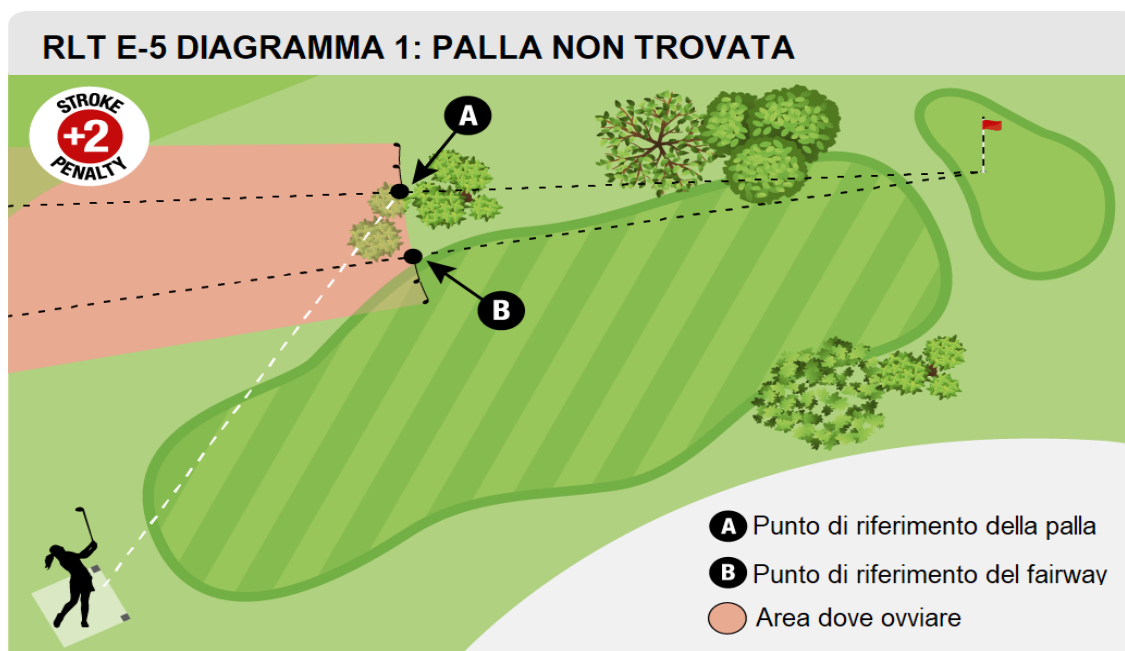
Un Comitato può introdurre tale Regola Locale per tutto il gioco sul campo oppure solo per una o due buche specifiche in cui essa può essere particolarmente utile (per esempio laddove i giocatori non possano vedere la landing area e pertanto non possono sapere se giocare o meno una palla provvisoria).

Questa opzione permette al giocatore di droppare in un'ampia area tra il punto dove si stima che la palla si sia fermata o sia andata fuori limite e il bordo del fairway della buca che si sta giocando che non sia più vicino alla buca.

Il giocatore riceve due colpi di penalità quando utilizza questa opzione per ovviare. Ciò significa che l'ovviare è paragonabile a ciò che si avrebbe potuto ottenere se il giocatore avesse ovviato per colpo e distanza.

Questa Regola Locale non può essere utilizzata per una palla ingiocabile oppure per una palla per la quale è noto o pressoché certo che si trovi in un'area di penalità.

Se viene giocata una palla provvisoria e né la palla originale, né la palla provvisoria si riescono a trovare, allora tale Regola Locale può essere applicata alla palla provvisoria che non si riesce a trovare.




Quando la palla di un giocatore non è stata trovata, il giocatore può ovviare per colpo e distanza, oppure, quando viene introdotta la Regola Locale Tipo E-5, il giocatore ha l'opzione aggiuntiva di dropare una palla all'interno e giocarla dall'area dove ovviare descritta qui sotto con due colpi di penalità:

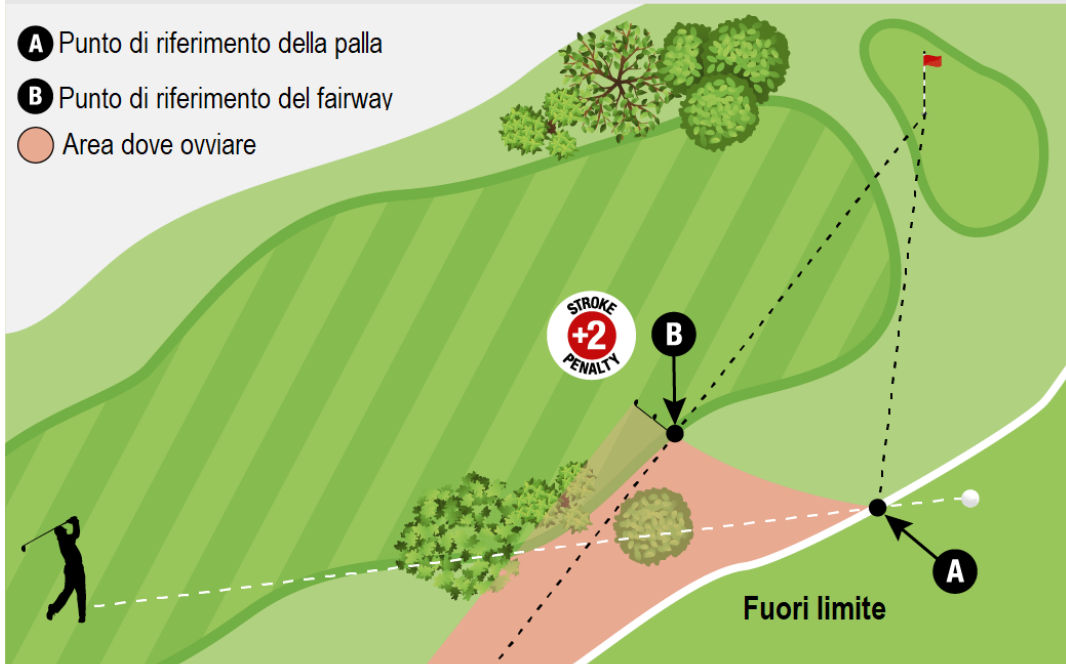
Punti di Riferimento	Dimensione dell'Area Dove Ovviare	Limiti sull'Area Dove Ovviare
<p>A. Punto di Riferimento della Palla: Il punto in cui si stima che la palla originale si sia fermata sul campo (punto A)</p> <p>B. Punto di Riferimento del Fairway: Il punto del fairway della buca che si sta giocando (punto B) che è più vicino al punto di riferimento della palla, ma non è più vicino alla buca del punto di riferimento della palla</p>	<p>In qualsiasi posto tra:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Una linea dalla buca attraverso il punto di riferimento della palla (punto A) (ed entro la lunghezza di due bastoni verso l'esterno di tale linea), e • Una linea dalla buca attraverso il punto di riferimento del fairway (punto B) (ed entro la lunghezza di due bastoni verso il lato del fairway di tale linea) 	<p>L'area dove ovviare:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Non deve essere più vicino alla buca del punto di riferimento della palla, e • Deve essere nell'area generale

Note per il giocatore:

Poiché l'area dove ovviare è probabilmente molto grande, la palla potrebbe rotolare a una distanza considerevole dal punto in cui per la prima volta colpisce il terreno, e quindi non è necessario droparla di nuovo.

RLT E-5 DIAGRAMMA 2: PALLA FUORI LIMITE

- A** Punto di riferimento della palla
- B** Punto di riferimento del fairway
-  Area dove ovviare



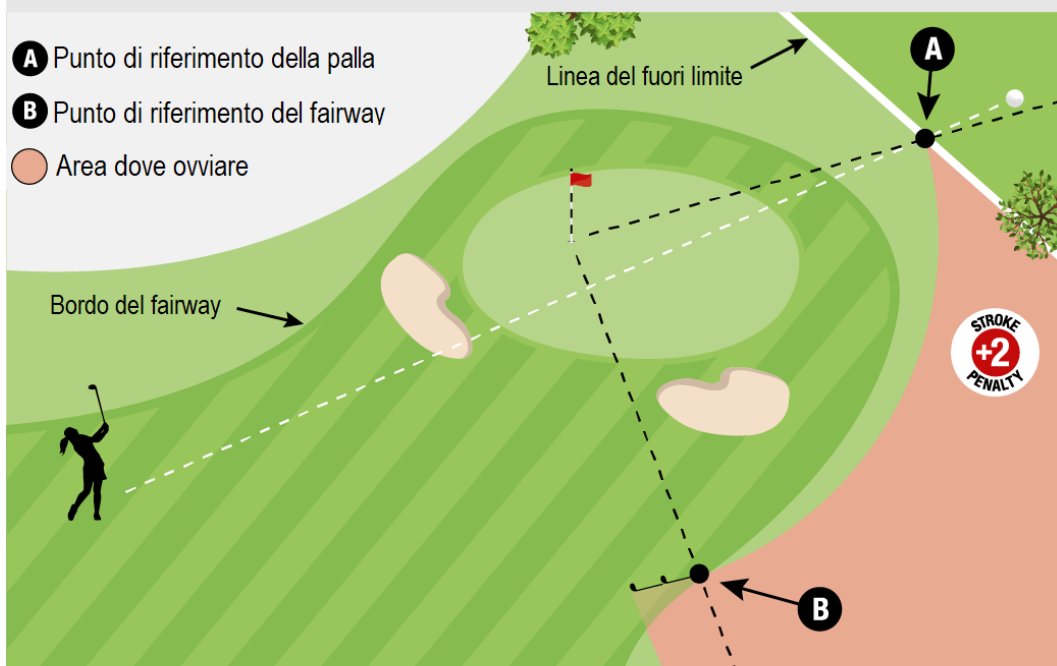
Quando è noto o pressoché certo che la palla di un giocatore sia fuori limite, il giocatore può ovviare per colpo e distanza, oppure, quando viene introdotta la Regola Locale Tipo E-5, il giocatore ha l'opzione aggiuntiva di dropare una palla all'interno e giocarla dall'area dove ovviare descritta qui sotto con due colpi di penalità:

Punti di Riferimento	Dimensione dell'Area Dove Ovviare	Limiti sull'Area Dove Ovviare
<p>A. Punto di Riferimento della Palla: Il punto in cui si stima che la palla originale abbia per l'ultima volta attraversato il margine del limite del campo per andare fuori limite (punto A)</p> <p>B. Punto di Riferimento del Fairway: Il punto del fairway della buca che si sta giocando (punto B) che è più vicino al punto di riferimento della palla, ma non è più vicino alla buca del punto di riferimento della palla</p>	<p>In qualsiasi posto tra:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Una linea dalla buca attraverso il punto di riferimento della palla (punto A) (ed entro la lunghezza di due bastoni verso l'esterno di tale linea, ma sempre sul campo), e • Una linea dalla buca attraverso il punto di riferimento del fairway (punto B) (ed entro la lunghezza di due bastoni verso il lato del fairway di tale linea) 	<p>L'area dove ovviare:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Non deve essere più vicino alla buca del punto di riferimento della palla, e • Deve essere nell'area generale

Note per il giocatore:

Poiché l'area dove ovviare è probabilmente molto grande, la palla potrebbe rotolare a una distanza considerevole dal punto in cui per la prima volta colpisce il terreno, e quindi non è necessario droparla di nuovo.

RLT E-5 DIAGRAMMA 3: PALLA NON TROVATA O FUORI LIMITE VICINO AL GREEN



Quando la palla di un giocatore non è stata trovata o è noto o pressoché certo che sia fuori limite, il giocatore può ovviare per colpo e distanza, oppure, quando viene introdotta la Regola Locale Tipo E-5, il giocatore ha l'opzione aggiuntiva di dropare una palla all'interno e giocarla dall'area dove ovviare descritta qui sotto con due colpi di penalità:

Punti di Riferimento	Dimensione dell'Area Dove Ovviare	Limiti sull'Area Dove Ovviare
<p>A. Punto di Riferimento della Palla: Il punto in cui si stima che la palla originale si sia fermata sul campo o che abbia per l'ultima volta attraversato il margine del limite del campo per andare fuori limite (punto A)</p> <p>B. Punto di Riferimento del Fairway: Il punto del fairway della buca che si sta giocando (punto B) che è più vicino al punto di riferimento della palla, ma non è più vicino alla buca del punto di riferimento della palla</p>	<p>In qualsiasi posto tra:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Una linea dalla buca attraverso il punto di riferimento della palla (punto A) (ed entro la lunghezza di due bastoni verso l'esterno di tale linea), e • Una linea dalla buca attraverso il punto di riferimento del fairway (punto B) (ed entro la lunghezza di due bastoni verso il lato del fairway di tale linea) 	<p>L'area dove ovviare:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Non deve essere più vicino alla buca del punto di riferimento della palla, e • Deve essere nell'area generale
<p>Note per il giocatore: Poiché l'area dove ovviare è probabilmente molto grande, la palla potrebbe rotolare a una distanza considerevole dal punto in cui per la prima volta colpisce il terreno, e quindi non è necessario droparla di nuovo.</p>		

Regola Locale Tipo E-5

“Quando la palla di un giocatore non è stata trovata o è *noto o pressoché certo* che sia *fuori limite*, il giocatore può procedere come segue anziché procedere per *colpo e distanza*.

Con **due colpi di penalità**, il giocatore può ovviare *droppando* la palla originale o un'altra palla in quest'*area dove ovviare* (vedi Regola 14.3):

Due Punti di Riferimento Stimati:

(a) Punto di Riferimento della Palla: il punto in cui si stima che la palla originale:

- si sia fermata sul *campo*, o
- abbia per l'ultima volta attraversato il bordo del limite del *campo* per andare *fuori limite*.

(b) Punto di Riferimento del Fairway: il punto del fairway della buca che si sta giocando che si trova più vicino al punto di riferimento della palla, **ma** non è più vicino alla *buca* del punto di riferimento della palla.

Ai fini di questa Regola Locale, “fairway” significa qualsiasi parte dell'*area generale* che è tagliata all'altezza del fairway o inferiore.

Se si stima che una palla sia *persa* sul *campo* o che abbia attraversato per l'ultima volta il bordo del limite del confine del *campo* prima dell'inizio del fairway, il punto di riferimento del fairway può essere un sentiero erboso o un'area di partenza della buca che si sta giocando tagliata all'altezza del fairway o inferiore.

Dimensione dell'Area dove Ovviare Basata sui Punti di Riferimento: in qualsiasi posto tra:

- una linea dalla *buca* attraverso il punto di riferimento della palla (ed entro la *lunghezza di due bastoni* dall'esterno di tale linea), e
- una linea dalla *buca* attraverso il punto di riferimento del fairway (ed entro la *lunghezza di due bastoni* dal lato del fairway di tale linea).

Ma con questi limiti:

Limiti sulla Posizione dell'Area dove Ovviare:

- deve essere nell'*area generale*, e
- non deve essere più vicino alla *buca* del punto di riferimento della palla.

Una volta che il giocatore mette una palla *in gioco* secondo questa Regola Locale:

- la palla originale non è più *in gioco* e non deve essere giocata.
- Questo è valido anche se la palla viene trovata sul *campo* prima del termine del periodo dei tre minuti previsti per la ricerca (vedi Regola 6.3b).

Tuttavia, il giocatore non può utilizzare questa opzione per ovviare per la palla originale quando:

- è *noto o pressoché certo* che tale palla si sia fermata in un'*area di penalità*, o
- il giocatore ha giocato un'altra palla provvisoriamente con la penalità di *colpo e distanza* (vedi Regola 18.3).

Un giocatore può utilizzare questa opzione per ovviare per una *palla provvisoria* che non è stata trovata o è *noto o pressoché certo* che essa sia *fuori limite*.

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

E-6 Ovviare dalla Recinzione Protettiva sulla Linea di Gioco

Scopo. Una recinzione (o uno schermo protettivo simile) è un qualcosa utilizzato per proteggere i giocatori in una buca dai colpi giocati in un'altra buca.

Se tale recinzione si trova vicino all'area di gioco per un'altra buca, il Comitato può scegliere di utilizzare una zona o zone di droppaggio per dare a un giocatore un'opzione extra per ovviare senza penalità quando egli sta giocando tale altra buca e la recinzione si trova sulla linea di gioco.

Il giocatore dovrebbe avere il diritto ad ovviare solo quando la palla si trova più vicino alla buca della zona di droppaggio, così che a un giocatore, la cui palla è a debita distanza dalla recinzione, non sia permesso spostarsi più avanti verso la zona di droppaggio.

Il Comitato dovrebbe prendere ciò in considerazione quando posiziona la zona o le zone di droppaggio al fine di assicurare che tale ovviare sia disponibile solo in situazioni in cui esso reputa che tale ovviare senza penalità sia giustificato.

Regola Locale Tipo E-6

"Durante il gioco della [specificare il numero della buca], se la recinzione protettiva sulla [specificare il numero della buca] si trova sulla *linea di gioco* di un giocatore, il giocatore può ovviare senza penalità *droppando* una palla all'interno e giocandola dalla zona di droppaggio [descrivere la posizione].

Tuttavia, tale ovviare è permesso solo se la palla è *in gioco* più vicino alla *buca* del posto in cui è localizzata la zona di droppaggio (vedi Regola 14.3).

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

E-7 Ovviare da una Recinzione Elettrificata che Definisce il Limite

Scopo. Laddove venga utilizzata una recinzione elettrificata come oggetto che definisce il limite, è permessa una Regola Locale che prevede di ovviare senza penalità per una palla che giace a una certa distanza (per esempio, due bastoni) dalla recinzione che definisce il limite. In queste circostanze, per assicurare la sicurezza del giocatore, il giocatore può misurare i due bastoni dalla recinzione e avere l'area dove ovviare della lunghezza di un bastone nella quale droppare la palla non più vicino alla buca del posto in cui giaceva la palla originariamente.

Regola Locale Tipo E-7

" Se la palla di un giocatore giace sul *campo* ed entro [specificare una distanza, come ad esempio la *lunghezza di due bastoni*] dalla recinzione elettrificata che definisce il limite alla buca [buca] [specificare il luogo], il giocatore può ovviare senza penalità utilizzando la

procedura prevista dalla Regola 16.1, **ma** basandosi su questo punto di riferimento:

- il punto che si trova [specificare la distanza, come ad esempio la *lunghezza di due bastoni*] dalla recinzione e a una uguale distanza dalla *buca* al punto della palla originale.

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

E-8 Definire le Zone Proibite al Gioco

Scopo. Ci possono essere alcune parti del campo in cui il Comitato desidera proibire il gioco, nel qual caso ciascuna parte 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:

- per proteggere la natura, gli habitat degli animali e le aree ambientalmente protette;
- per impedire danni agli alberi giovani, alle aiuole, ai vivai di tappeto erboso, aree rizollate o altre aree piantumate;
- per proteggere i giocatori da un pericolo;
- per preservare siti di interesse storico o culturale.

Vedi la Sezione 2G e 5B(5) per ulteriori informazioni sulle Zone Proibite al Gioco e come marcarle distintamente.

Regola Locale Tipo E-8.1

"L'area definita da [specificare in che modo l'area è marcata, per esempio, con paletti blu aventi la parte superiore in verde] [specificare dove è localizzata, ad esempio a destra del fairway della buca 8] è una *zona proibita al gioco* che è da considerare come una *condizione anormale del campo*. Si deve ovviare dall'interferenza con la *zona proibita al gioco* secondo la Regola 16.1f."

Regola Locale Tipo E-8.2

"L'area all'interno dell'*area di penalità* [rossa/gialla] definita da [specificare in che modo l'area è marcata e dove si trova, per esempio, con paletti rossi/gialli aventi la parte superiore in verde a destra della buca 8] [specificare dove è localizzata, ad esempio a destra del fairway della buca 8] è una *zona proibita al gioco* che è trattata come *area di penalità* e si deve ovviare dall'interferenza con la *zona proibita al gioco* secondo la Regola 17.1e".

E-9 Definire un'Area di Fuori Limite come Zona Proibita al Gioco

Scopo. Sebbene un giocatore non possa giocare una palla dal fuori limite, ci possono essere aree che sono fuori limite che il Comitato può voler designare come zone proibite al gioco, per esempio per impedire ai giocatori di danneggiare qualsiasi cosa vegetante in tale area quando questa interferisce con il gioco di una palla sul campo. In questo caso,

un giocatore deve ovviare senza penalità se la propria palla si trova sul campo, ma l'area dello stance che egli intende prendere è all'interno della zona proibita al gioco fuori limite oppure se il suo movimento tocca qualcosa che si trova nella zona proibita al gioco.

Regola Locale Tipo E-9

"L' [identificare l'area] è *fuori limite* ed è definita come una *zona proibita al gioco* e il giocatore deve ovviare secondo la Regola 16.1f(2) qualora la propria palla si trovi sul *campo* e qualsiasi cosa all'interno della *zona proibita al gioco* interferisca con l'area dello *stance* che il giocatore intende prendere o del movimento che egli intende effettuare. Il giocatore non deve giocare la palla come si trova.

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

E-10 Protezione degli Alberi Giovani

Scopo. Per aiutare a prevenire danni agli alberi giovani quando un giocatore esegue un colpo, un Comitato può scegliere di designare gli alberi giovani come zone proibite al gioco, in modo che:

- se un giocatore ha un qualsiasi tipo di interferenza come definito dalla Regola 16.1 da tale albero designato come zona proibita al gioco, egli deve ovviare secondo la Regola 16.1f;
- se la palla del giocatore giace in un'area di penalità, egli deve ovviare senza penalità secondo la Regola Locale all'interno dell'area di penalità o procedere con penalità secondo la Regola 17.1.

Allo stesso modo, il Comitato può marcare una serie di alberi giovani come un'unica zona proibita al gioco.

In alternativa, il Comitato può scegliere di definire gli alberi giovani come condizioni anormali del campo in modo che il giocatore non sia obbligato ad ovviare.

In ogni caso, tali alberi dovrebbero essere identificati da paletti, nastri o in qualche altro modo chiaro.

Quando l'albero diverrà maturo e non avrà bisogno di tale protezione, il Comitato dovrebbe ritirare la Regola Locale e/o rimuovere l'oggetto identificativo da tale albero.

Regola Locale Tipo E-10.1

"Gli alberi giovani identificati da [identificare come sono marcati] sono *zone proibite al gioco*:

- se la palla di un giocatore giace in qualsiasi posto sul *campo* a eccezione di un'*area di penalità* e giace sopra o tocca tale albero oppure tale albero interferisce con l'area dello *stance* che il giocatore intende prendere o con l'area del movimento che egli intende effettuare, il giocatore deve ovviare secondo la Regola 16.1f;
- se la palla giace in un'*area di penalità* ed esiste interferenza da tale albero con lo *stance* del giocatore o con l'area del movimento che egli intende effettuare, il giocatore deve ovviare secondo la Regola 17.1e.

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

Regola Locale Tipo E-10.2

"Gli alberi giovani identificati da [identificare i segni] sono *condizioni anormali del campo*. Il giocatore può ovviare secondo la Regola 16.1.

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

E-11 Palla Deviata dalla Linea Elettrica

Scopo. Se una linea elettrica sopraelevata permanente può interferire con il gioco ragionevole di una buca, un Comitato può richiedere che se una palla colpisce la linea elettrica (e i piloni, i cavi di sostegno o i pali che sostengono la linea elettrica), il colpo non conta e il giocatore deve giocare nuovamente il colpo.

Questa Regola Locale non dovrebbe essere generalmente utilizzata per le linee elettriche che non interferiscono con il gioco di una buca o che si trovano fuori limite.

Una Regola Locale che dà a un giocatore l'opzione di rigiocare il colpo per una palla che colpisce una linea elettrica non è autorizzata.

Regola Locale Tipo E-11

"Se è *noto o pressoché certo* che la palla di un giocatore abbia colpito [descrivere la struttura, per esempio una linea elettrica, un pilone, un cavo o un palo che sostiene una linea elettrica] durante il gioco della [specificare il numero della buca], il giocatore deve ripetere il *colpo* giocando la palla originale o un'altra palla dal punto in cui è stato eseguito tale *colpo* (vedi Regola 14.6).

Se il giocatore ripete il *colpo*, ma lo fa da un *posto sbagliato*, riceverà la **penalità generale** secondo la Regola 14.7.

Se il giocatore non ripete il *colpo*, riceverà la **penalità generale** e il *colpo* conta, ma il giocatore non ha giocato da un *posto sbagliato*".

E-12 Uso Obbligatorio dei Tappetini da Fairway

Scopo. Potrebbe essere necessario proteggere parti del campo da danni durante il gioco, come ad esempio quando periodi prolungati di freddo limitano la crescita dell'erba. Quando questo è il caso, un Comitato può decidere di richiedere l'uso di tappetini su parti dell'area generale tagliata all'altezza del fairway o meno, quando un putter non viene utilizzato per il colpo.

L'uso di questa Regola Locale al di fuori del fairway nell'area generale non è raccomandato e non è autorizzato limitare l'uso dei putter ad aree specifiche.

Per una guida su quando e come possa essere utilizzata questa Regola Locale allo scopo di formulare i punteggi validi ai fini dell'handicap, consultate le regole o le raccomandazioni contenute all'interno delle pubblicazioni o in altre linee guida del World Handicap System® fornite dall'ente responsabile dell'handicap nella giurisdizione locale.

Regola Locale Tipo E-12

“Quando la palla di un giocatore si trova in una parte dell'*area generale* tagliata all'altezza del fairway o inferiore e un putter non è utilizzato per il *colpo*, il giocatore deve ovviare senza penalità alzando la palla originale e piazzando la palla originale o un'altra palla su un tappetino artificiale e giocarla da lì. Il tappetino deve essere posizionato sopra il punto in cui la palla si è fermata.

Se una palla una volta piazzata rotola fuori dal tappetino, il giocatore deve provare a piazzarla una seconda volta. Se la palla ancora una volta non rimane sul tappetino, questo deve essere spostato nel punto più vicino, non più vicino alla buca, dove la palla si fermerà sul tappetino una volta piazzata.

Se la palla sul tappetino viene mossa accidentalmente prima che venga eseguito un *colpo*, non c'è penalità e la palla deve essere piazzata nuovamente sul tappetino.

Se viene utilizzato un tee per fissare il tappetino nel terreno, la palla non deve essere posizionata su tale tee.

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

8F Condizioni Anormali del Campo e Oggetti Integranti

F-1 Definire le Condizioni Anormali del Campo e gli Oggetti Integranti

Scopo. Ci sono molti modi con i quali un Comitato può definire le condizioni anormali del campo e gli oggetti integranti sul campo e quindi non è appropriato o possibile fornire una lista completa delle Regole Locali Tipo che possono essere utilizzate a tale scopo.

L'importante è essere chiari e specifici nel definire le condizioni anormali del campo e gli oggetti integranti nelle Regole Locali.

Il Comitato può adottare le Regole Locali per i seguenti scopi senza la necessità per loro di adattarsi alle Regole Locali Tipo:

- chiarire lo status degli oggetti non comuni come ostruzioni;
- dichiarare qualsiasi oggetto artificiale come oggetto integrante (e non un'ostruzione);
- dichiarare le superfici artificiali e i bordi delle strade come oggetti integranti;
- dichiarare le strade e i sentieri che non hanno superfici e bordi artificiali come ostruzioni qualora essi possano influenzare ingiustamente il gioco;
- definire le ostruzioni temporanee sul campo o vicino al campo come ostruzioni mobili, inamovibili o temporanee inamovibili.

Nessuna Regola Locale Tipo è inclusa in questa sezione, data la varietà di opzioni disponibili, tuttavia alcuni esempi sono riportati qui di seguito:

- Il *terreno in riparazione* è definito da qualsiasi area circondata da una linea bianca [o inserire un altro colore o descrizione ove opportuno].
- Il *terreno in riparazione* include le rocce esposte nelle aree tagliate all'altezza del fairway o inferiore [oppure entro una distanza del fairway stabilita, come ad

esempio la *lunghezza di due bastoni*].

- Le aree nei *bunker* nelle quali la sabbia è stata rimossa dal movimento dell'acqua con il risultato che si sono creati dei solchi profondi nella sabbia stessa sono *terreno in riparazione*.
- I tappetini fissi e le guaine in plastica che coprono i cavi sono *ostruzioni inamovibili*.
- Le recinzioni protettive attorno ai green sono *ostruzioni inamovibili*.
- I pali delle staccionate sono *ostruzioni [movibili o inamovibili]*.
- I muri artificiali di contenimento e i le palificazioni quando si trovano nelle *aree di penalità* sono *oggetti integranti*.
- I cavi e gli altri oggetti [strettamente] attaccati agli alberi sono *oggetti integranti*.

Vedi la Sezione 2F e 5B(4) per ulteriori informazioni sulle condizioni anormali del campo.

Vedi le Sezioni 2H e 5B(4) per ulteriori informazioni sugli oggetti integranti.

F-2 Ovviare Limitato per la Palla Infossata

Scopo. La Regola 16.3 permette normalmente di ovviare ogni qualvolta una palla sia infossata in qualsiasi posto nell'area generale (diversamente dalla sabbia in aree che non sono tagliate all'altezza del fairway o inferiore).

Tuttavia un Comitato può scegliere:

- di permettere l'ovviare solo quando una palla è infossata in una parte dell'area generale tagliata all'altezza del fairway o inferiore;
- di non permettere l'ovviare senza penalità per una palla infossata nella parete o nell'orlo di un bunker (come ad esempio una sponda di zolle impilate o di terra).

Regola Locale Tipo F-2.1

“La Regola 16.3 è modificata in questo modo:

E' permesso ovviare senza penalità soltanto quando una palla è *infossata* nella parte dell'*area generale* tagliata all'altezza del fairway o inferiore.

[Ai fini di questa Regola, le sponde realizzate con zolle impilate al di sopra dei *bunker* non sono tagliate all'altezza del fairway o inferiore].

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

Regola Locale Tipo F-2.2

“La Regola 16.3 è modificata in questo modo:

Non è permesso ovviare senza penalità quando una palla è *infossata* nelle [sponde realizzate con zolle impilate] [sponde in terra] al di sopra dei *bunker*”.

F-3 Terreno in Riparazione Considerato Come Parte della Vicina Ostruzione

Scopo. Il terreno in riparazione può essere situato proprio vicino a un'ostruzione inamovibile. Per esempio, quando un'aiuola che il Comitato ha definito come terreno in riparazione è circondata da una strada pavimentata artificialmente oppure quando il traffico causa dei danni vicino a una stradina.

Ciò può portare a complicate situazioni che riguardano l'ovviare. Dopo aver ovviato da una condizione, un giocatore può scoprire che c'è quindi interferenza con l'altra condizione; e dopo aver ovviato da quell'altra condizione, il giocatore può scoprire che la prima condizione interferisca nuovamente.

Sebbene la definizione di "punto più vicino dove ovviare completamente" contempli questo scenario, il Comitato può scegliere di considerare entrambe le condizioni come un'unica condizione anormale del campo per permettere al giocatore di ovviare con una sola procedura. Quando ciò viene fatto, le aree di terreno in riparazione dovrebbero essere collegate all'ostruzione inamovibile per mezzo di linee bianche o dovrebbero essere definite in qualche altra maniera evidente.

Questa Regola Locale Tipo fornisce degli esempi di come affrontare situazioni di questo tipo:

Regola Locale Tipo F-3.1

Quando vengono utilizzate linee bianche per marcare il terreno in riparazione:

"Laddove le aree di *terreno in riparazione* marcate con linee bianche sono collegate a [una strada pavimentata artificialmente o un sentiero o un'altra *ostruzione* identificata], esse sono considerate come un'unica *condizione anormale del campo* quando si ovvia secondo la Regola 16.1".

Regola Locale Tipo F-3.2

Quando non vengono utilizzate linee bianche per marcare il terreno in riparazione:

"Laddove aree di terreno danneggiato si trovino proprio vicino a [una strada o un sentiero pavimentati artificialmente o un'altra *ostruzione* identificata], queste sono considerate come un'unica *condizione anormale del campo* quando si ovvia secondo la Regola 16.1".

Regola Locale Tipo F-3.3

Per le aree piantumate decorative come ad esempio le aiuole circondate da un'ostruzione inamovibile, come un sentiero per cart:

"Laddove una [descrivere l'area, come ad esempio le aree piantumate decorative] è circondata da una strada o da un sentiero pavimentati artificialmente (incluso qualsiasi cosa vegetante all'interno di tale area) essa è considerata come un'unica *condizione anormale del campo* quando si ovvia secondo la Regola 16.1".

F-4 Danno Esteso Dovuto alla Pioggia Abbondante e al Traffico

Scopo. Quando la pioggia abbondante ha causato molte aree di danno insolito al campo (come ad esempio dei solchi profondi provocati da veicoli o impronte profonde causate da spettatori) e non è possibile definirle con paletti o linee, il Comitato ha l'autorità di

dichiarare un tale danno insolito essere terreno in riparazione.

Regola Locale Tipo F-4

“Il *terreno in riparazione* può includere aree di danno insolito, incluso aree in cui gli spettatori o altro traffico si sono combinati a condizioni di umidità per modificare materialmente la superficie del terreno, ma solo quando così dichiarato da un *arbitro* autorizzato o da un membro del *Comitato*.

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

F-5 Ostruzioni Inamovibili Vicino ai Putting Green

Scopo. Quando una palla giace in qualsiasi posto diverso dal putting green, un'ostruzione inamovibile sulla linea di gioco del giocatore non è, di per sé, interferenza secondo la Regola 16.1. Ovvviare senza penalità di norma non è permesso.

Tuttavia, se gli apron o i collar dei putting green sono tagliati abbastanza corti che il puttare da fuori green costituirebbe probabilmente una scelta comune per il colpo, le ostruzioni inamovibili che sono vicino ai putting green possono interferire con tali colpi.

In tal caso, il Comitato può scegliere di dare un'opzione aggiuntiva per ovviare secondo la Regola 16.1 quando la palla di un giocatore giace nell'area generale e un'ostruzione inamovibile vicino al putting green si trova sulla linea di gioco del giocatore.

Il Comitato può limitare tale ovviare a certe situazioni, come ad esempio solo per particolari buche o ostruzioni, o solo quando la palla e l'ostruzione si trovano in una parte dell'area generale tagliata all'altezza del fairway o inferiore.

Regola Locale Tipo F-5.1

“Si può ovviare dall'interferenza con un'*ostruzione inamovibile* secondo la Regola 16.1”

Il giocatore ha un'opzione aggiuntiva per ovviare quando tali *ostruzioni inamovibili* si trovano sopra o vicino al *putting green* e sulla *linea di gioco*:

Palla nell'Area Generale. Il giocatore può ovviare secondo la Regola 16.1b se un'*ostruzione inamovibile* si trova:

- sulla *linea di gioco* ed è:
 - sopra o entro la *lunghezza di due bastoni* dal *putting green*, e
 - entro la *lunghezza di due bastoni* dalla palla.

Tuttavia, si deve ovviare completamente, il che include sia l'interferenza fisica, sia sulla *linea di gioco*.

Eccezione – Non si Ovvia Se la Linea di Gioco è Chiaramente Irragionevole. Non si ovvia secondo questa Regola Locale se il giocatore sceglie una *linea di gioco* che è chiaramente irragionevole.

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

Regola Locale Tipo F-5.2

Si applica la Regola Locale Tipo F-5.1 ma con la seguente aggiunta al secondo paragrafo:

"Questa Regola Locale si applica solo quando sia la palla sia l'*ostruzione* si trovano in una parte dell'*area generale* tagliata all'altezza del fairway o inferiore."

F-6 Proibire di Ovviare da una Condizione Anormale del Campo Quando l'Interferenza Esiste Solo con lo Stance.

Scopo. Un Comitato può voler impedire di ovviare dall'interferenza con lo stance del giocatore da alcune condizioni, come ad esempio le buche di animale, in quanto l'interferenza con lo stance non influenza significativamente il colpo oppure se l'ovviare con lo stance possa risultare in un ovviare ripetitivo da condizioni simili nelle vicinanze.

Regola Locale Tipo F-6

"La Regola 16.1a(1) viene modificata in questo modo:

Non è consentito ovviare se [inserire la condizione dalla quale l'ovviare è limitato] interferisce solo con lo *stance* del giocatore".

F-7 Ovviare dalle Giunture di Zolle

Scopo. Una parte del campo che è stata riparata con zolle d'erba è spesso marcata come terreno in riparazione fino a che sia abbastanza stabile per il gioco.

Tuttavia, quando la stessa area di zolle non necessita più di essere marcata come terreno in riparazione, il Comitato può sempre scegliere di permettere l'ovviare quando:

- una palla giace in una delle giunture di zolle (anche note come giunture di zolle erbose).
- Una giuntura interferisce con l'area del movimento che il giocatore intende effettuare.

Quando tali giunture interferiscono solo con lo stance del giocatore, non c'è necessità di permettere l'ovviare.

Regola Locale Tipo F-7

"Se la palla di un giocatore giace all'interno o tocca una giuntura di zolle oppure una giuntura interferisce con l'area del movimento che il giocatore intende effettuare:

- a) Palla nell'Area Generale. Il giocatore può ovviare secondo la Regola 16.1b.
- b) Palla sul Putting Green. Il giocatore può ovviare secondo la Regola 16.1d.

Tuttavia, l'interferenza non esiste qualora la giuntura interferisca solo con lo *stance* del giocatore.

Nell'ovviare, tutte le giunture all'interno dell'area rizollata sono considerate un'unica giuntura. Ciò significa che se un giocatore ha interferenza da qualsiasi giuntura dopo aver *droppato* la palla, il giocatore deve procedere come richiesto dalla Regola 14.3c(2) anche quando la palla si trova ancora entro la *lunghezza di un bastone* dal punto di riferimento.

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

F-8 Ovvviare dalle Crepe nel Terreno

Scopo. In determinate condizioni, parti del campo possono soffrire a causa di crepe nel terreno. Il lie di una palla potrebbe essere seriamente influenzato se la palla si ferma in una crepa del genere, tuttavia lo stance di un giocatore può non essere ostacolato dalla condizione, nel qual caso si raccomanda una Regola Locale che permette di ovviare solo per il lie della palla e l'area del movimento che si intende effettuare.

Regola Locale Tipo F-8

"Le crepe nel terreno [specificare le aree del *campo*, come ad esempio in parti dell'*area generale* tagliate all'altezza del fairway o inferiore] sono *terreno in riparazione*. Il giocatore può ovviare secondo la Regola 16.1b.

[**Tuttavia**, non è consentito ovviare se la crepa interferisce solo con lo *stance* del giocatore.]

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

F-9 Ovvviare dalle Radici d'Albero in Fairway o Vicino ad Esso

Scopo. Nell'insolita situazione in cui si trovino radici d'albero esposte in fairway, può essere ingiusto proibire al giocatore di ovviare da queste. Il Comitato può scegliere di considerare tali radici d'albero come terreno in riparazione dal quale è permesso ovviare senza penalità secondo la Regola 16.1b.

In alcune circostanze in cui radici d'albero esposte si trovino anche vicino al fairway, il Comitato può anche scegliere di considerare tali radici entro una distanza specifica dal bordo del fairway (per esempio la lunghezza di quattro bastoni) come terreno in riparazione dal quale è permesso ovviare senza penalità secondo la Regola 16.1b.

Nel far ciò, il Comitato può scegliere di limitare l'ovviare all'interferenza con il lie della palla e l'area del movimento che si intende effettuare.

Regola Locale Tipo F-9

"Se la palla di un giocatore giace nell'*area generale* e c'è interferenza con radici d'albero esposte che si trovano [specificare l'*area del campo*, come ad esempio in una parte dell'*area generale* tagliata all'altezza del fairway o inferiore o nel rough entro un certo numero di *bastoni di lunghezza* dal bordo di tale area tagliata all'altezza del fairway o inferiore], tali radici d'albero sono considerate *terreno in riparazione*. Il giocatore può ovviare senza penalità secondo la Regola 16.1b.

[**Tuttavia**, non è consentito ovviare se le radici d'albero interferiscono solo con lo *stance* del giocatore].

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

F-10 Danni di Animali

Scopo. Ci possono essere volte in cui gli animali causano dei danni al campo talmente estesi che non è fattibile marcare tutte le aree danneggiate come terreno in riparazione. Inoltre, alcuni tipi di danni di animale non possono essere trattati dalla Regola 16.1.

Questa Regola Locale Tipo mostra come il Comitato può scegliere di affrontare tali questioni.

Se animali, inclusi gli insetti, creano danni a un campo, il Comitato può scegliere di considerare tali danni terreno in riparazione dal quale è permesso ovviare secondo la Regola 16.1. ciò viene fatto definendo le aree o la condizione piuttosto che tentare di marcare tutte le aree di danni.

Un Comitato può scegliere di limitare l'ovviare solo ai danni che interferiscono con il lie della palla o con l'area del movimento che si intende effettuare.

Regola Locale Tipo F-10

“Le aree di danni [specificare le *aree del campo*, come ad esempio l'*area generale*] causati da [tipo di animale] sono considerate *terreno in riparazione* dal quale è permesso ovviare secondo la Regola 16.1b

[**Tuttavia**, non è consentito ovviare se il danno interferisce solo con lo *stance* del giocatore].

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

F-11 Formicai

Scopo. I formicai sono impedimenti sciolti e possono essere rimossi secondo la Regola 15.1. Essi non sono buche di animale dalle quali è permesso ovviare senza penalità secondo la Regola 16.1.

Tuttavia, ci sono situazioni in cui i formicai sono difficili o impossibili da rimuovere (come ad esempio quando sono grandi, compatti o di forma conica). In tal caso, il Comitato può adottare una Regola Locale che dà al giocatore un'opzione di considerare tali formicai come terreno in riparazione.

Non è necessario adottare tale Regola Locale per le formiche rosse, in quanto esse sono considerate una condizione di animale pericoloso ed è possibile ovviare secondo la Regola 16.2.

Regola Locale Tipo F-11

“I formicai [Descrivere il tipo di formicaio] sul *campo* sono, a scelta del giocatore, *impedimenti sciolti* che possono essere rimossi secondo la Regola 15.1, oppure *terreno in riparazione* dal quale è permesso ovviare secondo la Regola 16.1.

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

F-12 Sterco di Animale

Scopo. Lo sterco di un uccello o di un altro animale è un impedimento sciolto che può essere rimosso secondo la Regola 15.1.

Tuttavia, se c'è preoccupazione per gli effetti dello sterco sul gioco corretto, il Comitato può dare ai giocatori l'opzione di considerare lo sterco come terreno in riparazione dal quale è permesso ovviare secondo la Regola 16.1.

Se il considerare lo sterco come terreno in riparazione non permette di ovviare completamente quando una palla si trova sul putting green, un Comitato può anche permettere ai giocatori di utilizzare una frusta per i green o un simile equipaggiamento per la manutenzione al fine di rimuovere lo sterco dalla linea di gioco senza penalità, anche se il farlo migliora la linea di gioco o altre condizioni che influenzano il colpo.

Regola Locale Tipo F-12

"A scelta del giocatore, lo sterco di [specificare lo sterco dal quale si permetterebbe di ovviare, ad esempio sterco d'oca, sterco di cane] può essere considerato:

- un *impedimento sciolto* che può essere rimosso secondo la Regola 15.1, o
- *terreno in riparazione* dal quale è permesso ovviare secondo la Regola 16.1.

[Se lo sterco si trova sul *putting green*, il giocatore può utilizzare la frusta per i green situata presso i *putting green* per rimuovere lo sterco dalla *linea di gioco*. Se il far ciò *migliora la linea di gioco* o altre *condizioni che influenzano il colpo*, non c'è penalità secondo la Regola 8.1a].

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

F-13 Danni da Zoccoli di Animale

Scopo. Gli zoccoli di animale come ad esempio cervi o alci possono causare danni sul campo. Questi danni possono essere riparati sul putting green (vedi Regola 13.1), ma non è consentito ovviare senza penalità in altre parti del campo. Un Comitato può voler permettere ai giocatori di ovviare da tali danni come terreno in riparazione senza dover marcare tutte le aree di tal genere.

Giacché i danni causati da animali possono essere riparati sul putting green, il Comitato può dichiarare tali danni terreno in riparazione oppure permettere ai giocatori di ripararli.

Regola Locale Tipo F-13

"I danni causati da zoccoli di *animale* sono *terreno in riparazione* dal quale è permesso ovviare secondo la Regola 16.1.

[Tuttavia, sul *putting green*, la Regola 16.1 non si applica e tali danni possono essere riparati secondo la Regola 13.1].

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

F-14 Accumuli di Impedimenti Sciolti

Scopo. In certi periodi dell'anno, i cumuli di impedimenti sciolti, come ad esempio foglie, semi e ghiande, possono rendere difficile a un giocatore trovare o giocare la propria palla. Un Comitato può scegliere di considerare tali cumuli di impedimenti sciolti nell'area generale o in un bunker come terreno in riparazione dal quale è permesso ovviare secondo la Regola 16.1.

Questa Regola Locale non può essere utilizzata per le aree di penalità, in quanto non è possibile ovviare dalle condizioni anormali del campo nelle aree di penalità.

Tale Regola Locale dovrebbe essere limitata alla buca(buche) in cui i problemi sono creati da impedimenti sciolti di tal genere e dovrebbe essere ritirata appena le condizioni lo permettano.

Regola Locale Tipo F-14

"Durante il gioco della [specificare il numero della buca], qualsiasi terreno con accumuli temporanei di [identificare il tipo di *impedimenti sciolti*] nell'*area generale* o in un *bunker* è considerato *terreno in riparazione* dal quale è permesso ovviare secondo la Regola 16.1.

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

F-15 Funghi sul Putting Green

Scopo. Se i funghi che crescono sul putting green possono interferire con il gioco corretto, il Comitato può considerarli come terreno in riparazione in modo che un giocatore possa ovviare senza penalità secondo la Regola 16.1d.

Regola Locale Tipo F-15

"I funghi attaccati al *putting green* sono *terreno in riparazione* dal quale è permesso ovviare secondo la Regola 16.1d.

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

F-16 Bunker Pieno di Acqua Temporanea

Scopo. Se un bunker o più bunker sono riempiti da acqua temporanea, l'ovviare senza penalità secondo la Regola 16.1c può non essere sufficiente per consentire un gioco corretto, in quanto i giocatori possono essere limitati a ovviare al meglio o a ovviare al di fuori del bunker con un colpo di penalità. Un Comitato può scegliere di considerare determinati bunker come terreno in riparazione nell'area generale in modo che sia consentito ovviare senza penalità al di fuori del bunker.

Il Comitato dovrebbe utilizzare questa Regola Locale per bunker specificatamente identificati e quindi non è autorizzato a formulare una Regola Locale che stabilisca in linea generale che tutti i bunker riempiti da acqua temporanea siano terreno in riparazione.

La logica di ciò è che singoli bunker possono passare dall'essere completamente allagati a parzialmente allagati durante il giro, e sarebbe inappropriato per alcuni giocatori ottenere

l'ovviare senza penalità da un bunker considerato come terreno in riparazione nell'area generale, mentre altri giocatori devono trattarlo come un bunker in quanto non è completamente allagato nel momento in cui la loro palla si trova al suo interno.

Regola Locale Tipo F-16

“Il *bunker* riempito da acqua temporanea a [inserire la posizione del *bunker*, per esempio a sinistra del green della buca 5] è *terreno in riparazione* nell'*area generale*. Esso non è considerato come *bunker* durante il *giro*.

Il giocatore può ovviare senza penalità secondo la Regola 16.1b.

Tutti gli altri *bunker* sul *campo*, che contengano *acqua temporanea* o meno, sono sempre *bunker* per tutti gli scopi previsti dalle Regole.

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

F-17 Tutte le Strade e i Sentieri Considerati come Ostruzioni

Scopo. Laddove strade o sentieri non pavimentati artificialmente possano interferire con il gioco corretto, il Comitato può scegliere di definire tali strade come ostruzioni inamovibili dalle quali è possibile ovviare senza penalità secondo la Regola 16.1.

Regola Locale Tipo F-17

“Tutte le strade e i sentieri sul *campo* [o identificare i particolari tipi o posizioni], anche se non pavimentati artificialmente, sono considerati *ostruzioni inamovibili* dalle quali è permesso ovviare senza penalità secondo la Regola 16.1.

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

F-18 Considerare gli Oggetti Movibili come Inamovibili

Scopo. Il Comitato può scegliere di considerare determinati oggetti movibili sul campo, come ad esempio tutti i paletti (diversi dai paletti che definiscono il limite), i bidoni e i pali direzionali come inamovibili, così da scoraggiare i giocatori dal muoverli.

Le implicazioni di questa Regola Locale dovrebbero essere interamente considerate in anticipo dal Comitato, in quanto possono far sì che i giocatori infrangano la Regola 8.1 con il muovere un'ostruzione considerata come inamovibile.

Regola Locale Tipo F-18

“Tutti i paletti [oppure identificare le *ostruzioni movibili* che sono considerate *inamovibili*] sul *campo* sono considerati *ostruzioni inamovibili* dalle quali è permesso ovviare senza penalità secondo la Regola 16.1. Non è permesso ovviare secondo la Regola 15.2.

Penalità per Infrazione alla Regola Locale: *Penalità Generale*”.

F-19 Solchi sul Bordo Vicino al Putting Green

Scopo. I solchi sul bordo sono qualche volta realizzati sull'apron o sul collar del putting green per fare in modo che l'erba non si diffonda sul putting green.

Poiché può essere difficile giocare una palla da tali solchi, un Comitato può scegliere di considerarli terreno in riparazione dal quale è permesso ovviare senza penalità secondo la Regola 16.1.

Dovrebbe essere permesso ovviare solo dall'interferenza con il lie della palla o con l'area del movimento che si intende effettuare.

Regola Locale Tipo F-19

"I solchi sul bordo attorno agli apron o ai collar dei *putting green* sono *terreno in riparazione*. Se la palla di un giocatore giace all'interno o tocca un solco, o un solco interferisce con l'area del movimento che si intende effettuare:

- (a) Palla nell'Area Generale. Il giocatore può ovviare senza penalità secondo la Regola 16.1b.
- (b) Palla sul Putting Green (incluso quando lo tocca). Il giocatore può ovviare senza penalità secondo la Regola 16.1d.

Tuttavia, l'interferenza non esiste se il solco sul bordo interferisce solo con la linea di gioco o con lo *stance* del giocatore.

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

F-20 Canali di Drenaggio in Cemento

Scopo. I canali di drenaggio in cemento stretti si trovano qualche volta sui campi dove sono soliti gli allagamenti. Ciò può creare problemi per il gioco, in quanto:

- questi canali sono aree di penalità come definito dalle Regole;
- essi spesso corrono lungo i sentieri per cart e quindi sono più simili a ostruzioni inamovibili che ad aree di penalità.

Il Comitato può scegliere di considerare questi canali di drenaggio come ostruzioni inamovibili nell'area generale piuttosto che aree di penalità.

Vedi la Regola Locale Tipo B-4 per quando un corso d'acqua aperto possa essere definito parte dell'area generale.

Regola Locale Tipo F-20

"I canali di drenaggio che sono realizzati con materiali artificiali e che corrono lungo i sentieri per i cart sono considerati *ostruzioni inamovibili* nell'*area generale* e sono parte del sentiero per i cart. Un giocatore può ovviare senza penalità secondo la Regola 16.1b.

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

F-21 Linee o Punti Marcati con la Vernice

Scopo. Se il Comitato marca con linee o punti in vernice il putting green o parte dell'area generale tagliata all'altezza del fairway o inferiore (per esempio i segni di distanza), può considerare tali aree come condizioni anormali del campo dalle quali è possibile ovviare senza penalità secondo la Regola 16.1.

Quando tali linee o punti marcati con la vernice interferiscono solo con lo stance del giocatore, non c'è bisogno di permettere l'ovviare.

In alternativa, il Comitato può scegliere di chiarire che non è possibile ovviare senza penalità da tali linee o punti marcati con la vernice.

Regola Locale Tipo F-21.1

“Le linee o i punti marcati con la vernice sul *putting green* o in una parte dell'*area generale* tagliata all'altezza del fairway o inferiore, sono considerati *terreno in riparazione* dal quale è permesso ovviare senza penalità secondo la Regola 16.1.

Tuttavia, l'interferenza non esiste se le linee o i punti interferiscono solo con lo *stance* del giocatore.

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

Regola Locale Tipo F-21.2

“Non è possibile ovviare senza penalità dalle linee o dai punti marcati con la vernice [descrivere l'area, per esempio nelle aree dove l'erba non è tagliata all'altezza del fairway o inferiore].

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

F-22 Linee e Cavi Temporanei

Scopo. Le linee e i cavi temporanei sono spesso posizionati sul campo per fornire elettricità e comunicazioni per una gara. Questi cavi possono essere sulla superficie del terreno o al di sopra o al di sotto del terreno. Tali linee e cavi solitamente non sono presenti e non fanno parte della sfida del giocare il campo, pertanto il Comitato può scegliere di fornire un'opzione extra per ovviare quando essi interferiscono con il gioco.

Regola Locale Tipo F-22

“Le linee e i cavi temporanei per l'elettricità e le comunicazioni (e i tappetini che li ricoprono o i pali che li supportano) sono *ostruzioni*:

1. se essi possono essere mossi facilmente con uno sforzo ragionevole e senza danneggiare l'ostruzione o il campo, sono *ostruzioni movibili* e un giocatore può rimuoverli senza penalità secondo la Regola 15.2.
2. altrimenti essi sono *ostruzioni inamovibili* dalle quali il giocatore può ovviare come segue:

- (a) Palla nell'Area Generale o in Bunker: il giocatore può ovviare secondo la Regola 16.1
- (b) Palla nell'Area di Penalità. La Regola 16.1b viene modificata per dare al giocatore l'opzione extra di ovviare senza penalità dall'interferenza con queste *ostruzioni inamovibili* in un'area di penalità *droppando* una palla e giocandola da quest'area dove ovviare:
- Punto di Riferimento: il *punto più vicino dove ovviare completamente nell'area di penalità*.
 - Dimensione dell'Area dove Ovviare Misurata dal Punto di Riferimento: *lunghezza di un bastone ma* con questi limiti:
 - Limiti sulla Posizione dell'Area Dove Ovviare:
 - deve essere nell'area di penalità in cui si è fermata la palla;
 - non deve essere più vicino alla buca del punto di riferimento, e
 - si deve ovviare completamente da tutta l'interferenza con l'*ostruzione inamovibile*.
3. Se è noto o pressoché certo che la palla di un giocatore ha colpito una linea o un cavo temporaneo sopraelevati, il giocatore deve ripetere il colpo giocando la palla originale o un'altra palla senza penalità dal punto in cui è stato eseguito tale colpo precedente (vedi Regola 14.6).
Se il giocatore ripete il colpo, ma lo fa da un posto sbagliato, riceverà la **penalità generale** secondo la Regola 14.7.
Se il giocatore non ripete il colpo, riceverà la **penalità generale** e il colpo conta, ma il giocatore non ha giocato da un posto sbagliato.
4. I fossi ricoperti d'erba per le linee o i cavi temporanei nell'area generale sono terreno in riparazione, anche se non marcati. Il giocatore può ovviare senza penalità secondo la Regola 16.1

Tuttavia, ci sono due eccezioni:

- **Eccezione 1 – Palla che Colpisce un Cavo Sopraelevato Che Proviene dal Terreno** : se una palla colpisce una sezione sopraelevata di cavo che proviene dal terreno, il colpo conta e la palla deve essere giocata come si trova.
- **Eccezione 2 - Palla che Colpisce i Cavi che Supportano un'Ostruzione Temporanea Inamovibile**: i cavi di sostegno che supportano un'*ostruzione temporanea inamovibile* (TIO) sono parte del TIO e non sono trattati da questa Regola Locale, a meno che il Comitato stabilisca che i cavi di sostegno siano considerati come linee o cavi temporanei sopraelevati secondo questa Regola Locale.

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

F-23 Ostruzioni Temporanee Inamovibili

Scopo. Quando le ostruzioni sono posizionate temporaneamente nel o vicino al campo, il Comitato dovrebbe specificare se esse siano ostruzioni mobili (vedi Regola 15), ostruzioni inamovibili (vedi Regola 16) oppure ostruzioni temporanee inamovibili ("TIO").

I TIO (come ad esempio una tribuna o una tenda) non sono solitamente presenti e non sono considerati essere parte della sfida del giocare il campo. A causa della loro natura temporanea, questa Regola Locale fornisce un'opzione per ovviare aggiuntiva che non è permessa per le ostruzioni inamovibili, sebbene il giocatore possa sempre scegliere di considerare il TIO come se fosse un'ostruzione inamovibile e utilizzare le procedure per ovviare previste nella Regola 16.1.

L'opzione aggiuntiva fornita in questa Regola Locale include la possibilità per un giocatore di ovviare quando il TIO è posizionato sulla linea diritta tra la palla del giocatore e la buca (noto come "ovviare dalla linea visiva") spostandosi lateralmente, mantenendo la stessa distanza dalla buca, in modo che il TIO non si trovi più tra la palla del giocatore e la buca (anche noto come muoversi lungo l'"arco equidistante").

Quando un giocatore ovvia da un TIO, sia secondo questa Regola Locale, sia secondo le procedure per ovviare previste nella Regola 16, al giocatore è garantito l'ovviare completamente dall'interferenza fisica. Tuttavia, solo quando si ovvia utilizzando l'opzione aggiuntiva secondo questa Regola Locale, al giocatore sarà di norma garantito l'ovviare completamente dall'interferenza con la linea visiva dal TIO.

Regola Locale Tipo F-23

Definizione di TIO: un'ostruzione temporanea *inamovibile* (TIO) è una struttura che è posizionata temporaneamente nel *campo* o vicino ad esso, solitamente per una particolare gara ed è fissa o non incontra la definizione di *ostruzione mobile*.

Esempi di TIO sono le tende, i tabelloni, le tribune, le torri della televisione e i bagni temporanei.

I TIO includono qualsiasi cavo di sostegno connesso ad essi, eccetto quando il *Comitato* stabilisca che i cavi di sostegno siano considerati come *ostruzioni inamovibili* o come linee o cavi temporanei sopraelevati utilizzando la Regola Locale Tipo F-22.

Il bordo più esterno del TIO viene utilizzato nel determinare se una palla sia al di sotto del TIO o se il TIO si trovi sulla linea visiva del giocatore tra la palla e la *buca*.

Possono essere utilizzate linee o paletti per definire i bordi di un TIO o per unire molteplici TIO in un unico TIO più grande.

Un TIO è diverso da un'ostruzione *inamovibile* e questa Regola Locale prevede un'opzione per ovviare aggiuntiva dall'interferenza con un TIO. Ciò significa che il giocatore può scegliere di ovviare utilizzando:

- la procedura per ovviare da una *condizione anormale del campo* secondo la Regola 16.1 come se il TIO fosse un'ostruzione *inamovibile* (questa opzione per ovviare è anche disponibile quando la palla giace in un'*area di penalità* o quando il TIO si trova *fuori limite*), o
- l'opzione per ovviare aggiuntiva disponibile secondo questa Regola Locale.

a. Quando è Permesso Ovviare

L'ovviare da un TIO è solitamente permesso quando c'è interferenza fisica o interferenza sulla linea visiva con il TIO.

L'interferenza secondo questa Regola Locale sta a significare che il giocatore ha:

- interferenza fisica,
- interferenza con la linea visiva, o
- sia interferenza fisica, sia interferenza sulla linea visiva.

(1) Significato di Interferenza Fisica con l'Ostruzione Temporanea Inamovibile.

L'interferenza fisica esiste quando:

- la palla del giocatore tocca o giace all'interno o sopra un TIO, o
- il TIO interferisce con l'area dello *stance* che il giocatore intende prendere o con l'area del movimento che intende effettuare.

(2) Significato dell'Interferenza sulla Linea Visiva con l'Ostruzione Temporanea Inamovibile. L'interferenza sulla linea visiva esiste quando:

- la palla del giocatore tocca o giace all'interno, sopra o sotto un TIO, o
- il TIO si trova sulla linea visiva del giocatore verso la *buca* (cioè, il TIO è posizionato sulla linea dritta tra la palla e la *buca*), o
- la palla si trova entro la *lunghezza di un bastone*, misurato su un arco equidistante dalla *buca*, da un punto dove il TIO si troverebbe sulla linea visiva diretta del giocatore verso la *buca* (quest'ampia area di un *bastone di lunghezza* è comunemente denominata come il "corridoio").

(3) Quando Non E' Possibile Ovvviare Nonostante l'Interferenza. Se la palla tocca o si trova all'interno o sopra il TIO, è sempre possibile ovviare.

Tuttavia, quando la palla né tocca, né si trova all'interno o sopra il TIO, **non** è possibile ovviare secondo questa Regola Locale se si verifica una delle seguenti circostanze:

- interferenza fisica o sulla linea visiva:
 - non si ovvia quando giocare la palla come si trova sarebbe chiaramente irragionevole a causa di un qualcosa dal quale al giocatore non è permesso ovviare senza penalità (come ad esempio quando il giocatore è incapace a eseguire un *colpo* a causa del posto in cui si trova la palla all'interno di un cespuglio al di fuori del TIO), e
 - non si ovvia quando l'interferenza esiste solo perché il giocatore sceglie un bastone, un tipo di *stance* o di movimento o di direzione di gioco che è chiaramente irragionevole secondo le circostanze; e
- interferenza con la linea visiva:
 - non si ovvia quando è chiaramente irragionevole per un giocatore mandare la palla abbastanza lontano da far sì che la palla raggiungerà il TIO, e
 - non si ovvia quando il giocatore non può mostrare che c'è un *colpo* che egli potrebbe ragionevolmente eseguire che (a) avrebbe il TIO (incluso il corridoio) sulla linea di tale *colpo*, e (b) farebbe sì che la palla finisse su una linea diretta verso la *buca*.

b. Ovvviare dall'Interferenza per la Palla nell'Area Generale

Se la palla del giocatore si trova nell'*area generale* e c'è interferenza con un TIO (incluso

un TIO posizionato *fuori limite*), il giocatore può ovviare senza penalità *droppando* la palla originale o un'altra palla all'interno e giocandola da quest'*area dove ovviare*:

- Punto di Riferimento: il *punto più vicino dove ovviare completamente* dove non esistano più l'interferenza fisica e l'interferenza sulla linea visiva.
- Dimensione dell'Area dove Ovviare Misurata dal Punto di Riferimento: l'intera area entro la *lunghezza di un bastone* dal punto di riferimento, ma con questi limiti:
- Limiti sulla Posizione dell'Area dove Ovviare:
 - deve essere nell'*area generale*,
 - non deve essere più vicino alla *buca* del punto di riferimento, e
 - si deve ovviare completamente dall'interferenza fisica e dall'interferenza sulla linea visiva con il TIO.

Se il giocatore ha interferenza fisica con il TIO, invece di utilizzare questa procedura per ovviare, egli può scegliere di ovviare adoperando la procedura per ovviare da una *condizione anormale del campo* nella Regola 16.1, considerando il TIO come se fosse un'*ostruzione inamovibile*. La procedura per ovviare secondo la Regola 16.1 è anche disponibile quando la palla giace in un'*area di penalità* o quando il TIO si trova *fuori limite*. Vedi la Clausola f di questa Regola Locale per come il giocatore può procedere secondo altre Regole che prevedono l'ovviare.

c. Ovviare dall'Interferenza per la Palla in Bunker o nell'Area di Penalità

Se la palla del giocatore si trova in un *bunker* o in un'*area di penalità* e c'è interferenza con un TIO (incluso un TIO posizionato *fuori limite*), il giocatore può ovviare senza penalità o con penalità:

(1) Ovviare Senza Penalità: Giocare dal Bunker o dall'Area di Penalità. Il giocatore può ovviare senza penalità come previsto dalla Clausola b, **eccetto che** il *punto più vicino dove ovviare completamente* in cui l'interferenza cessa di esistere e l'*area dove ovviare* devono essere in quel *bunker* o in quell'*area di penalità*.

Se non c'è tale punto in quel *bunker* o in quell'*area di penalità* in cui l'interferenza cessa di esistere, il giocatore può sempre ovviare come sopra previsto utilizzando il *punto dove ovviare al meglio* nel *bunker* o nell'*area di penalità* come il punto di riferimento.

(2) Ovviare con Penalità: Giocare Fuori dal Bunker o dall'Area di Penalità. Con **un colpo di penalità**, il giocatore può *droppare* la palla originale o un'altra palla all'interno e giocarla da quest'*area dove ovviare*:

- Punto di Riferimento: il *punto più vicino dove ovviare completamente* non più vicino alla *buca* dove non esistano più l'interferenza fisica e l'interferenza sulla linea visiva che si trova fuori da quel *bunker* o da quell'*area di penalità*.
- Dimensione dell'Area dove Ovviare Misurata dal Punto di Riferimento: l'intera area entro la *lunghezza di un bastone* dal punto di riferimento, ma con questi limiti:
- Limiti sulla Posizione dell'Area dove Ovviare:
 - qualsiasi *area del campo* eccetto che in quel *bunker* o in quell'*area di penalità* o sul *putting green*.

- non deve essere più vicino alla *buca* del punto di riferimento, e
- si deve ovviare completamente dall'interferenza fisica e dall'interferenza sulla linea visiva con il TIO.

Se il giocatore ha interferenza fisica con il TIO, invece di utilizzare questa procedura per ovviare, egli può scegliere di ovviare adoperando la procedura per ovviare da una *condizione anormale del campo* nella Regola 16.1c, considerando il TIO come se fosse un'*ostruzione inamovibile*.

La procedura per ovviare secondo la Regola 16.1b è anche disponibile quando il TIO si trova *fuori limite* o la palla giace in un'*area di penalità*. Se una palla giace in un'*area di penalità*, il punto di riferimento e l'*area dove ovviare* devono essere in tale *area di penalità*.

Vedi la Clausola f di questa Regola Locale per come il giocatore può procedere secondo altre Regole che prevedono l'ovviare.

d. Ovviare Quando la Palla nel TIO Non Viene Trovata

Se la palla del giocatore non è stata trovata, ma è *noto o pressoché certo* che si sia fermata in un TIO:

- il giocatore può ovviare secondo questa Regola Locale utilizzando il punto stimato dove la palla ha per l'ultima volta attraversato il bordo del TIO sul *campo* come punto della palla ai fini di trovare il *punto più vicino dove ovviare completamente*;
- una volta che il giocatore mette un'altra palla *in gioco* per ovviare in questo modo:
 - la palla originale non è più *in gioco* e non deve essere giocata;
 - questo è valido anche se essa viene successivamente trovata sul *campo* prima della fine del periodo dei tre minuti di ricerca (vedi Regola 6.3b).

Tuttavia, se non è *noto o pressoché certo* che la palla si sia fermata nel TIO, il giocatore deve giocare con la penalità di *colpo e distanza* (vedi Regola 18.2).

e. Autorità del Comitato di Modificare le Procedure per Ovviare dal TIO

Nell'adottare questa Regola Locale, il *Comitato* può modificare le procedure per ovviare nelle Clausole b e c in uno o entrambi i seguenti modi:

- (1) Utilizzo Opzionale o Obbligatorio delle Zone di Droppaggio. Il *Comitato* può permettere o richiedere che un giocatore utilizzi una zona di droppaggio come *area dove ovviare* per ovviare secondo questa Regola Locale. Nel farlo, il Comitato può aggiungere la zona di droppaggio per ovviare dalla sola interferenza fisica oppure dalla sola interferenza con la linea visiva o essa può essere utilizzata per entrambe le tipologie di interferenza.
- (2) Opzione per Ovviare su "Entrambi i Lati". Il *Comitato* può consentire al giocatore l'opzione di ovviare sull'altro lato di un TIO in aggiunta alle opzioni per ovviare permesse secondo le Clausole b e c di questa Regola Locale. **Tuttavia**, l'opzione per ovviare su entrambi i lati non si applica quando si utilizza la procedura nella Regola 16.1.

f. Il Giocatore Può Procedere Secondo Altre Regole che Prevedono l'Ovviare

(1) Ovviare Utilizzando le Procedure nella Regola 16.1 o questa Regola Locale. Se un giocatore ha interferenza fisica dal TIO come definito nella Clausola a, egli può:

- scegliere di utilizzare le procedure per ovviare nella Regola 16.1 o
- utilizzare questa Regola Locale.
- **Tuttavia**, egli non può ovviare secondo una di queste opzioni e poi ovviare secondo l'altra.

Se il giocatore sceglie di utilizzare la procedura per ovviare da una *condizione anormale del campo* nella Regola 16.1, egli deve considerare il TIO come *ostruzione inamovibile* e ovviare basandosi sul posto in cui giace la palla:

- nell'area generale utilizzando le procedure secondo la Regola 16.1b.
- in un bunker utilizzando le procedure secondo la Regola 16.1c.
- in un'area di penalità utilizzando le procedure secondo la Regola 16.1c come se la palla si trovasse in un *bunker*.
- sul putting green utilizzando le procedure secondo la Regola 16.1d.

(2) Ovviare secondo la Regola 17, 18 o 19. Questa Regola Locale non impedisce al giocatore di ovviare secondo la Regola 17, 18 o 19 piuttosto che ovviare dal TIO secondo questa Regola Locale.

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

F-24 Ovviare da Ostruzioni Inamovibili nelle Aree di Penalità

Scopo. Quando la palla di un giocatore si trova in un'area di penalità e il giocatore ha interferenza con un'ostruzione inamovibile, non è permesso ovviare senza penalità (vedi Regola 16.1a(2)). Tuttavia, ci possono essere casi in cui un Comitato potrebbe voler consentire di ovviare senza penalità all'interno dell'area di penalità da determinate ostruzioni.

Quando si utilizza questa Regola Locale, il Comitato dovrebbe specificare a quale ostruzione inamovibile si applica (piuttosto che permettere di ovviare senza penalità da tutte le ostruzioni inamovibili) e su quale buca essa si applica se non si applica a tutte le buche.

Regola Locale Tipo F-24

"E' permesso ovviare dall'interferenza con [specificare quale *ostruzione/i inamovibile*] situata nell'*area di penalità* alla [specificare il numero della buca] secondo la Regola 16.1b, con le seguenti modifiche:

- Punto di Riferimento: Il *punto più vicino dove ovviare completamente* deve essere nell'*area di penalità*.

- Dimensione dell'Area dove Ovviare Misurata dal Punto di Riferimento: *lunghezza di un bastone*, ma con questi limiti:
- Limiti sulla Posizione dell'Area dove Ovviare:
 - deve essere nell'*area di penalità* in cui la palla si è fermata,
 - non deve essere più vicino alla *buca* del punto di riferimento, e
 - si deve ovviare completamente da tutta l'interferenza con l'*ostruzione inamovibile*.

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

F-25 Punto Più Vicino Dove Ovviare Completamente da Determinare Senza Passare Sopra, Attraverso o Sotto la Condizione Anormale del Campo

Scopo. Ci sono volte in cui un giocatore può avere interferenza con una condizione anormale del campo, come una sottile recinzione o un muro, e il suo punto più vicino per ovviare completamente può trovarsi dall'altra parte della condizione anormale del campo, il che può avere un impatto significativo e indesiderato sull'esito dell'ovviare.

Sebbene al giocatore sia consentito misurare le lunghezze del proprio bastone da un lato all'altro o attraverso oggetti, il Comitato può richiedere che sia determinato il punto più vicino dove ovviare completamente senza passare sopra, attraverso o sotto la condizione anormale del campo. Il Comitato potrebbe anche voler usare questa Regola Locale Tipo per impedire ai giocatori di misurare da un lato all'altro o attraverso un oggetto.

Regola Locale Tipo F-25.1

"Nell'ovviare secondo la Regola 16.1, il *punto più vicino dove ovviare completamente* deve essere determinato senza passare sopra, attraverso o sotto il [specificare la *condizione anormale del campo* e il numero della buca].

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

Regola Locale Tipo F-25.2

"Nell'ovviare da [specificare la *condizione anormale del campo* e il numero della buca], l'*area dove ovviare* deve essere sullo stesso lato della *condizione anormale del campo* del punto di riferimento.

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

F-26 Cancelli nelle Recinzioni e nei Muri che Definiscono il Limite

Scopo. Se un Comitato desidera proibire ai giocatori di ovviare senza penalità da cancelli chiusi nelle recinzioni o nei muri che definiscono il limite (come ad esempio quando si tratta di un ingresso di una proprietà privata), il Comitato può trattare tale cancello come parte dell'oggetto che definisce il limite quando si trova in posizione chiusa.

Le implicazioni di questa Regola Locale dovrebbero essere pienamente prese in

considerazione dal Comitato in anticipo, in quanto essa potrebbe portare i giocatori a infrangere la Regola 8.1 muovendo il cancello.

Regola Locale Tipo F-26

“Tutti i cancelli chiusi collegati a muri e a recinzioni che definiscono il limite fanno parte dell'*oggetto che definisce il limite*. Non è consentito avviare da tale cancello secondo le Regole 15.2 o 16.1.

Tuttavia, un cancello aperto non è considerato come parte dell'*oggetto che definisce il limite* e può essere chiuso o spostato in una posizione diversa”.

8G Limitazioni sull'Utilizzo di Equipaggiamento Specifico

G-1 Lista delle Teste di Driver Conformi

Scopo. Al fine di fugare qualsiasi dubbio sul fatto che i driver utilizzati in una gara siano conformi, un Comitato può scegliere di richiedere ai giocatori di utilizzare driver le cui teste siano state esaminate e approvate come conformi secondo le Regole dell'Equipaggiamento.

La lista delle Teste di Driver Conformi si trova sul sito RandA.org.

Questa Regola Locale è raccomandata per l'utilizzo solo in gare limitate a giocatori di alto livello (cioè gare per professionisti e dilettanti d'élite).

Anche se questa Regola Locale non è in vigore, qualsiasi driver utilizzato deve essere conforme ai requisiti delle Regole dell'Equipaggiamento.

Regola Locale Tipo G-1

“Qualsiasi driver che il giocatore utilizza per eseguire un *colpo* deve avere una testa del bastone, identificata dal modello e dal loft, presente sulla lista vigente delle Teste di Driver Conformi emanata dal R&A.

Questa Lista viene aggiornata regolarmente e si trova sul sito RandA.org.

Eccezione – Teste di Driver Antecedenti al 1999: Un driver con una testa del bastone realizzato prima del 1999 è esentato da questa Regola Locale.

Penalità per Eseguire un Colpo con un Bastone in Infrazione a questa Regola Locale: Squalifica.

Non c'è penalità secondo questa Regola Locale per trasportare, ma non per eseguire un *colpo* con un driver che non è presente nella Lista delle Teste di Driver Conformi”.

G-2 Specifiche delle Scanalature e Punzonature

Scopo. In vigore dal 1 gennaio 2010, le Regole dell'Equipaggiamento sono state riviste per prevedere nuove specifiche delle scanalature e punzonature per tutti i bastoni diversi dai driver e dai putter. Fino a quando non viene dato un preavviso di quattro anni, i bastoni realizzati prima del 2010 non sono tenuti a soddisfare queste specifiche.

Tuttavia, un Comitato può scegliere di adottare una Regola Locale che richieda ai giocatori di utilizzare solo bastoni che soddisfino tutte le specifiche incluse nelle vigenti Regole

dell'Equipaggiamento. Ciò è raccomandato per l'utilizzo solo in gare limitate a giocatori di alto livello (cioè gare per professionisti e dilettanti d'élite).

La Banca Dati dell'Equipaggiamento si può trovare sul sito RandA.org per aiutare a trovare i bastoni che possono essere utilizzati.

Regola Locale Tipo G-2

“Nell'eseguire un *colpo*, il giocatore deve utilizzare bastoni conformi alle specifiche di scanalature e punzonature nelle *Regole dell'Equipaggiamento* che sono in vigore dal 1 gennaio 2010.

La Banca Dati dell'Equipaggiamento di legni da fairway, ibridi, ferri e wedge che sono stati testati per la conformità alle attuali *Regole dell'Equipaggiamento* si trova sul sito Randa.org.

Penalità per Eseguire un Colpo con un Bastone in Infrazione a questa Regola Locale: Squalifica.

Non c'è penalità secondo questa Regola Locale per trasportare, ma non per eseguire un *colpo* con un bastone che non è conforme a queste specifiche di scanalature e punzonature”.

G-3 Lista delle Palle Conformi

Scopo. Al fine di fugare qualsiasi dubbio sul fatto che le palle utilizzate in una gara siano conformi, un Comitato può richiedere che il giocatore utilizzi solo palle che siano state esaminate e approvate come conformi secondo le Regole dell'Equipaggiamento.

La Lista delle palle da Golf Conformi si può trovare sul sito RandA.org e viene aggiornata mensilmente.

Anche se questa Regola Locale non è in vigore, qualsiasi palla utilizzata deve essere conforme ai requisiti delle Regole dell'Equipaggiamento.

Regola Locale Tipo G-3

“Qualsiasi palla utilizzata per eseguire un *colpo*, deve essere presente nella vigente Lista delle Palle da Golf Conformi emanata dal R&A.

Questa Lista viene aggiornata regolarmente e si trova sul sito RandA.org.

Se una palla che non è nella Lista delle Palle da Golf Conformi viene *droppata, ripiazzata* o piazzata ma non è ancora stata giocata, il giocatore può correggere l'errore, senza penalità, secondo la Regola 14.5.

Penalità per Eseguire un Colpo con una Palla Non Presente nella Vigente Lista in Infrazione a questa Regola Locale: Squalifica.”

G-4 Regola di Una Sola Palla

Scopo. Al fine di impedire a un giocatore di utilizzare palle con caratteristiche di gioco differenti in relazione alla natura della buca o al colpo da eseguire durante un giro, il Comitato può scegliere di richiedere che un giocatore utilizzi solo un singolo tipo di palla

che sia presente nella Lista delle Palle da Golf Conformi.

Ciascuna indicazione individuale nella Lista delle Palle da Golf Conformi è considerata una palla differente. Le palle da Golf di colori diversi con marchi identici sono considerate palle differenti.

Questa Regola Locale è raccomandata per l'utilizzo solo in gare limitate a giocatori di alto livello (cioè gare per professionisti e dilettanti d'élite).

Regola Locale Tipo G-4

“Durante un intero *giro*, ciascuna palla con la quale il giocatore esegue un *colpo* deve essere della stessa marca e modello come riscontrato in una singola voce nella Lista vigente delle Palle da Golf Conformi.

Se una marca differente e/o modello viene *droppata*, *ripiazzata* o *piazzata*, ma non è ancora stata giocata, il giocatore può correggere l'errore senza penalità, secondo la Regola 14.5. Nel correggere tale errore, il giocatore deve utilizzare una palla della stessa marca e modello utilizzata all'inizio del *giro*.

Se un giocatore scopre di aver giocato una palla in infrazione a questa Regola Locale, egli deve tornare a utilizzare una palla della stessa marca e modello utilizzata all'inizio del *giro* quando gioca dalla successiva *area di partenza*; altrimenti il giocatore è **squalificato**.

Se la scoperta viene fatta durante il gioco di una buca, il giocatore può completare il gioco di questa buca con la palla giocata in infrazione oppure piazzare una palla della marca e modello giusti sul punto dal quale la palla in infrazione a questa Regola Locale è stata alzata.

Penalità per Eseguire un Colpo con una Palla in Infrazione a questa Regola Locale:

Il giocatore riceve **un colpo di penalità** per ciascuna buca durante la quale egli è in infrazione a questa Regola Locale.”

G-5 Proibire l'Utilizzo di Dispositivi per la Misurazione della Distanza

Scopo. Sebbene la Regola 4.3 permetta ai giocatori di utilizzare un equipaggiamento per misurare la distanza (soggetto a certi requisiti), un Comitato può scegliere di proibire l'utilizzo di qualsiasi dispositivo elettronico per la misurazione della distanza.

Regola Locale Tipo G-5

“La Regola 4.3a(1) viene modificata in questo modo:

Durante un *giro*, un giocatore non deve ottenere informazioni sulla distanza tramite l'utilizzo di un dispositivo elettronico per la misurazione della distanza.

Penalità per infrazione alla Regola 4.3 - vedi Dichiarazione della Penalità nella Regola 4.3.”

G-6 Proibire l'Uso di Trasporto Motorizzato

Scopo. Un Comitato può scegliere di proibire ai giocatori di utilizzare, durante un giro, qualsiasi tipo di trasporto motorizzato, come ad esempio un golf cart. Questo è opportuno quando il Comitato considera il camminare come parte integrante del gioco nella gara o

quando crede che l'utilizzo di un trasporto motorizzato non sia sicuro o possa danneggiare il campo.

Nell'adottare questa Regola Locale, il Comitato può permettere il trasporto motorizzato in modi limitati, come ad esempio portare i giocatori da una buca a un'altra quando tali buche sono distanti o permettere ai membri del Comitato di dare un passaggio a un giocatore quando questi giocherà o ha giocato con la penalità di colpo e distanza.

Se un giocatore accetta un passaggio senza il permesso del Comitato, il Comitato può revocare la penalità nel caso in cui avrebbe autorizzato il giocatore a utilizzare il mezzo di trasporto qualora ne fosse stata formulata richiesta. Per esempio, se un giocatore che ha perso una palla e necessita di tornare sull'area di partenza accettasse un passaggio da un volontario quando non è disponibile alcun membro del Comitato, il Comitato potrebbe revocare la penalità se i membri del Comitato avessero dato il passaggio al giocatore qualora richiesto.

Tuttavia, quando il trasporto motorizzato non è permesso dalla Regola Locale, è un principio della Regola Locale stessa che i giocatori debbano camminare sull'intero campo, pertanto non dovrebbe essere data autorizzazione qualora un giocatore abbia ricevuto un passaggio in avanti quando egli non ha ancora percorso tale distanza. Per esempio, se un giocatore si ferma per comprare un rinfresco dopo aver giocato il colpo dalla partenza e poi accetta un passaggio in avanti verso la propria palla da un volontario, la penalità secondo la Regola Locale non dovrebbe essere revocata.

Regola Locale Tipo G-6

“Durante un *giro*, un giocatore o un *caddie* non devono utilizzare alcun mezzo di trasporto motorizzato, **salvo** autorizzazione o successiva approvazione da parte del *Comitato*.”

[Un giocatore che giocherà o che ha giocato con la penalità di *colpo e distanza* è sempre autorizzato a utilizzare un mezzo di trasporto motorizzato].

[I giocatori e i *caddie* possono utilizzare una navetta tra le buche [identificare la buca] e [identificare la buca].

Penalità per Infrazione alla Regola Locale: il giocatore riceve la **penalità generale** per ciascuna buca nella quale c'è stata infrazione a questa Regola Locale. Se l'infrazione avviene tra il gioco di due buche, la penalità si applica alla buca successiva”.

G-7 Proibire l'Uso di Certi Tipi di Scarpe

Scopo. Al fine di proteggere il campo dai danni, il Comitato può proibire l'utilizzo di scarpe con chiodi in metallo o di design tradizionale.

Il Comitato può anche proibire l'utilizzo di scarpe con altre caratteristiche che possono causare un danno indesiderato.

Regola Locale Tipo G-7

“La Regola 4.3a viene modificata in questo modo:

Durante un *giro*, un giocatore non deve eseguire un *colpo* indossando scarpe con:

- chiodi tradizionali – cioè chiodi che hanno una singola o molteplici punte progettate

per penetrare in profondità nella superficie del terreno (indipendentemente dal fatto che siano realizzati in metallo, ceramica, plastica o in altri materiali); o

- chiodi di qualsiasi disegno che sono interamente o parzialmente realizzati in metallo, qualora tale metallo possa entrare in contatto con il *campo*.

Penalità per Infrazione alla Regola Locale – vedi Dichiarazione della Penalità nella Regola 4.3.”

G-8 Proibire o Limitare L'Uso di Dispositivi Video o Audio

Scopo. La Regola 4.3a(4) permette a un giocatore di utilizzare un equipaggiamento per ascoltare audio o guardare video di argomenti non correlati alla gara che si sta giocando. Tuttavia, il Comitato può adottare una Regola Locale che proibisca completamente l'uso di dispositivi audio e video durante un giro.

Regola Locale Tipo G-8

“La Regola 4.3a(4) viene modificata in questo modo:

Durante un *giro*, un giocatore non deve ascoltare o guardare i contenuti di qualsiasi natura su un dispositivo audio o video personale.

Penalità per Infrazione alla Regola Locale – vedi Dichiarazione della Penalità nella Regola 4.3.”

G-9 Sostituire un Bastone Rotto o Significativamente Danneggiato

Scopo. La Regola 4.1a(2) consente a un giocatore di riparare o sostituire un bastone danneggiato durante il giro, salvo in caso di abuso. Tuttavia, un Comitato può adottare una Regola Locale per limitare la sostituzione di un bastone ai casi in cui il bastone è rotto o significativamente danneggiato, il che non include un bastone incrinato.

Regola Locale Tipo G-9

“La Regola 4.1b(2) viene modificata in questo modo:

Si applica la Regola 4.1a(2) eccetto che un bastone danneggiato dal giocatore o dal suo *caddie* durante il *giro* (incluso mentre il gioco è interrotto secondo la Regola 5.7a) può essere sostituito solo se è “rotto o significativamente danneggiato”.

Ai fini di questa Regola Locale:

un bastone è “rotto o significativamente danneggiato” quando:

- la canna si rompe in pezzi, si scheggia o si piega (ma non quando la canna è solo ammaccata),
- l'area di impatto della faccia del bastone è visibilmente deformata (ma non quando la faccia del bastone è solo graffiata o incrinata),
- la testa del bastone è visibilmente e significativamente deformata (ma non quando la faccia del bastone è solo incrinata),

- la testa del bastone è staccata o non fissata saldamente alla canna, o
- l'impugnatura non è fissata saldamente.

Eccezione: la faccia o la testa di un bastone non sono "rotte o significativamente danneggiate" soltanto perché sono incrinare.

Penalità per infrazione alla Regola Locale – vedi Regola 4.1b"

G-10 Vietare l'Utilizzo di Bastoni Più Lunghi di 116,84cm (46 pollici)

Scopo. Per limitare la lunghezza massima consentita dei bastoni, un Comitato può scegliere di adottare una Regola Locale che limiti la lunghezza massima dei bastoni, ad eccezione dei putter, a 116,84 centimetri (46 pollici).

È consentita una tolleranza di misurazione di 0,5 centimetri (0,20 pollici) sopra i 116,84 centimetri (46 pollici).

Per una spiegazione sulla misurazione di un bastone, vedere la Figura 3 nella Parte 2.1c delle Regole sull'Equipaggiamento.

Questa Regola Locale è raccomandata per l'uso solo in gare limitate a giocatori altamente qualificati (cioè in gare professionistiche e in gare con dilettanti d'élite).

A scanso di equivoci, quando questa Regola Locale Tipo è in vigore, l'applicazione dell'eccezione per necessità fisica che consente a un giocatore di utilizzare bastoni più lunghi di 116,84 centimetri (46 pollici) non è disponibile.

Regola Locale Tipo G-10

"Nell'eseguire un colpo, il giocatore non deve utilizzare un bastone, ad eccezione di un putter, che superi i 116,84 centimetri (46 pollici) di lunghezza.

Penalità per aver eseguito un colpo con un bastone in infrazione a questa Regola Locale: Squalifica.

Non c'è penalità secondo questa Regola Locale per trasportare, ma non per eseguire un colpo, un bastone che non è conforme a queste specifiche di lunghezza."

G-11 Limitazione dell'Uso dei Materiali per la Lettura dei Green

Scopo. La Regola 4.3 e in particolare il Chiarimento 4.3a/1, pone dei limiti alla dimensione e alla scala dei materiali dettagliati per la lettura dei green.

Tuttavia, per garantire che i giocatori e i caddie adoperino solo la propria vista e le proprie sensazioni per aiutarsi a leggere la linea di gioco sul putting green, il Comitato può ulteriormente limitare l'uso dei materiali per la lettura del green richiedendo che i giocatori siano limitati durante il loro giro a utilizzare solo lo yardage book approvato per l'uso in gara.

Questa Regola Locale è intesa soltanto per i più alti livelli di golf competitivo e, anche in tal caso, solo per le gare in cui è realistico per il Comitato intraprendere un processo di approvazione per gli yardage books.

Quando si introduce questa Regola Locale, il Comitato è responsabile dell'approvazione dello yardage book che i giocatori possono utilizzare, e lo yardage book approvato

dovrebbe contenere i diagrammi dei putting green solo con dettagli minimi (come pendenze significative, livelli o falsi bordi che indicano sezioni dei green).

I giocatori e i caddie possono aggiungere allo yardage book approvato delle note scritte a mano che li aiutino a leggere la linea di gioco su un putting green, a condizione che tali note siano consentite da questa Regola Locale.

Regola Locale Tipo G-11

"La Regola 4.3a è modificata in questo modo:

durante un giro, il giocatore può utilizzare solo lo/gli yardage book approvato/i dal Comitato. Questa limitazione si applica anche a qualsiasi altra mappa del *campo*, inclusi i fogli della posizione delle buche.

Ulteriori limitazioni si applicano agli appunti scritti a mano e a qualsiasi altro materiale utilizzato dal giocatore che potrebbe aiutarlo a leggere la linea di gioco sul *putting green*:

- Gli appunti scritti a mano possono essere aggiunti a uno yardage book approvato o a un foglio per la posizione delle buche approvato prima o durante il *giro* solo dal giocatore o dal *caddie* del giocatore e sono limitati alle informazioni raccolte soltanto dal giocatore o dal *caddie*.
- Gli appunti scritti a mano possono contenere informazioni ottenute solo attraverso esperienze del giocatore o del *caddie* del giocatore sul *campo* o guardando una trasmissione televisiva, ma sono limitate alle informazioni ottenute:
 - dall'osservazione di una palla che è stata fatta rotolare o è stata giocata (dal giocatore, *caddie* o da qualcun altro) o
 - attraverso la sensazione del giocatore o del *caddie* o da osservazioni generali del *putting green*.

Queste limitazioni aggiuntive agli appunti scritti a mano o ad altri materiali non si applicano a tali informazioni quando non possono aiutare il giocatore a leggere la *linea di gioco* sul *putting green* (come ad esempio informazioni scritte a mano o stampate contenenti riflessioni sullo swing o un elenco delle distanze effettuate dai bastoni del giocatore).

Durante un *giro*, se un giocatore utilizza:

- uno yardage book, altre mappe del *campo* o un foglio della posizione delle buche non approvati dal *Comitato*,
- uno yardage book approvato o un foglio della posizione delle buche approvato che contengano un appunto scritto a mano o informazioni ottenute in un modo non consentito, o
- qualsiasi altro materiale che potrebbe aiutare a leggere la *linea di gioco* sul *putting green* (che sia uno specifico *putting green* o i green in generale),

il giocatore infrange questa Regola Locale.

"Utilizzare" significa guardare:

- qualsiasi pagina di uno yardage book o altre mappe del *campo* o un foglio della posizione delle buche che non sia stato approvato dal *Comitato*, o
- qualsiasi delle seguenti cose che, nel farlo, possano aiutare il giocatore o il *caddie* a leggere la *linea di gioco* sul *putting green*:
 - una pagina in uno yardage book approvato o un foglio approvato della posizione delle buche che contiene un appunto scritto a mano o
 - informazioni ottenute in un modo che non è consentito, o
 - qualsiasi altro materiale.

Penalità per infrazione a questa Regola Locale:

- Penalità per la prima infrazione: **Penalità Generale.**
- Penalità per la seconda infrazione: **Squalifica".**

G-12 Vietare l'Uso di Materiali per Aiutare a Leggere la Linea di Gioco per il Colpo dal Putting Green

Scopo. Il Chiarimento 4.3a/1 limita le dimensioni e la scala delle mappe dettagliate del putting green e di qualsiasi altro materiale elettronico o digitale simile che un giocatore può utilizzare durante un giro per aiutarsi nel leggere la propria linea di gioco sul putting green in modo che la capacità di un giocatore di leggere un green rimanga una parte essenziale dell'abilità di giocare il putt. Tuttavia, un Comitato può scegliere di porre un'enfasi ancora maggiore sul giudizio, abilità e capacità del giocatore di leggere la propria linea di gioco sul putting green, proibendo l'uso di qualsiasi materiale per tale scopo.

Regola Locale Tipo G-12

"La Regola 4.3a è modificata in questo modo:

durante un *giro*, un giocatore non deve utilizzare alcun materiale scritto, stampato, elettronico o digitale per aiutarsi nel leggere la propria *linea di gioco* per qualsiasi *colpo* da eseguire dal *putting green*.

Penalità per infrazione a questa Regola Locale:

- Penalità per la prima infrazione: **Penalità Generale.**
- Penalità per la seconda infrazione: **Squalifica".**

8H Definire Chi Può Aiutare o Dare Consiglio ai Giocatori

H-1 Utilizzo del Caddie Proibito o Richiesto; Limitazioni del Caddie

Scopo. Un Comitato può scegliere di modificare la Regola 10.3 per:

- proibire l'utilizzo dei caddie,
- richiedere che i giocatori utilizzino un caddie, o

- limitare la scelta di un caddie di un giocatore (come ad esempio richiedere che un caddie sia un dilettante, che non lo sia un genitore, un parente o un altro giocatore della gara, ecc.).

Regola Locale Tipo H-1.1

Se i caddie non sono permessi:

“Un giocatore non deve avere un *caddie* durante il *giro*.”

Penalità per Infrazione alla Regola Locale:

il giocatore riceve la **penalità generale** per ogni buca in cui ha avuto un *caddie*.

Se l'infrazione avviene o continua tra due buche, il giocatore riceve la **penalità generale** alla buca successiva”.

Regola Locale Tipo H-1.2

Se ci sono limiti su chi il giocatore può avere come caddie:

“Un giocatore non deve avere [identificare il tipo proibito di *caddie*, per esempio un genitore o un tutore] come proprio *caddie* durante il *giro*.”

Penalità per Infrazione alla Regola Locale: il giocatore riceve la **penalità generale** per ogni buca in cui è stato aiutato da tale *caddie*.

Se l'infrazione avviene o continua tra due buche, il giocatore riceve la **penalità generale** alla buca successiva”.

Regola Locale Tipo H-1.3

Se a un giocatore è richiesto l'averne un caddie:

“Un giocatore deve avere un *caddie* durante il *giro*.”

Penalità per Infrazione alla Regola Locale: il giocatore riceve la **penalità generale** per ogni buca in cui non ha avuto un *caddie*”.

H-2 Designazione di un Consigliere nelle Gare a Squadre

Scopo. Secondo la Regola 24.4a, in una gara a squadre, incluso laddove ci siano gare a squadre e individuali, il Comitato può permettere a ciascuna squadra di nominare uno o due persone che possono dare consiglio ai componenti della squadra mentre questi giocano sul campo:

- ciascun “consigliere” deve essere identificato al Comitato prima di dare consiglio;
- il Comitato può limitare i tipi di consiglio che questa persona può dare (come ad esempio non permettere al consigliere di indicare la linea di gioco quando una palla giace sul putting green);
- il Comitato può proibire a un consigliere di camminare su certe parti del campo (come ad esempio il putting green);
- non è consueto per un Comitato consentire due consiglieri per squadra, a meno che

la natura della gara lo richieda, per esempio in una gara in cui non sono permessi i caddie o laddove ci sia un grande numero di giocatori per ciascuna squadra;

- il Comitato dovrebbe stabilire la penalità appropriata per un'infrazione da parte di un consigliere. Ciò può essere una penalità a un giocatore specifico che è stato aiutato in un modo non consentito o una penalità complessiva per la squadra, per esempio in aggiunta ai due colpi al punteggio della squadra in un evento stroke play.

Regola Locale Tipo H-2

“Ogni squadra può nominare [un/due] consigliere[i] al quale i giocatori della squadra possono chiedere *consiglio* e ricevere *consiglio* durante il *giro*. La squadra deve indicare al *Comitato* ciascun consigliere prima che qualsiasi giocatore della squadra inizi il proprio *giro*.”

[La squadra può cambiare il proprio consigliere durante il *giro*, ma deve riferirlo al *Comitato* quando procede in questo modo].

[Il consigliere non deve indicare una *linea di gioco* [o camminare sul *putting green*] quando la palla di un giocatore della squadra giace sul *putting green*.”

Penalità per Infrazione alla Regola Locale: *Penalità Generale Secondo la Regola 10.2*”.

H-3 Limitare Chi Può Essere un Capitano della Squadra

Scopo. Secondo la Regola 24.3 in una gara a squadre il Comitato può stabilire dei limiti su chi può fungere da capitano di una squadra e sulla condotta del capitano della squadra secondo la Regola 24.4a. Laddove siano permessi i consiglieri (vedi Regola Locale Tipo H-2), il capitano della squadra può anche essere un consigliere.

Regola Locale Tipo H-3

“Un capitano della squadra deve essere [inserire le limitazioni sull'idoneità, come ad esempio un membro dello stesso circolo].”

H-4 Considerare il Consigliere come Componente della Parte del Giocatore

Scopo. Il Comitato può prevedere che il consigliere abbia lo stesso status di un componente della parte per assicurare che le Regole del Golf siano applicate alle azioni di quella persona (come ad esempio il giocatore che riceve una penalità secondo la Regola 9.4 se il consigliere fa muovere la palla del giocatore).

Regola Locale Tipo H-4

“Il consigliere ha lo stesso status di un componente della *parte* in relazione a ciascun componente della propria squadra”.

H-5 Consiglio: Componenti della Squadra nello Stesso Gruppo

Scopo. Secondo la Regola 24.4c, in stroke play, laddove il punteggio di un giocatore per il giro conti solo come parte del punteggio della squadra, il Comitato può adottare una Regola Locale che permetta ai componenti della squadra che giocano nello stesso gruppo di darsi l'un l'altro i consigli anche se essi non sono partner.

Regola Locale Tipo H-5

“La Regola 10.2 viene modificata in questo modo:

laddove i giocatori della stessa squadra stiano giocando nello stesso gruppo, tali giocatori possono dare e richiedere *consiglio* a vicenda durante il *giro*”.

8I Definire Quando e Dove i Giocatori Possono Praticare

I-1 Praticare Prima dei Giri

Scopo. La Regola 5 riguarda il praticare sul campo prima del giro, durante un giro e tra i giri di una gara:

- Match Play (Regola 5.2a). I giocatori in un incontro possono praticare sul campo prima del giro o tra un giro e l'altro, poiché di solito essi avranno le stesse possibilità di farlo, in quanto giocano contemporaneamente.
- Stroke Play (Regola 5.2b). I giocatori non devono praticare sul campo prima del giro o tra un giro e l'altro di una gara, poiché essi non possono avere le stesse possibilità di farlo, in quanto solitamente giocano in gruppi diversi ad orari diversi. Tuttavia, ad essi è permesso praticare in una giornata di gara dopo che il gioco della gara per quel giorno è terminato.
- Match Play e Stroke Play (Regola 5.5b). Dopo aver completato una buca e prima di iniziare la buca successiva, un giocatore può eseguire il putt o l'approccio sopra o vicino al putting green della buca appena completata, all'area di partenza della buca successiva o su qualsiasi green di pratica.

Ci sono molte considerazioni diverse sul consentire o meno la pratica sul campo, come ad esempio l'equità verso i giocatori, una possibile interferenza con il set up del campo e con le attività di manutenzione, la quantità di tempo prima del giro o tra i giri, o quando i giocatori sono incoraggiati a giocare sul campo al di fuori della gara.

Per queste o per altre ragioni, un Comitato può scegliere di adottare una Regola Locale che modifichi queste disposizioni di base permettendo o proibendo tale pratica interamente o limitando quando, dove o come questa pratica possa essere effettuata.

Regola Locale Tipo I-1.1

“La Regola 5.2a viene modificata in questo modo:

un giocatore non deve praticare sul *campo* di gara prima del *giro* o tra un *giro* e l'altro.

[Oppure, se ai giocatori è permesso praticare in modi limitati: descrivere tali limiti e quando, dove e come un giocatore può praticare sul *campo*].

Penalità per Infrazione a questa Regola Locale:

- **Penalità per la prima infrazione: *Penalità Generale*** (applicata alla prima buca del

giocatore).

- **Penalità per la seconda infrazione: Squalifica.**

Regola Locale Tipo I-1.2

“La Regola 5.2b viene modificata in questo modo:

un giocatore può praticare sul *campo* di gara prima del *giro* o tra un *giro* e l'altro.

[Oppure, se ai giocatori è permesso praticare in modi limitati: descrivere tali limiti e quando, dove e come un giocatore può praticare sul *campo*].

[Oppure, se ai giocatori è proibito praticare sul *campo* prima del *giro* e tra un *giro* e l'altro: “un giocatore non deve praticare sul *campo* di gara prima del *giro* o tra un *giro* e l'altro”].

I-2 Proibire la Pratica Sopra o Vicino al Putting Green Precedente

Scopo. La Regola 5.5b permette a un giocatore, tra il gioco di due buche, di praticare il putt o l'approccio sopra o vicino al putting green della buca appena completata.

Tuttavia, se questo può influenzare la velocità di gioco o per altre ragioni (come ad esempio impedire ai giocatori di praticare il putt verso le posizioni della buca future), il Comitato può scegliere di proibire tale pratica. Il Comitato può anche proibire ai giocatori di eseguire il putt o l'approccio sopra o vicino qualsiasi green di pratica tra il gioco di due buche.

Regola Locale Tipo I-2

“La Regola 5.5b viene modificata in questo modo:

tra il gioco di due buche, un giocatore non deve:

- eseguire qualsiasi *colpo* di pratica sopra o vicino al *putting green* della buca appena completata, o
- provare la superficie di tale *putting green* sfregando il *putting green* o facendovi rotolare una palla.
- [Eseguire qualsiasi *colpo* di pratica sopra o vicino qualsiasi green di pratica.]

Penalità per Infrazione alla Regola Locale: Penalità Generale.”

8J Procedure per il Maltempo e per le Sospensioni del Gioco

J-1 Metodi per Sospendere e Riprendere il Gioco

Scopo. La Regola 5.7b richiede ai giocatori di interrompere il gioco immediatamente se il Comitato dichiara un'immediata sospensione del gioco. Il Comitato dovrebbe utilizzare un procedimento ben delineato per avvertire i giocatori di un'immediata sospensione.

I seguenti segnali sono generalmente utilizzati e si raccomanda che tutti i Comitati li utilizzino laddove possibile:

Sospensione Immediata: un suono prolungato di sirena.

Sospensione Normale: tre suoni brevi, consecutivi di sirena.

Ripresa del Gioco: due suoni brevi, consecutivi di sirena.

Regola Locale Tipo J-1

“Una sospensione del gioco per una situazione pericolosa sarà segnalata da [inserire il segnale da utilizzare]. Tutte le altre sospensioni saranno segnalate da [inserire il segnale da utilizzare]. In ogni caso, la ripresa del gioco sarà segnalata da [inserire il segnale da utilizzare]. Vedi Regola 5.7b.”

J-2 Rimozione dell'Acqua Temporanea

Scopo. Un Comitato può adottare una Regola Locale che chiarifichi quali azioni siano appropriate per un membro del Comitato, per qualcuno designato dal Comitato (per esempio un componente del personale della manutenzione) o per il giocatore al fine di rimuovere l'acqua temporanea sul putting green.

Regola Locale Tipo J-2

“Se la palla di un giocatore giace sul *putting green* e c'è interferenza con l'*acqua temporanea* sul *putting green*, il giocatore può:

- oviare senza penalità secondo la Regola 16.1d, o
- far sì che la propria *linea di gioco* venga drenata dai rulli.
- [Far sì che il *putting green* sia drenato dai rulli quando una palla giace vicino al *putting green* in qualsiasi *area del campo*, ma solo quando autorizzato dal *Comitato*].

Tale drenaggio con i rulli dovrebbe essere eseguito attraverso la *linea di gioco* ed esteso a una distanza ragionevole oltre la *bucca* (che è, almeno, la lunghezza di un rullo) ed eseguito solo da [specificare chi può eseguire ciò, per esempio il personale della manutenzione].”

8K Linee di Condotta sulla Velocità di Gioco

Per incoraggiare e imporre un gioco rapido, il Comitato dovrebbe adottare una Regola Locale che stabilisca una Linea di Condotta sulla Velocità di Gioco.

Le seguenti Regole Locali Tipo forniscono alcuni esempi di come il Comitato può scegliere di affrontare la questione della Velocità di Gioco. Il Comitato può adottare altre Regole Locali per soddisfare le risorse a sua disposizione e quindi questo non è un elenco esauriente.

Altre linee guida esempio sono disponibili sul sito RandA.org.

K-1 Tempo Massimo per Tutto o per una Parte del Giro

Scopo. In gare dove ci sono pochi arbitri o non ci sono arbitri sul campo, potrebbe essere utile per il Comitato formulare una semplice Regola Locale che stabilisca un tempo limite che esso considera adeguato per i giocatori al fine di completare il giro e/o un certo numero di buche. Tali limiti di tempo varieranno a seconda del numero dei gruppi e della forma di gioco. Se un gruppo supera il tempo limite prescritto ed è fuori posizione sul campo, ciascun giocatore nel gruppo è soggetto a penalità.

Regola Locale Tipo K-1

“Se un gruppo termina il *giro* [oppure specificare il numero delle buche] con un tempo che eccede l'intervallo di partenza dietro al gruppo precedente ed è oltre [specificare il tempo, per esempio 3 ore e 45 minuti] dall'orario di partenza [oppure specificare come richiesto], tutti i giocatori nel gruppo sono soggetti a un colpo di penalità [oppure specificare come richiesto].”

K-2 Linea di Condotta sulla Velocità di Gioco Buca per Buca e Colpo per Colpo

Scopo. In gare dove c'è un numero adeguato di arbitri sul campo, il Comitato può attuare una linea di condotta sulla Velocità di Gioco che permetta un determinato periodo di tempo per ciascuna buca e poi se i giocatori superano tal tempo, stabilisca un tempo massimo per giocare ogni colpo.

La Regola Locale Tipo seguente è un esempio di linea di condotta per una gara stroke play in cui i giocatori saranno cronometrati individualmente quando il gruppo è fuori posizione.

Una forma modificata di penalità che può essere utilizzata in una linea di condotta sulla velocità di gioco è anche dettagliata nella Regola Locale Tipo K-5.

Opzioni per Essere Fuori Posizione

Un gruppo si trova fuori posizione quando supera il tempo concesso per le buche che sono state giocate e non è in posizione rispetto al gruppo che lo precede. Nel definire quando un gruppo si trova fuori posizione, la linea di condotta dovrebbe specificare quando il gruppo è considerato fuori posizione facendo riferimento al gruppo che lo precede.

La linea di condotta prevista nella Regola Locale Tipo K-2 definisce fuori posizione quando il gruppo è oltre l'intervallo di partenza dietro al gruppo che lo precede.

In alternativa, la definizione di fuori posizione potrebbe basarsi sulla posizione di un gruppo sul campo rispetto al gruppo che lo precede, ad esempio:

- tutti i giocatori del gruppo davanti hanno giocato i loro colpi dall'area di partenza della buca successiva prima che il gruppo abbia raggiunto il tee di un par 3, oppure
- Una buca par 4 o par 5 è libera dal gioco prima che tutti i giocatori del gruppo abbiano giocato i loro colpi dall'area di partenza.

Tempo per Eseguire un Colpo

Quando un gruppo viene cronometrato, ogni giocatore deve eseguire il proprio colpo entro un tempo limite specifico. Il Comitato può richiedere che tutti i colpi siano eseguiti nella stessa quantità di tempo oppure può adottare l'enunciazione opzionale seguente per permettere un periodo di tempo in più per il primo giocatore che gioca da un'area specifica come ad esempio l'area di partenza o il putting green.

Bad Time in Gare Stroke Play a Più Giri

Per le gare stroke play su più giri, il Comitato può decidere di registrare i bad time per tutta la durata della gara. Ad esempio, se un giocatore ottiene un bad time secondo la

Regola Locale durante il primo giro, il prossimo bad time in un giro successivo sarà il secondo bad time e verrà applicata la penalità per un secondo bad time. Non sarebbe opportuno trasferire i bad time dallo stroke play al match play o da un incontro all'altro in una gara match play.

Regola Locale Tipo K-2

"Tempo Massimo Consentito"

Il tempo massimo consentito è il tempo massimo considerato necessario dal *Comitato* per un gruppo per completare il proprio *giro*. Questo è espresso in uno schema di orario buca per buca e complessivo e include l'intero tempo associato alla pratica del gioco, ad esempio i rulling e i tempi per spostarsi da una buca all'altra.

Il tempo massimo consentito per completare 18 buche a [inserire il nome del campo] è [inserire il tempo massimo, per esempio, 4 ore e 5 minuti]. La procedura seguente si applica solo se un gruppo è "fuori posizione".

Definizione di Fuori Posizione

Il primo gruppo e qualsiasi gruppo dopo uno "starter's gap" sarà considerato "fuori posizione" se, in qualsiasi momento durante il *giro*, il tempo cumulativo del gruppo supererà il tempo concesso per il numero di buche completate. Qualsiasi gruppo seguente sarà considerato fuori posizione se si trova [specificare quando un gruppo è fuori posizione rispetto al gruppo che lo precede (vedi gli esempi sopra menzionati)] e ha superato il tempo consentito per il numero di buche giocate.

Procedura Quando il Gruppo è Fuori Posizione

1. Gli *arbitri* monitoreranno la velocità di gioco e stabiliranno se un gruppo che è "fuori posizione" debba essere cronometrato. Sarà fatta una valutazione di eventuali circostanze attenuanti recenti, ad es. un rulling lungo, una palla *persa*, una palla ingiocabile.

Se viene presa la decisione di cronometrare i giocatori, ciascun giocatore nel gruppo sarà soggetto a cronometraggio individuale e un *arbitro* avviserà ciascun giocatore che è "fuori posizione" e che è cronometrato.

In circostanze eccezionali, un singolo giocatore o due giocatori in un gruppo da tre, potrà essere cronometrato invece dell'intero gruppo.

2. Il tempo massimo consentito per un *colpo* è [specificare un tempo limite, come ad esempio 40 secondi].

[10 secondi in più sono permessi per il primo giocatore che gioca: a) un colpo dall'area di partenza a una buca par 3; b) un colpo di approccio al green; e c) un chip o un putt.]

Il cronometraggio inizierà quando un giocatore avrà avuto il tempo sufficiente per raggiungere la palla, è il suo turno di gioco ed è in grado di giocare senza interferenza o distrazione. Il tempo impiegato per determinare la distanza e selezionare un bastone conterà nel tempo impiegato per il *colpo* successivo.

Sul *putting green*, il cronometraggio inizierà quando il giocatore avrà avuto una quantità di tempo ragionevole per alzare, pulire e *ripiazzare* la palla, riparare i danni che

interferiscono con la *linea di gioco* e muovere *impedimenti sciolti* sulla *linea di gioco*. Il tempo impiegato per guardare la *linea di gioco* al di là della buca e/o dietro alla palla conterà come parte del tempo impiegato per il *colpo* successivo.

I cronometraggi saranno effettuati dal momento in cui l'*arbitro* decide che è il turno di gioco del giocatore e che questi è in grado di giocare senza interferenza o distrazione.

Il cronometraggio termina quando un gruppo rientra in posizione e i giocatori vengono avvisati di conseguenza.

Penalità per Infrazione alla Regola Locale:

- Penalità per il primo bad time: avvertimento.
- Penalità per il secondo bad time: **un colpo di penalità.**
- Penalità per il terzo bad time: **Penalità Generale** applicata in aggiunta alla penalità per il secondo bad time.
- Penalità per il quarto bad time: **Squalifica.**

A un giocatore verrà assegnato un bad time in infrazione a questa Regola Locale solo quando avrà superato il tempo massimo consentito per *colpo* durante il cronometraggio.

Fino a quando un giocatore non è avvisato di un bad time, egli non può incorrere in un ulteriore bad time.

Procedura Quando E' Nuovamente Fuori Posizione Durante un Giro

Se un gruppo si trova "fuori posizione" più di una volta durante un *giro*, si applicherà la procedura sopra menzionata in ciascuna occasione. I bad time e l'applicazione delle penalità nello stesso *giro* saranno portati avanti fino a che il *giro* è completato.

Opzioni Aggiuntive da Includere nella Regola Locale Tipo K-2

Le seguenti sono aggiunte facoltative che non sono state incluse nella Regola Locale Tipo K-2, ma esse possono essere incorporate da un Comitato quando richiesto:

- la definizione di fuori posizione può essere modificata per stabilire che i giocatori debbano ricevere un avvertimento ufficiale prima di essere cronometrati, ad esempio per dare ai giocatori almeno una buca al fine di migliorare la loro posizione.
- La procedura per quando un gruppo è fuori posizione può essere modificata per fornire ai giocatori un tempo ragionevole per calcolare la distanza prima che il cronometro venga avviato.
- La procedura quando si è di nuovo fuori posizione durante lo stesso giro può essere modificata per prevedere che qualsiasi bad time si riporti alla fine dei giri stroke play della gara.
- La linea di condotta può prevedere che in qualsiasi momento, se un giocatore viene osservato da un arbitro impiegare più di un tempo specificato per giocare un colpo (ad esempio, 120 secondi), verrà informato del tempo eccessivo per eseguire un colpo e verrà cronometrato, anche se il gruppo è in posizione.

K-3 Struttura Modificata della Penalità per la Velocità di Gioco

Scopo. Un Comitato può modificare la penalità per una infrazione di qualsiasi linea di condotta sulla Velocità di Gioco in modo tale che la penalità per il primo bad time sia di un colpo di penalità.

Il Comitato può scegliere di applicare la penalità generale per il primo bad time, invece di un colpo di penalità.

Regola Locale Tipo K-3

“La penalità nella Regola Locale Tipo K-2 viene modificata in questo modo:

Penalità per Infrazione alla Regola Locale:

- Penalità per il primo bad time: **un colpo di penalità.**
- Penalità per il secondo bad time: **Penalità Generale** applicata in aggiunta alla penalità per il primo bad time.
- Penalità per il terzo bad time: **Squalifica”.**

8L Responsabilità dello Score

L-1 Modifica della Penalità Secondo la Regola 3.3b(2) per l'Omissione della Certificazione del Giocatore o del Marcatore

Scopo. La Regola 3.3b(2) impone una penalità di squalifica quando i punteggi della buca sullo score non sono stati certificati dal giocatore, dal marcatore o da entrambi.

Tuttavia, nelle situazioni in cui il Comitato ritiene più appropriato modificare la penalità a due colpi, può scegliere di farlo.

Regola Locale Tipo L-1

“La Regola 3.3b(2) è modificata in questo modo:

se un giocatore consegna uno *score* senza che i punteggi della buca siano stati certificati dal giocatore, dal *marcatore* o da entrambi, il giocatore riceverà la **penalità generale (due colpi di penalità)**. La penalità si applica all'ultima buca del *giro* del giocatore”.

L-2 Rendere il Giocatore Responsabile dell'Handicap sullo Score

Scopo. La Regola 3.3b(4) afferma che non è necessario che l'handicap di un giocatore sia indicato sullo score e che è responsabilità del Comitato calcolare i colpi di handicap del giocatore per la gara al fine di calcolare il punteggio netto del giocatore.

Tuttavia, in alcune circostanze, può essere difficile per il Comitato calcolare gli handicap dei giocatori, per esempio, laddove il Comitato non disponga di un sistema informatico che lo aiuti con l'amministrazione della gara o laddove non abbia accesso a un database dell'handicap dei giocatori.

In tali situazioni, il Comitato può scegliere di modificare la Regola 3.3b(4) per richiedere ai giocatori di indicare il proprio handicap sullo score. A seconda del sistema di handicap operante nella giurisdizione locale, il Comitato potrebbe dover specificare quale handicap deve essere riportato sullo score.

Regola Locale Tipo L-2

“La Regola 3.3b(4) è modificata in questo modo:

il giocatore è responsabile di indicare il proprio handicap [specificare quale handicap è da indicare, per esempio L'Handicap Index®, l'Handicap del Campo o l'Handicap di Gioco] sullo *score*.

Una volta che il *Comitato* riceve lo *score* dal giocatore alla fine del suo *giro*, il *Comitato* è responsabile di:

- sommare i punteggi del giocatore, e
- applicare i colpi di handicap per calcolare il punteggio netto del giocatore.

Se il giocatore consegna uno *score* che non riporta l'handicap corretto:

- Handicap sullo Score Troppo Alto o Nessun Handicap Indicato. Se ciò influenza il numero di colpi che il giocatore ottiene, il giocatore è **squalificato** dalla gara ad handicap. In caso contrario, non è prevista alcuna penalità.
- Handicap sullo Score Troppo Basso. Non c'è penalità e il punteggio netto del giocatore rimane utilizzando l'handicap più basso indicato.

8M Regole Locali Tipo per Giocatori con Disabilità

M-1 Piazzare la Palla per Giocatori che Utilizzano Dispositivi di Mobilità Assistiva su Ruote

Scopo. La funzione di alcuni dispositivi di mobilità su ruote crea una situazione in cui lo stance del giocatore (basato sul posto in cui il dispositivo è posizionato per la prima volta) non può essere prontamente e coerentemente assunto in relazione al posto in cui la palla si ferma.

Questa Regola Locale può essere adottata dal Comitato per assistere un giocatore che utilizza un dispositivo di mobilità assistiva su ruote in modo da non dover riposizionare il dispositivo più volte per raggiungere la posizione di assetto desiderata. Questa Regola Locale può essere applicata ovunque sul campo, inclusi il putting green, l'area generale, le aree di penalità e i bunker.

Non è scopo di questa Regola Locale influenzare la decisione che un giocatore che utilizza un dispositivo di mobilità assistiva su ruote deve prendere in relazione alla sicurezza (come ad esempio posizionare il dispositivo su un terreno in forte pendenza). In tali situazioni, possono essere applicate altre Regole per ovviare (come ovviare per palla ingiocabile secondo la Regola 19 o ovviare per area di penalità secondo la Regola 17).

Regola Locale Tipo M-1

“Prima di eseguire un colpo, un giocatore che utilizza un dispositivo di mobilità assistiva su ruote può ovviare senza penalità piazzando la palla originale o un'altra palla all'interno e giocandola da questa area dove ovviare:

- Punto di Riferimento: il punto della palla originale.
- Dimensione dell'Area dove Ovviare Misurata dal Punto di Riferimento: 15 centimetri dal *punto di riferimento*, che può essere più vicino alla *buca*, **ma** con questi limiti:

- Limiti sulla Posizione dell'Area dove Ovviare:
 - deve essere nella stessa *area del campo*, e
 - non deve trovarsi in un'area di erba tagliata all'altezza del fairway o inferiore, a meno che la palla originaria non si sia fermata in una parte dell'*area generale* tagliata all'altezza del fairway o inferiore (ciò significa, ad esempio, che una palla nel rough non può essere piazzata in fairway).

Nell'ovviare secondo questa Regola Locale, al giocatore è permesso piazzare una palla più di una volta (come ad esempio quando il primo tentativo di piazzare una palla è leggermente troppo indietro rispetto al proprio *stance*).

Eccezione: Non si Ovvia Quando E' Chiaramente Irragionevole Giocare la Palla.

Non è permesso ovviare secondo questa Regola Locale quando giocare la palla come si trova sarebbe chiaramente irragionevole (come ad esempio quando la palla si è fermata in un cespuglio ed è in una posizione tale che il giocatore non sarebbe in grado di eseguire un *colpo*).

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

M-2 Ovviare Senza Penalità da Bunker Specifici per Giocatori che Utilizzano Dispositivi di Mobilità Assistiva su Ruote

Scopo. Il design e la forma di alcuni bunker creano una situazione in cui è molto difficile o pressoché impossibile per un giocatore su un dispositivo di mobilità assistiva su ruote entrare e/o uscire dal bunker per giocare la palla.

La Regola 25.4n modifica la Regola 19.3 in modo che quando un giocatore con un dispositivo di mobilità assistiva su ruote ovvia per una palla ingiocabile in un bunker, il giocatore può ovviare indietro sulla linea fuori da quel bunker per un colpo di penalità. Tuttavia, in particolare nelle gare che coinvolgono solo giocatori che utilizzano dispositivi di mobilità assistiva su ruote, se un Comitato ritiene opportuno concedere l'ovviare da alcuni bunker o da tutti i bunker su un campo, può farlo.

Regola Locale Tipo M-2

"Per i giocatori che utilizzano dispositivi di mobilità assistiva su ruote, [identificare uno o più bunker specifici o tutti i bunker sul campo] sono *terreno in riparazione nell'area generale*. Il giocatore può ovviare secondo la Regola 16.1b."

M-3 Esenzione Limitata dalla Regola 10.1b (Ancorare il Bastone) per Giocatori con Atassia o Atetosi

Scopo. I giocatori con atassia o atetosi che provocano forti movimenti a scatti e/o tremori possono trovare quasi impossibile eseguire il putt senza essere in grado di utilizzare una qualche forma di colpo ancorato.

Queste condizioni hanno un impatto particolare sull'eseguire il putt a causa del movimento minimo necessario per eseguire un colpo di questo tipo quando combinato con i movimenti estremi del corpo che sono un sintomo di tali condizioni.

Questa Regola Locale consente a un Comitato di esentare tali giocatori dalla penalità secondo la Regola 10.1b (Ancorare il Bastone) **a condizione che siano soddisfatti i seguenti tre requisiti:**

- il giocatore possiede un pass WR4GD o un pass di accesso EDGA,
- il giocatore ha atassia o atetosi, e
- il Comitato determina che vi è una chiara evidenza che la condizione abbia un impatto significativo e negativo sulla capacità del giocatore di eseguire il putt (ad esempio, il giocatore effettua regolarmente 50 o più putt per giro).

Regola Locale Tipo M-3

“Laddove il Comitato abbia stabilito che vi è una chiara evidenza che la capacità di un giocatore di eseguire il putt sia significativamente e negativamente influenzata da atassia o atetosi e il giocatore possiede un pass WR4GD o un pass di accesso EDGA, quel giocatore è esente dalla penalità secondo la Regola 10.1b (Ancorare il Bastone)”.

9 Altre Forme di Gioco

Le forme più consolidate di gioco (match play, stroke play e il gioco con partner e a squadre), sono dettagliate nelle Regole da 1 a 25. Questa sezione evidenzia le varie forme di gioco alternative. Le modifiche dettagliate delle Regole da 1 a 25 che sono richieste per queste tipologie sono dettagliate sul sito RandA.org.

Qualsiasi situazione che non sia contemplata né dalle Regole del Golf né dalle modifiche aggiuntive per il format da giocare dovrebbe essere decisa dal Comitato:

- considerando tutte le circostanze, e
- trattando la situazione in modo ragionevole, equo e coerente con il modo in cui situazioni simili sono trattate secondo le Regole e le Regole modificate per tale format.

9A Stableford Modificata

La Stableford Modificata è una forma di gioco che assegna punti più alti per il buon gioco, ma detrae anche punti per il cattivo gioco. Per esempio, sono assegnati quattro punti per un birdie, due per un par e meno uno per un bogey o un punteggio peggiore.

9B Greensome

La Greensome è una variazione della Foursome in cui entrambi i partner giocano dall'area di partenza e viene scelto uno dei due colpi dalla partenza. Il partner il cui colpo dalla partenza non è stato scelto, giocherà il colpo successivo e ogni colpo seguente verrà eseguito in ordine alternato fino a che la palla sia imbucata. Per esempio, se il colpo dalla partenza del giocatore A viene scelto alla prima buca, il Giocatore B giocherà il colpo successivo, quindi il Giocatore A giocherà e così via, fino a che la palla sia imbucata. Entrambi i giocatori giocheranno poi dall'area di partenza della seconda buca e la procedura si ripeterà.

Altre variazioni della Greensome includono:

- la Foursome Pinehurst in cui entrambi i giocatori giocano dalla partenza, poi si cambia il gioco delle palle, il che significa che il Giocatore A giocherà la palla del Giocatore B e il Giocatore B giocherà la palla del Giocatore A. Dopo i secondi colpi, essi sceglieranno quale palla continuare a giocare, e tale palla sarà quindi giocata a colpi alternati fino a che sia imbucata;
- la Greensome Cinese o di St. Andrews in cui i giocatori decidono, prima di iniziare la prima buca del giro, quale giocatore giocherà il secondo colpo in tutte le buche di numero dispari, mentre l'altro giocatore giocherà il secondo colpo in tutte le buche di numero pari. Questa scelta del giocatore viene applicata senza tener conto di quale colpo dalla partenza sia utilizzato in una tale buca. Ciascun colpo seguente nella buca verrà eseguito in ordine alternato.

9C Scramble

La Scramble è giocata da squadre di due, tre o quattro persone. Ogni giocatore gioca dall'area di partenza in ciascuna buca, viene scelto uno dei colpi dalla partenza e tutti i giocatori giocheranno i loro secondi colpi da quel punto. Verrà poi scelto uno dei secondi colpi e tutti i giocatori giocheranno i loro terzi colpi da quel punto, continuando fino a che la palla non sia imbucata.

Ci sono molte varianti alla tipologia base della Scramble. Alcune di queste includono:

- la Texas Scramble è una Scramble a squadre di quattro persone e ciò normalmente richiede un numero minimo di colpi dalla partenza di ciascun componente della squadra per essere utilizzati durante il giro. Alcune forme di Texas Scramble richiedono che un giocatore giochi la propria palla per la durata di ogni buca par 3;
- la Florida Scramble (anche nota come Dropout Scramble, Step Aside, Stand Aside, Stand Out) prevede che il giocatore, il cui colpo viene scelto, non giochi il colpo successivo.
- La Scramble a Una Persona è dove ciascun giocatore esegue due colpi, viene scelta una palla, vengono giocati due colpi da tale posto, viene scelta nuovamente una palla, vengono giocati due colpi da tale posto e così via fino a che la palla non sia imbucata.

9D Contano I Migliori Due Punteggi su Quattro

Questo è un evento a quattro persone in cui contano i punteggi da parte di due soli componenti della squadra nel punteggio della squadra in ciascuna buca.