



REGOLE DEL GOLF

approvate dal R&A Rules Limited

e dalla

United States Golf Association

30ª Edizione

IN VIGORE DAL 1° GENNAIO 2004

*© 2003 The Royal and Ancient Golf Club of St. Andrews
and The United States Golf Association. Tutti i diritti riservati.
Traduzione a cura della Federazione Italiana Golf*

R&A Rules Limited

Il Royal and Ancient Golf Club of St Andrews sta trasferendo al R&A Rules Limited, con decorrenza 1° gennaio 2004, le responsabilità e l'autorità del Royal and Ancient Golf Club of St Andrews nello scrivere, interpretare ed emettere decisioni sulle Regole del Golf e sulle Regole per lo Status del Dilettante

Le nuove Regole del Golf e le nuove Regole per lo Status del Dilettante sono, di conseguenza, state approvate dal R&A Rules Limited.

A far data dal 1° gennaio 2004 le Regole del Golf e le Regole per lo Status del Dilettante saranno fatte, modificate, interpretate e applicate dal R&A Rules Limited.

Genere (Maschile e Femminile)

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

Golfisti Disabili

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

Premessa all'edizione 2004 delle Regole del Golf

A partire dal 1° gennaio 2004 le responsabilità di governo e l'autorità del Royal and Ancient Golf Club of St. Andrews sono trasferite al R&A Rules Limited.

Questo libro contiene le Regole del Golf che saranno in vigore in tutto il mondo dal 1° gennaio 2004. Esso rappresenta il frutto del lavoro di quattro anni da parte del Royal and Ancient Golf Club of St Andrews e della United States Golf Association, a seguito di consultazioni con altri organismi golfistici nel mondo.

Sebbene sia stata mantenuta la ben consolidata numerazione precedente e nessuna delle modifiche apportate cambi sostanzialmente il modo di giocare, questo insieme di Regole rappresenta la più ampia revisione delle Regole del Golf negli ultimi vent'anni. E' stata fatta una revisione linguistica dell'intero libro e, per la prima volta, è stata definita una connessione precisa fra l'etichetta del gioco e le Regole stesse. Queste ed altre modifiche nei contenuti sono state riassunte nelle pagine da 14 a 19.

Nell'apportare questi cambiamenti entrambi i "Governing Bodies" hanno tenuto a mente la costante necessità di rendere più chiare e semplificare le Regole ovunque possibile. Sebbene tali obiettivi non siano facilmente conciliabili, crediamo sia stato raggiunto un equilibrio corretto e sensato. Sia il R&A che l'USGA intendono promuovere il rispetto e l'applicazione delle Regole e preservare l'integrità del golf a tutti i livelli. Intendiamo continuare i nostri stretti rapporti per perseguire questi fini per il bene del gioco del golf.

In conclusione, vogliamo esprimere i nostri più sentiti ringraziamenti non solo per il lavoro svolto dai nostri rispettivi comitati ma anche a tutti coloro che hanno contribuito nei modi più diversi per rendere possibile questa revisione.

Ian R H Pattinson
Chairman
Rules of Golf Committee
The Royal and Ancient
Golf Club of St Andrews

Paul D Caruso Jr
Chairman
Rules of Golf Committee
United States
Golf Association



Settembre 2003

Come Usare il Libro delle Regole

Comprendere i Termini

Il libro delle Regole è scritto in modo molto preciso e intenzionale. Occorre quindi avere consapevolezza e comprendere le seguenti differenze nell'uso dei termini:

può	=	opzionale
dovrebbe	=	raccomandazione
deve	=	obbligo (soggetto a penalità se non rispettato)
una palla	=	può essere sostituita da un'altra palla (ad es. Regole 26, 27 o 28)
la palla	=	non può essere sostituita da un'altra palla (ad es. Regole 24-2 o 25-1)

Conoscere le Definizioni

Ci sono più di cinquanta Definizioni che formano le fondamenta sulle quali sono state scritte le Regole di gioco. Per la corretta applicazione delle Regole è molto importante una buona conoscenza dei termini definiti (che sono in corsivo nel libro).

Quale Regola deve essere Applicata?

Le pagine dell'Indice possono essere d'aiuto per trovare la Regola applicabile, o, in alternativa, si può usare l'Indice Analitico alla fine del libro.

Qual è la Decisione (Ruling)?

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

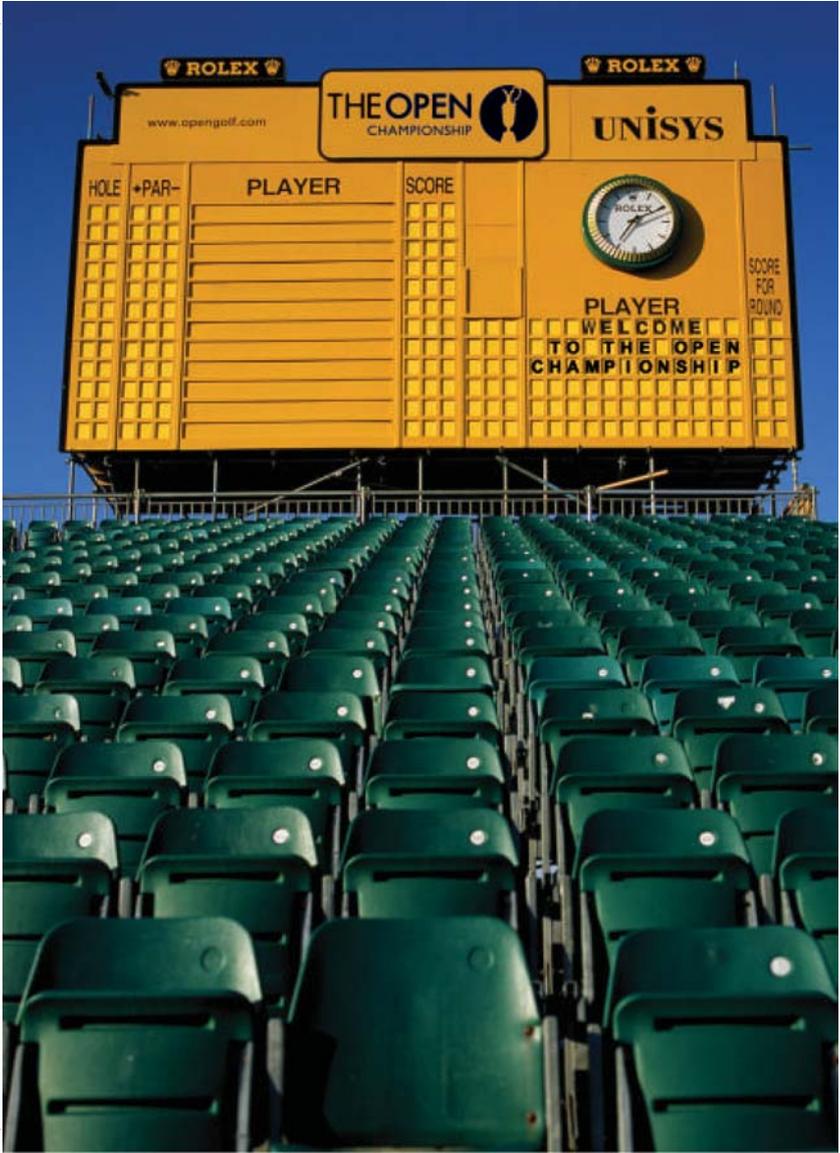
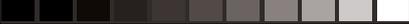
1. La forma di gioco (ad es. match play o gioco a colpi, singolo, foursome o four-ball?)
2. Chi è coinvolto (ad es. il giocatore, il suo partner o il suo caddie, un agente estraneo?)
3. Dove è successo il fatto (ad es. sull'area di partenza, in un bunker o in un ostacolo d'acqua, sul putting green o altrove sul campo?).

In alcuni casi potrebbe anche essere necessario stabilire:

4. Le intenzioni del giocatore (ad es. che cosa stava facendo e che cosa ha intenzione di fare?)
5. Eventi successivi (ad es. il giocatore ha restituito il suo score o la gara è chiusa?).

Fare riferimento al libro

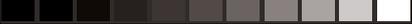
Si raccomanda di portare con sé un libro delle Regole nella sacca, e di usarlo ogni volta che si presenta una situazione incerta. Nel dubbio gioca il campo così come è e gioca la palla come la trovi. Una volta tornati nella Clubhouse, fare riferimento alle *Decisioni sulle Regole del Golf* dovrebbe aiutare a risolvere ogni dubbio restante.

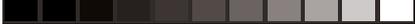


NON È IMPORTANTE RAGGIUNGERE
I PRIMI POSTI DELLA CLASSIFICA,
QUANTO RESTARCI.



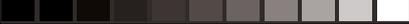
THE OPEN CHAMPIONSHIP · WWW.ROLEX.COM





CI SONO MOMENTI
IN CUI SAI DI PARTECIPARE
A QUALCOSA DI IMPORTANTE.





UNA CORONA
PER OGNI SUCCESSO.



OYSTER PERPETUAL DAY-DATE · WWW.ROLEX.COM

Indice

	Pagina
PREMESSA	3
COME USARE IL LIBRO DELLE REGOLE	4
PRINCIPALI MODIFICHE	14
SEZIONE	
I. Etichetta	20
II. Definizioni	25
III. Le Regole di Gioco	40
IL GIOCO	
1. Il Gioco	40
2. Match Play	41
3. Gioco a Colpi	43
I BASTONI E LA PALLA	
4. I Bastoni	45
5. La Palla	49
RESPONSABILITÀ DEL GIOCATORE	
6. Il Giocatore	51
7. Pratica	58
8. Consiglio; Indicare la Linea di Gioco	60
9. Informazione sui Colpi Giocati	62
ORDINE DI GIOCO	
10. Ordine di Gioco	63
AREA DI PARTENZA	
11. Area di Partenza	66
GIOCARE LA PALLA	
12. Cercare e Identificare la Palla	68
13. Palla Giocata Come si Trova	70
14. Colpire la Palla	73
15. Sostituzione della Palla; Palla Sbagliata	75
IL PUTTING GREEN	
16. Il Putting Green	77
17. L'Asta della Bandiera	80
PALLA MOSSA, DEVIATA O FERMATA	
18. Palla Ferma che è Mossa	82
19. Palla in Movimento Deviata o Fermata	85
SITUAZIONI NELLE QUALI È	
20. Alzare, Droppare e Piazzare; Giocare da un Posto Sbagliato	88

CONSENTITO	21. Pulire la Palla	96
OVVIARE E	22. Palla che Aiuta o Interferisce con il Gioco	96
RELATIVE	23. Impedimenti Sciolti	98
PROCEDURE	24. Ostruzioni	99
	25. Condizioni Anormali del Terreno; Palla Infossata e Putting Green Sbagliato .	103
	26. Ostacoli d'Acqua (Ostacoli d'Acqua Laterali Inclusi)	107
	27. Palla Persa o Fuori Limite; Palla Provvisoria	110
	28. Palla Ingiocabile	113

ALTRE FORME DI	29. Threesomes e Foursomes	114
GIOCO	30. Match Play Three-Ball, Best-Ball e Four-Ball (Quattro Palle)	114
	31. Gioco a Colpi Four-Ball (Quattro Palle) .	117
	32. Gare Contro Bogey, Contro Par e Stable- ford	120

AMMINISTRAZIONE	33. Il Comitato	123
	34. Controversie e Decisioni	127

APPENDICE I	Indice	130
	Parte A. Regole Locali	132
	Parte B. Regole Locali Tipo	135
	Parte C. Condizioni di Gara	148

APPENDICE II	Caratteristiche dei Bastoni	157
--------------	-----------------------------------	-----

APPENDICE III	La Palla	169
---------------	----------------	-----

Handicaps	169
-----------------	-----

Regole per lo Status del Dilettante	170
---	-----

Indice Analitico	187
------------------------	-----

NOTA ALLA TRADUZIONE ITALIANA

In questa edizione abbiamo cercato di seguire l'intento che ha guidato l'R&A nella revisione, e di conseguenza abbiamo rivisto la forma e la terminologia. Speriamo di essere riusciti, almeno in parte, nello scopo di rendere più scorrevole la lettura delle Regole e più facile la loro consultazione, e di conseguenza aumentarne la diffusione e l'utilizzo. In caso di dubbio nell'interpretazione di una Regola qualsiasi, si ricorda che farà sempre testo l'edizione in lingua inglese.

Principali Modifiche Introdotte nell'Edizione 2004

PREMESSA GENERALE

L'intero libro delle Regole è stato rivisto per chiarezza, adottando uno stile più moderno.

ETICHETTA

Rivista ed estesa per fornire una guida più completa sull'etichetta del gioco e per chiarire che il Comitato può squalificare un giocatore per un'infrazione grave all'etichetta applicando la Regola 33-7.

DEFINIZIONI

Bunker

Rivista per stabilire che le sponde realizzate con zolle impilate (inerbite o no) non fanno parte di un bunker.

Palla in Gioco

Estesa per chiarire lo status di una palla che è stata giocata al di fuori dell'area di partenza.

Palla Persa

Rivista la parte b) per stabilire che una palla è persa quando il giocatore ha fatto un colpo ad una palla sostitutiva, e non per avere semplicemente "messo in gioco un'altra palla".

Palla Sostitutiva

Una nuova Definizione per chiarire la differenza tra una palla messa in gioco in sostituzione della palla originaria e una palla sbagliata.

Punto più Vicino dove Ovviare

Rivista per chiarezza.

Regola o Regole

Estesa per includere le Condizioni di Gara e le Decisioni sulle Regole del Golf.

Tee

Una nuova Definizione per dare le specifiche di un tee.

REGOLE

Regola 2-5. Dubbi sulla Procedura; Contestazioni e Reclami

Estesa per chiarire la procedura per inoltrare un reclamo valido.

Regola 3-3. Dubbi sulla Procedura

Rivista per stabilire che un giocatore è tenuto a riportare i fatti al Comitato in tutti i casi, incluso quando è convinto di aver ottenuto lo stesso punteggio con ambedue le palle. La penalità prevista nel caso in cui manchi di farlo è la squalifica.

Regola 5-3. Palla Inservibile al Gioco

Rivista in modo che le procedure per alzare la palla secondo le Regole 5-3 e 12-2 siano più coerenti.

Regola 6-4. Caddie

La penalità per avere più di un caddie è stata modificata da squalifica a perdita della buca in match play (correzione dello stato dell'incontro) oppure in due colpi nel gioco a colpi, con un massimo di due buche nel match play o quattro colpi nel gioco a colpi.

Regola 6-8d. Procedura Quando il Gioco è Ripreso

Aggiunta una Nota per stabilire che, se il punto nel quale la palla deve essere piazzata non è determinabile, alla ripresa del gioco esso deve essere stimato e la palla deve essere piazzata nel punto stimato (vedi la corrispondente Eccezione alla Regola 20-3c).

Regola 7-1b. Pratica Prima di un Giro o tra un Giro e l'Altro

Estesa per chiarire cosa costituisce provare la superficie del green prima di un giro.

Regola 9-2. Informazione sui Colpi Fatti; Match Play

È suddivisa in due parti – informazione sul numero di colpi fatti e informazione sbagliata – ed è fornita una spiegazione migliore e più dettagliata su quando si considera che un giocatore abbia dato informazione sbagliata.

Regole 10-1b e 10-2b. Ordine di Gioco

Introdotta una nuova Nota per chiarire l'ordine di gioco quando una palla non è giocata da dove si trova (precedentemente contenuta nelle Decisioni 10/1, 10/2 e 10/3).

Regola 11-1. Supportare la palla

Rivista per chiarezza e per introdurre una penalità di squalifica per l'uso di un tee non conforme.

Regola 12-2. Identificare la Palla

Rivista affinché le procedure per alzare una palla secondo le Regole 5-3 e 12-2 siano più coerenti.

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

Riscritta per maggior chiarezza.

Regola 13-4b. Palla in Ostacolo, Azioni Proibite

Rivista per ridurre le situazioni che prevedono una penalità per aver toccato con una mano o con un bastone il terreno nell'ostacolo oppure l'acqua nell'ostacolo d'acqua.

Eccezione 2 alla Regola 13-4. Palla in Ostacolo; Azioni Proibite

Rivista in modo che al caddie non sia più permesso livellare sab-

bia o terreno nell'ostacolo prima che il giocatore faccia un colpo.

Regola 15. Sostituzione della Palla; Palla Sbagliata

Riscritta e rivista per maggior chiarezza.

Regola 16-1a. Toccare la Linea del Putt

Rivista per stabilire che il giocatore può rimuovere impedimenti sciolti sul putting green in qualsiasi modo, purché non schiacci nulla.

Regola 17. L'Asta della Bandiera

Rivista per maggior chiarezza.

Regola 18-6. Palla Mossa nel Misurare

La Regola 10-4 è stata eliminata e una nuova Regola 18-6 è stata introdotta per stabilire che non c'è penalità se una palla o un marca-palla è mosso mentre si procede secondo una Regola oppure nel determinare l'applicazione di una Regola.

Regola 20-3c. Piazzare e Ripiazzare; Punto non Determinabile

Aggiunta un'Eccezione per stabilire che un giocatore alla ripresa del gioco secondo la Regola 6-8d piazza la palla sul punto stimato quando il punto esatto non è determinabile.

Regola 20-7. Giocare da un Posto Sbagliato

Rivista per maggior chiarezza.

Regola 22. Palla che Assiste o Interferisce con il Gioco

Rivista per maggior chiarezza.

Regola 23-1. Impedimenti Sciolti, Ovvviare

La Regola 18-2c è stata eliminata e la Regola 23-1 è stata modificata per stabilire che una penalità per il giocatore che provoca il movimento della propria palla, ovunque essa giaccia, eccetto che su un putting green, in seguito alla rimozione di un impedimento

sciolto, sarà inflitta secondo la Regola 18-2a. Non c'è più una penalità automatica se una palla si muove dopo che è stato toccato un impedimento sciolto entro la distanza di un bastone dalla palla.

Regola 24-2b. Ostruzioni Inamovibili; Ovviare

Rivista per chiarezza e per permettere a un giocatore di ovviare all'interferenza con un'ostruzione inamovibile in un bunker droppando fuori dal bunker con la penalità di un colpo.

Regola 24-3. Palla Persa in un'Ostruzione

È stata creata una nuova Regola per trattare una palla persa in una ostruzione mobile e di una palla persa in una ostruzione inamovibile (precedentemente contemplata nella Regola 24-2c).

Regola 25-1c. Palla Persa in una Condizione Anormale del Terreno

Rivista per chiarire il punto di riferimento per ovviare all'interferenza quando una palla è persa in una condizione anormale del terreno (corrispondente revisione è stata fatta nella nuova Regola 24-3b).

Regola 25-3b. Putting Green Sbagliato; Ovviare

Rivista per maggior chiarezza.

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

Rivista ed estesa per maggior chiarezza.

Regola 28. Palla Ingiocabile

Sono state scambiate le opzioni b e c per essere coerenti con la costruzione della Regola 26-1.

Regola 34-1a. Reclami e Penalità; Match Play

Rivista omettendo i punti già contemplati dalla Regola 2-5.

Regola 34-3. Decisione del Comitato

Il riferimento al "Segretario" è stato rivisto e corretto in "rappresentante del Comitato debitamente autorizzato".



APPENDICE I

Indice dell'Appendice I

Aggiunto per facilitarne l'uso.

Piazzare la Palla

Regola Locale Tipo modificata per chiarezza e per stabilire che la posizione della palla deve essere marcata quando viene alzata per essere “piazzata”. Inoltre, il R&A ora interpreterà questa Regola Locale.

Ostruzioni Inamovibili vicino al Putting Green

La precedente Regola Locale per gli irrigatori fissi è stata modificata per permettere di includere qualsiasi ostruzione inamovibile entro la distanza di due bastoni dal putting green.



APPENDICE II

Lunghezza del Bastone

Il paragrafo 1c è stato modificato per includere un nuovo limite di 121,9 cm (48 inch). Sono esclusi i putters.

Testa del Bastone

Il paragrafo 4b è stato modificato per includere nuovi limiti nelle dimensioni e una nuova dimensione massima di 470cc per la testa dei legni.



LE REGOLE DEL GIOCO

SEZIONE I - ETICHETTA; COMPORTAMENTO SUL CAMPO

Introduzione

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

Lo “Spirit of the Game”

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

Sicurezza

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

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

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

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

Considerazione per gli Altri Giocatori

Etichetta

Nessun Disturbo o Distrazione

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

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

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

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

Sul Putting Green

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

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

Registrazione dei punteggi

Nel gioco a colpi [stroke play], un giocatore che agisce come marcatore dovrebbe, se necessario, controllare il punteggio con il giocatore interessato e segnarlo mentre vanno verso l'area di partenza successiva.

Velocità di Gioco

Giocare Velocemente e Mantenere il Passo

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

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

Etichetta il gruppo che segue, dovrebbe invitare il gruppo seguente a sorpassarlo, indipendentemente dal numero di giocatori che vi sono in tale gruppo.

Essere Pronti a Giocare

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

Palla Persa

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

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

Precedenza sul Campo

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

Cura del Campo

Bunkers

Prima di lasciare un bunker, i giocatori dovrebbero accuratamente riempire e livellare tutte le buche e le tracce dei piedi

fatte da loro e quelle vicine fatte da altri. Se c'è un rastrello ad una distanza ragionevole dal bunker, lo si dovrebbe usare per questo scopo. Etichetta

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

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

Prevenire Danni Inutili

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

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

Per evitare di danneggiare la buca, i giocatori e i caddies non dovrebbero stare troppo vicino ad essa e dovrebbero fare attenzione quando maneggiano l'asta della bandiera e raccolgono una palla dalla buca. Non si dovrebbe usare la testa del bastone per raccogliere una palla dalla buca.

I giocatori non dovrebbero appoggiarsi sui loro bastoni quando sono sul putting green, specialmente quando stanno raccogliendo la palla dalla buca.

L'asta della bandiera dovrebbe essere correttamente riposta nella buca prima che i giocatori lascino il putting green.

Si dovrebbero rigorosamente osservare le Norme Locali che regolano la circolazione dei golf carts.



Etichetta Conclusione; Penalità per Infrazione

Se i giocatori seguono le linee guida di questa sezione, il gioco sarà più piacevole per tutti.

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

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



SEZIONE II - DEFINIZIONI

Definiz.

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

Acqua occasionale

“*Acqua occasionale*” è qualsiasi ristagno temporaneo di acqua sul *campo*, che sia visibile prima o dopo che il giocatore abbia preso il suo *stance* e non si trovi entro i limiti di un *ostacolo d'acqua*. Neve e ghiaccio naturale, diversamente dalla brina, sono acqua occasionale o *impedimenti sciolti* a scelta del giocatore. Il ghiaccio prodotto artificialmente è un’*ostruzione*. La rugiada e la brina non sono acqua occasionale. Una palla è in acqua occasionale quando vi giace dentro o qualsiasi sua parte tocca l’acqua occasionale.

Addressarsi sulla palla

Un giocatore si è “*addressato sulla palla*” quando ha preso il suo *stance* ed ha anche appoggiato a terra il suo bastone, eccetto che in un *ostacolo* un giocatore si è *addressato sulla palla* quando ha preso il suo *stance*.

Agente estraneo

Un “*agente estraneo*” è chiunque o qualunque cosa non faccia parte dell’incontro match play o, in gioco a colpi [stroke play], non riguardi la *parte del concorrente*. Sono definiti tali un arbitro, un marcatore, un osservatore e un forecaddie. Né il vento né l’acqua sono un agente estraneo.

Animale scavatore

Un “*animale scavatore*” è un animale che fa una buca per abitarvi o ripararsi, quali un coniglio selvatico, una talpa, una marmotta, un citello o una salamandra.

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

Arbitro

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

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

Area di partenza

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

Asta della bandiera

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

Buca

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

Bunker

Definiz.

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

Il terreno erboso circostante o all’interno di un bunker, incluse le sponde realizzate con zolle impilate (inerbite oppure in terra), non fa parte del bunker.

Una parete od un bordo del *bunker* non inerbiti sono parte del *bunker*.

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

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

Caddie

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

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

Campo

Il “*campo*” è l’intera area all’interno dei limiti stabiliti dal Comitato (vedere Regola 33-2).

Colpo

Un “*colpo*” è il movimento in avanti del bastone fatto con l’intenzione di colpire la palla e muoverla; ma se un giocatore controlla

Definiz. di proposito il proprio downswing, prima che la testa del bastone raggiunga la palla, egli non ha effettuato un *colpo*.

Colpo di penalità

Un “*colpo di penalità*” è quello che deve essere aggiunto al punteggio di un giocatore o di una *parte* secondo alcune Regole. In gare threesome o foursome i colpi di penalità non alterano l’ordine di gioco.

Comitato

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

Compagno di gioco

Vedere “*concorrente*”.

Concorrente

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

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

Condizioni anormali del terreno

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

Consiglio

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

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

Deviazione accidentale

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

Equipaggiamento

"*Equipaggiamento*" è tutto ciò che è usato, indossato o trasportato dal giocatore o per suo conto, eccetto qualunque palla che egli abbia giocato alla buca che si sta giocando e qualunque piccolo oggetto, come una moneta o un *tee*, mentre sono usati per marcare la posizione di una palla o i limiti di un'area entro la quale una palla deve essere droppata. L'equipaggiamento include un carrello o un golf cart che siano motorizzati o meno. Se è condiviso da due o più giocatori, il cart e tutto ciò che vi è contenuto sono considerati equipaggiamento del giocatore la cui palla è coinvolta, eccetto quando il cart è mosso da uno dei giocatori che lo condividono, nel qual caso il cart e tutto ciò che vi è contenuto sono considerati equipaggiamento di quest'ultimo.

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

Forecaddie

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

Fuori limite

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

Definiz. Quando il *fuori limite* è definito da una recinzione o da paletti singoli, o è definito come oltre la recinzione o oltre i paletti, la linea del *fuori limite* è determinata dai punti interni più vicini dei pali della recinzione o dei paletti, presi a livello del terreno, esclusi i supporti angolati.

Oggetti che definiscono il *fuori limite* quali muri, recinzioni, paletti e cancellate non sono ostruzioni e sono considerati fissi.

Quando il *fuori limite* è indicato da una linea sul terreno, la linea stessa è *fuori limite*.

La linea del *fuori limite* si estende verticalmente verso l'alto ed il basso.

Una palla è *fuori limite* quando si trova interamente fuori limite.

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

Giro convenzionale

Il “*giro convenzionale*” consiste nel giocare le buche del *campo* nella loro sequenza corretta, a meno che sia stato altrimenti disposto dal *Comitato*. Il numero delle buche in un *giro convenzionale* è di 18 buche, a meno che il *Comitato* abbia autorizzato un minor numero.

Circa l'estensione di un *giro convenzionale* in match-play, vedere la Regola 2-3.

Impedimenti sciolti

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

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

Sabbia e terreno sparso sono *impedimenti sciolti* sul *putting green*, [Definiz.](#) ma non altrove.

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

Incontri Match-Play

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

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

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

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

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

Four-Ball (quattro palle): Un incontro match-play in cui due giocatori giocano la loro miglior palla contro la miglior palla di altri due giocatori.

Linea di gioco

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

Linea del putt

La “*linea del putt*” è la linea che il giocatore vorrebbe che la sua

Definiz. palla seguisse dopo aver giocato un *colpo* sul *putting green*. La *linea del putt*, eccetto quando si riferisce alla Regola 16-1e, include una ragionevole distanza su entrambi i lati della linea scelta. La linea del putt non si estende oltre la *buca*.

Marcatore

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

Onore

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

Osservatore

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

Ostacoli

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

Ostacolo d’acqua

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

Tutto il terreno o l’acqua compresi entro il perimetro di un *ostacolo d’acqua* fanno parte dell’ostacolo d’acqua. Il margine di un *ostacolo d’acqua* si estende verticalmente verso l’alto e verso il basso. Paletti e linee che delimitano i margini di *ostacoli d’acqua* sono dentro *ostacoli*. Tali paletti sono *ostruzioni*. Una

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

Nota 1: Paletti o linee usati per definire un *ostacolo d'acqua* devono essere gialli. Quando si usano sia paletti che linee per definire gli *ostacoli d'acqua*, i paletti identificano l'*ostacolo* e le linee delimitano il margine dell'*ostacolo*.

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

Ostacolo d'acqua laterale

Un "*ostacolo d'acqua laterale*" è un *ostacolo d'acqua* o quella parte di un *ostacolo d'acqua* situato in modo che non è possibile, o è ritenuto problematico da parte del *Comitato*, droppare una palla dietro l'*ostacolo d'acqua* in accordo con la Regola 26-1b.

Quella parte di un *ostacolo d'acqua* che deve essere giocata come un *ostacolo d'acqua laterale*, dovrebbe essere marcata diversamente. Una palla è in *ostacolo d'acqua laterale* quando vi giace dentro o qualsiasi sua parte tocca l'*ostacolo d'acqua laterale*.

Nota 1: Paletti o linee usati per definire un *ostacolo d'acqua laterale* devono essere rossi. Quando si usano sia paletti e che linee per definire gli *ostacoli d'acqua laterali*, i paletti identificano l'*ostacolo* e le linee delimitano il margine dell'*ostacolo*.

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

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

Ostruzioni

Un' "*ostruzione*" è qualsiasi cosa artificiale, ivi incluse le superfi-

Definiz. ci e lati artificiali di strade e sentieri ed il ghiaccio prodotto artificialmente, eccetto:

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

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

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

Palla imbucata

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

Palla in gioco

Una palla è "*in gioco*" non appena il giocatore ha effettuato un *colpo* dall'*area di partenza*. Essa rimane *in gioco* fino a quando è imbucata, a meno che sia *persa*, *fuori limite* o alzata, oppure sia stata sostituita con un'altra palla sia che tale sostituzione fosse permessa oppure no; una palla che ha così sostituito la palla originaria diventa la *palla in gioco*.

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

Eccezione in match-play: “*Palla in gioco*” comprende una palla giocata dal giocatore da fuori dei limiti dall’*area di partenza*, iniziando il gioco di una buca, se l’avversario non gli chiede di annullare il *colpo* come previsto dalla Regola 11-4a. Definiz.

Palla mossa

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

Palla persa

Una palla è considerata “*persa*” se:

- a. non è trovata o identificata come propria dal giocatore entro cinque minuti dal momento in cui la *parte* del giocatore o uno dei loro *caddies* ne abbia iniziato la ricerca; o
- b. il giocatore ha fatto un *colpo* con una *palla sostitutiva*; o
- c. il giocatore ha fatto un *colpo* con una *palla provvisoria* dal posto dove è probabile che si trovi la palla originaria o da un punto più vicino alla *buca* di tale posto.

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

Palla provvisoria

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

Palla sbagliata

Una “*palla sbagliata*” è qualunque palla eccetto le seguenti palle appartenenti al giocatore:

- *palla in gioco*,
- *palla provvisoria*, o
- una seconda palla giocata secondo la Regola 3-3 o la Regola 20-7c nel gioco a colpi [stroke play];

Definiz. e comprende:

- un'altra palla appartenente al giocatore;
- una palla abbandonata, e
- la palla originaria del giocatore quando non è più *in gioco*.

Nota: *Palla in gioco* comprende anche una *palla* che ha sostituito la *palla in gioco* sia che tale sostituzione fosse permessa oppure no.

Palla sostitutiva

Una "*palla sostitutiva*" è una palla messa in gioco in sostituzione della palla originaria sia che quest'ultima fosse *in gioco*, *persa*, *fuori limite* od *alzata*.

Parte

Una "*parte*" è un giocatore, oppure due o più giocatori, che siano *partners*.

Partner

Un "*partner*" è un giocatore che gioca con un altro per la stessa *parte*.

In un incontro match-play threesome, foursome, best ball o four ball, ove il contesto lo ammette, la parola "giocatore" comprende il suo *partner* o i suoi *partners*.

Percorso

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

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

Punto più vicino dove ovviare

Il "*punto più vicino dove ovviare*" è il punto di riferimento per evitare, senza penalità, l'interferenza con un'*ostruzione inamovibile*.

bile (Regola 24-2), una *condizione anormale del terreno* (Regola [Definiz.](#) 25-1) o un *putting green sbagliato* (Regola 25-3).

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

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

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

Putting Green

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

Putting Green sbagliato

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

R&A

R&A significa R&A Rules Limited.

Regola o Regole

Il termine “*Regola*” comprende:

- a. Le Regole del Golf e le loro interpretazioni contenute nelle Decisioni sulle Regole del Golf;

- Definiz.**
- b. Qualsiasi Condizione di Gara emanata dal *Comitato* secondo la Regola 33-1 e l' Appendice I;
 - c. Qualsiasi Regola Locale emanata dal *Comitato* secondo la Regola 33-8a e l' Appendice I;
 - d. Le specifiche riguardanti i bastoni e la palla riportate nelle Appendici II e III .

Stance

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

Tee

Un “*tee*” è un oggetto progettato per tenere la palla sollevata dal terreno. Non deve essere più lungo di 101,6 mm (4 pollici) e non deve essere progettato o prodotto in modo che possa indicare la *linea di gioco* oppure influenzare il movimento della palla.

Terreno in riparazione

“*Terreno in riparazione*” è qualsiasi parte del *campo* così marcata per ordine del *Comitato* o dichiarata tale da un suo rappresentante autorizzato. Comprende materiale accatastato per la rimozione e una buca scavata da un greenkeeper, anche se non marcate come *terreno in riparazione*.

Tutto il terreno e qualsiasi erba, cespuglio, albero o altra cosa vegetante che cresca all'interno del *terreno in riparazione* è parte del *terreno in riparazione*. Il margine del *terreno in riparazione* si estende verticalmente verso il basso, ma non verso l'alto. Paletti e linee che delimitano il *terreno in riparazione* sono dentro a detto terreno. Detti paletti sono *ostruzioni*.

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

Nota 1: Erba tagliata o altro materiale lasciato sul *campo* che siano stati abbandonati e per i quali non sia prevista la rimozione,



non sono *terreno in riparazione* a meno che siano così marcati. [Definiz.](#)

Nota 2: Il Comitato può emanare una Regola Locale per proibire il gioco dal *terreno in riparazione* o da un'area ambientalmente protetta marcata come *terreno in riparazione*.

SEZIONE III – LE REGOLE DEL GIOCO

IL GIOCO

Regola 1 Il Gioco

Definizioni

Tutti i termini definiti sono in *corsivo* e sono elencati in ordine alfabetico nella sezione Definizioni - vedere le pagine 25-39.

1-1. Regola Generale

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

1-2. Esercitare Influenza su una Palla

Un giocatore o un *caddie* non deve fare qualsiasi azione per influenzare la posizione o il movimento di una palla eccetto che in accordo con le *Regole*.

(Rimozione delle ostruzioni mobili - vedere la Regola 24-1)

PENALITA' PER INFRAZIONE ALLA REGOLA 1-2:
Match play - Perdita della buca; Gioco a colpi [stroke play] - Due colpi.

Nota: Nel caso di una grave infrazione alla Regola 1-2, il *Comitato* può imporre una penalità di squalifica.

1-3. Accordarsi per Non Applicare le Regole

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

PENALITA' PER INFRAZIONE ALLA REGOLA 1-3:
Match play - Squalifica di entrambe le parti; Gioco a colpi [stroke play] - Squalifica dei concorrenti coinvolti.

(Accordarsi per giocare fuori turno in gioco a colpi [stroke play] - vedere la Regola 10-2c) Regola 1/2

1-4. Casi Non Contemplati dalle Regole

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

Regola 2 Match Play

Definizioni

Tutti i termini definiti sono in *corsivo* e sono elencati in ordine alfabetico nella sezione Definizioni - vedere le pagine 25-39.

2-1. Regola Generale

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

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

Eccetto quando previsto altrimenti nelle *Regole*, una buca è vinta dalla *parte* che *imbuca* la propria palla in meno *colpi*.

In un match-play con handicap il punteggio netto più basso vince la buca.

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

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

2-2. Buca Pareggiata

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

Se un giocatore incorre in una penalità dopo aver completato la

Regola
2 buca, quando al suo avversario rimane un *colpo* da giocare per pareggiare, la buca è pareggiata.

2-3. Vincitore dell'Incontro

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

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

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

Un giocatore può concedere il *colpo* successivo al suo avversario in qualsiasi momento purché la palla dell'avversario sia ferma.

Si considera che l'avversario abbia imbucato con il suo *colpo* successivo e la palla può essere rimossa da entrambe le *parti*.

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

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

Una concessione non può essere rifiutata o ritirata.

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

2-5. Dubbi sulla Procedura; Contestazioni e Reclami

In match play, se sorge un dubbio o una contestazione tra i giocatori, un giocatore può fare un reclamo.

Se non è disponibile, in un ragionevole lasso di tempo, un rappresentante del *Comitato* debitamente autorizzato, i giocatori devono continuare l'incontro senza ritardo.

Il Comitato può esaminare un reclamo solo se il giocatore reclamante informa il suo avversario

- (i) che sta facendo un reclamo,
- (ii) circa i fatti della situazione e
- (iii) che vuole una decisione.

Regola
2/3

Il reclamo deve essere formulato prima che qualsiasi giocatore dell'incontro giochi dalla successiva *area di partenza* o, nel caso dell'ultima buca dell'incontro, prima che tutti i giocatori dell'incontro lascino il putting green.

Un reclamo tardivo non può essere esaminato dal *Comitato* a meno che sia basato su fatti precedentemente sconosciuti al giocatore reclamante ed egli abbia ricevuto errata informazione (Regole 6-2a e 9) da un avversario.

Dopo che il risultato dell'incontro è stato ufficialmente proclamato, un reclamo tardivo non può essere esaminato dal *Comitato* a meno che questo sia convinto che l'avversario sapesse di dare errata informazione.

2-6. Penalità Generale

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

Regola 3 Gioco a colpi [stroke play]

Definizioni

Tutti i termini definiti sono in *corsivo* e sono elencati in ordine alfabetico nella sezione Definizioni - vedere le pagine 25-39.

3-1. Vincitore

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

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

Regola 3-2. Palla Non Imbucata

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

3-3. Dubbi sulla Procedura

a. Procedura

Nel gioco a colpi [stroke play] se, durante il gioco di una buca, un *concorrente* ha un dubbio sui suoi diritti o sulla corretta procedura, può completare la buca con due palle, senza penalità.

Dopo che è sorta la situazione che ha causato il dubbio e prima di compiere ulteriori azioni, il *concorrente* deve annunciare al suo *marcatore* o ad un *compagno di gioco* che intende giocare due palle e quale palla desidera che conti se le *Regole* lo consentono.

Se non segue questa procedura, si applica quanto previsto dalla Regola 3-3b(ii).

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

b. Determinazione del Punteggio per la Buca

- (i) Se la palla, che il *concorrente* ha scelto in anticipo che conti, è stata giocata in accordo con le *Regole*, il punteggio con quella palla è il punteggio del *concorrente* per la buca. Altrimenti, conta il punteggio con l'altra palla, se le *Regole* permettono la procedura adottata per quella palla.
- (ii) Se il *concorrente* manca di annunciare in anticipo: la sua decisione di completare la buca con due palle, o quale palla egli desidera che conti, conta il punteggio con la palla originaria, purché sia stata giocata in accordo con le *Regole*. Se la palla originaria non è una delle palle giocate, conta la prima palla messa in gioco, purché sia stata giocata in accordo con

le *Regole*. Altrimenti, conta il punteggio con l'altra palla se le *Regole* permettono la procedura adottata per quella palla. Regola
3/4

Nota 1: Se un *concorrente* gioca una seconda palla secondo la Regola 3-3, i colpi giocati dopo che questa Regola è stata invocata con la palla che è stata giudicata non contare e i *colpi di penalità* in cui è incorso unicamente nel giocare quella palla non si considerano.

Nota 2: Una seconda palla giocata secondo la Regola 3-3 non è una *palla provvisoria* secondo la Regola 27-2.

3-4. Rifiuto di Attenersi alle Regole

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

3-5. Penalità Generale

La penalità per un'infrazione ad una *Regola* nel gioco a colpi [stroke play] è due colpi eccetto quando diversamente previsto.

I BASTONI E LA PALLA

Il "R&A" si riserva il diritto di cambiare, in qualunque momento, le *Regole* che riguardano i bastoni e le palle (vedere Appendici II e III) e di emanare o modificare le interpretazioni inerenti queste *Regole*.

Regola 4 I Bastoni

Un giocatore in dubbio sulla conformità di un bastone dovrebbe consultare il R&A.

Un costruttore dovrebbe sottoporre al R&A un campione di un bastone che intende costruire per ottenere una decisione sulla conformità del bastone alle *Regole*. Se un costruttore non sottopone un campione oppure non attende un giudizio in merito, prima di

Regola
4 costruire e/o commercializzare il bastone, il costruttore si assume il rischio che il bastone venga dichiarato non conforme alle *Regole*. Qualsiasi campione sottoposto al R&A diventa di sua proprietà come campione di riferimento.

Definizioni

Tutti i termini definiti sono in *corsivo* e sono elencati in ordine alfabetico nella Sezione Definizioni – vedere pagine 25-39.

4-1. Forma e Struttura dei Bastoni

a. Regola Generale

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

b. Usura e Modifiche

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

4-2. Caratteristiche di Gioco Cambiate e Materiale Estraneo

a. Caratteristiche di Gioco Cambiate

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

b. Materiale Estraneo

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

PENALITA' PER INFRAZIONE ALLA REGOLA 4-1 o 4-2:
Squalifica

4-3. Bastoni Danneggiati: Riparazione e Sostituzione

Regola
4

a. Danneggiamento nel Normale Svolgimento del Gioco

Durante un *giro convenzionale*, se il bastone di un giocatore è danneggiato nel normale svolgimento del gioco, egli può:

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

PENALITA' PER INFRAZIONE ALLA REGOLA 4-3a:
Vedere la Penalità prevista dalla Regola 4-4a o 4-4b, e 4-4c.

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

b. Danneggiamento al di fuori del Normale Svolgimento del Gioco

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

Regola 4 **c. Danneggiamento Prima del Giro**

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

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

PENALITA' PER INFRAZIONE ALLA REGOLA 4-3b o 4-3c: Squalifica

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

4-4. Limitazione a Quattordici Bastoni

a. Scelta e Aggiunta dei Bastoni

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

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

b. I Partners Possono Condividere i Bastoni

I *partners* possono condividere i bastoni, purché il numero totale dei bastoni trasportati dai *partners* implicati non ecceda quattordici.

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

Match play - Alla conclusione della buca in cui è scoperta l'infrazione, lo stato dell'incontro deve essere corretto detrando una

buca per ogni buca nella quale è stata commessa un'infrazione. Regola 4/5

Massima detrazione per giro: Due buche.

Gioco a colpi [stroke play] - Due colpi per ogni buca nella quale è stata commessa qualsiasi infrazione; Massima penalità per giro: Quattro colpi.

Gare contro bogey e contro par – Stesse penalità del match play.

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

c. Bastone in Eccesso Dichiarato Fuori Gioco

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

PENALITA' PER INFRAZIONE ALLA REGOLA 4-4c: Squalifica

Regola 5 La Palla

Definizioni

Tutti i termini definiti sono in *corsivo* e sono elencati in ordine alfabetico nella sezione Definizioni – vedere pagine 25-39.

5-1. Regola Generale

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

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

Regola 5-2. Materiale Estraneo

Non si deve applicare materiale estraneo a una palla allo scopo di cambiarne le caratteristiche di gioco.

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

5-3. Palla Inservibile al Gioco

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

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

Prima di alzare la palla, il giocatore deve annunciare la propria intenzione al suo avversario in match play - o al suo *marcatore* o ad un *compagno di gioco* in gioco a colpi [stroke play] e marcare la posizione della palla. Poi egli può alzarla ed esaminarla, a condizione di dare al proprio avversario, *marcatore* o *compagno di gioco* l'opportunità di esaminare la palla e di osservare mentre la palla è alzata e ripiazzata. Quando è alzata secondo la Regola 5-3, la palla non deve essere pulita. Se il giocatore non rispetta tutta questa procedura o parte di essa, **egli incorre nella penalità di un colpo**.

Se è appurato che la palla è divenuta inservibile al gioco durante il gioco della buca che si sta giocando, il giocatore può *sostituirla* con un'altra palla, piazzandola nel punto dove giaceva la palla originaria. Altrimenti, la palla originaria deve essere ripiazzata. Se un giocatore *sostituisce* una palla quando non gli è permesso e fa un *colpo* con la palla erroneamente sostituita, **egli incorre nella**

penalità generale per infrazione alla Regola 5-3, ma non ci sono ulteriori penalità secondo questa Regola o la Regola 15-1. Regola 5/6

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

* PENALITÀ PER INFRAZIONE ALLA REGOLA 5-3:

Match play - Perdita della buca;

Gioco a colpi [stroke play] - Due colpi.

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

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

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

RESPONSABILITÀ DEL GIOCATORE

Regola 6

Il Giocatore

Definizioni

Tutti i termini definiti sono in *corsivo* e sono elencati in ordine alfabetico nella sezione Definizioni – vedere pagine 25-39.

6-1. Regole

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

6-2. Handicap

a. Match Play

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

b. Gioco a colpi [stroke play]

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

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

6-3. Orario di partenza e Gruppi

a. Orario di Partenza

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

b. Gruppi

Nel gioco a colpi [stroke play], il *concorrente* deve restare durante tutto il giro nel gruppo predisposto dal *Comitato*, a meno che il *Comitato* autorizzi o ratifichi un cambiamento.

PENALITÀ PER INFRAZIONE ALLA REGOLA 6-3: Squalifica.

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

Nota: Il *Comitato* può stabilire nelle condizioni di una gara (Regola 33-1) che, se il giocatore arriva alla propria partenza, pronto per giocare, entro 5 minuti dal suo orario di partenza, in assenza di circostanze che giustifichino di annullare la penalità di squalifica come previsto dalla Regola 33-7, la penalità per non essere partito in orario sia la **perdita della prima buca in match play o di due colpi alla prima buca nel gioco a colpi [stroke play]**, invece della squalifica.

Regola
6

6-4. Caddie

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

PENALITÀ PER INFRAZIONE ALLA REGOLA 6-4:

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

Gioco a colpi [stroke play] – Due colpi per ogni buca nella quale è stata commessa qualsiasi infrazione; massima penalità per giro – Quattro colpi.

Match play o gioco a colpi [stroke play] – Nel caso di un'infrazione tra il gioco di una buca e l'altra, la penalità si applica alla buca successiva.

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

Altrimenti il giocatore è squalificato.

Gare contro bogey e contro par – le stesse penalità del *match play*.

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

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

Regola 6 proibire l'impiego dei *caddies* oppure limitare le possibilità del giocatore nella sua scelta del *caddie*.

6-5. Palla

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

6-6. Punteggio nel Gioco a Colpi [stroke play]

a. Registrare i Punteggi

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

b. Firmare e Riconsegnare lo Score

Dopo la fine del giro, il *concorrente* dovrebbe controllare il proprio punteggio per ogni buca e chiarire qualunque caso dubbio con il *Comitato*. Deve assicurarsi che il *marcatore* oppure i *marcatori* abbiano firmato lo score, firmare egli stesso lo score e consegnarlo al *Comitato* il più presto possibile.

PENALITÀ PER INFRAZIONE ALLA REGOLA 6-6b: Squalifica.

c. Correzione dello Score

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

d. Punteggio Errato ad una Buca

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

periore a quello effettivamente ottenuto, il punteggio è valido come segnato. Regola
6

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

Nota 2: Nel gioco a colpi [stroke play] quattro palle, vedere anche la Regola 31-4 e 31-7a.

6-7. Ritardo Ingiustificato; Gioco Lento

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

PENALITÀ PER INFRAZIONE ALLA REGOLA 6-7:

Match play - Perdita della buca;

Gioco a colpi [stroke play] - Due colpi.

Gare contro bogey e contro par - Vedere la Nota 3 alla Regola 32-1a

Gare Stableford - Vedere la Nota 3 alla Regola 32-1b

Per successiva infrazione - Squalifica.

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

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

Solamente nel gioco a colpi [stroke play], il Comitato può, in tale condizione di gara, modificare la penalità per un'infrazione a questa Regola come segue:

Prima infrazione - Un colpo;
Seconda infrazione - Due colpi;
Per successiva infrazione - Squalifica.

6-8. Interruzione del Gioco; Ripresa del Gioco

a. Quando è Permessa

Il giocatore non deve interrompere il gioco a meno che:

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

Il cattivo tempo non è di per sé una buona ragione per interrompere il gioco.

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

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

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

b. Procedura Quando il Gioco è Sospeso dal Comitato

Quando il gioco è sospeso dal *Comitato*, se i giocatori in un incontro o in un gruppo si trovano tra una buca e l'altra, essi non devono riprendere il gioco fino a quando il *Comitato* non ha ordinato di riprenderlo. Se hanno iniziato il gioco ad una buca, possono interrompere il gioco immediatamente oppure continuare il gioco della buca, purché lo facciano senza ritardo. Se i giocatori scelgono di

continuare il gioco della buca, è permesso loro di interrompere il gioco prima di completarla. Dopo che la buca è stata completata, il gioco deve essere interrotto in ogni caso. I giocatori devono riprendere il gioco quando il *Comitato* ha ordinato di riprenderlo. Regola
6

PENALITÀ PER INFRAZIONE ALLA REGOLA 6-8b: Squalifica.

Nota: Il *Comitato* può prevedere nelle condizioni di una gara (Regola 33-1) che, in situazioni potenzialmente pericolose, il gioco debba essere interrotto immediatamente quando il *Comitato* lo ordina. Se un giocatore non interrompe il gioco immediatamente, **egli è squalificato** a meno che le circostanze giustifichino di annullare la penalità come previsto nella Regola 33-7.

c. Alzare la Palla Quando il Gioco è Interrotto

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

Se il giocatore alza la palla senza una buona ragione per farlo, non marca la posizione della palla prima di alzarla o non riferisce di aver alzato la palla, **egli incorre nella penalità di un colpo**.

d. Procedura Quando il Gioco è Ripreso

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

- (i) se il giocatore ha alzato la palla, egli deve, a condizione che avesse diritto ad alzarla secondo la Regola 6-8c, piazzare una palla nel punto dal quale la palla originaria è stata alzata.

Regola
6/7

Altrimenti, la palla originaria deve essere piazzata nel punto dal quale è stata alzata;

- (ii) se il giocatore pur avendo diritto ad alzare la sua palla secondo la Regola 6-8c non l'ha fatto, egli può alzare, pulire e ripiazzare la palla, oppure *sostituirla* piazzando una palla nel punto dal quale la palla originaria era stata alzata. Prima di alzare la palla egli deve marcarne la posizione; o
- (iii) se la palla o il marca-palla sono stati mossi (incluso dal vento o dall'acqua) mentre il gioco era interrotto, una palla o un marca-palla devono essere piazzati nel punto dal quale la palla originaria o il marca-palla furono mossi.

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

* **PENALITÀ PER INFRAZIONE ALLA REGOLA 6-8c o 6-8d:**
Match play - Perdita della buca;
Gioco a colpi [stroke play] - Due colpi.

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

Regola 7 Pratica

Definizioni

Tutti i termini definiti sono scritti in corsivo e sono elencati in ordine alfabetico nella Sezione Definizioni – vedere pagine 25-39.

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

a. Match Play

In qualsiasi giornata di una gara match-play, un giocatore può

praticare sul *campo* di gara prima di un giro.

Regola
7

b. Gioco a Colpi [stroke play]

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

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

Eccezione:

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

PENALITA' PER INFRAZIONE ALLA REGOLA 7-1b: Squalifica

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

7-2. Durante un Giro

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

- (a) al *putting green* dell'ultima buca giocata,
- (b) a qualsiasi *putting green* di pratica, o

Regola
7/8

(c) all'area di partenza della buca successiva da giocare nel giro, purché tale colpo di pratica non sia fatto da un ostacolo e non ritardi ingiustificatamente il gioco (Regola 6-7).

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

Eccezione:

Quando il gioco è stato sospeso dal Comitato, un giocatore, prima della ripresa del gioco, può praticare:

- (a) come previsto in questa Regola,
- (b) in qualsiasi altro posto che non sia sul campo di gara, e
- (c) come altrimenti permesso dal Comitato.

PENALITA' PER INFRAZIONE ALLA REGOLA 7-2:
Match play - Perdita della buca; Gioco a colpi [stroke play] - Due colpi.

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

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

Nota 2: Il Comitato può, nelle Condizioni di una gara (Regola 33-1), proibire di:

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

Regola 8 Consiglio; Indicare la Linea di Gioco

Definizioni

Tutti i termini definiti sono scritti in corsivo e sono elencati in

ordine alfabetico nella Sezione Definizioni – vedere pagine 25-39. Regola
8

8-1. Consiglio

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

- (a) dare *consiglio* a nessun partecipante alla gara che sta giocando sul *campo* eccetto che al suo *partner*, oppure
- (b) chiedere *consiglio* a chiunque non sia il suo *partner* o uno dei loro *caddies*.

8-2. Indicare la Linea di Gioco

a. Al di Fuori del Putting Green

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

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

b. Sul Putting Green

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

PENALITA' PER INFRAZIONE ALLA REGOLA:
Match play - Perdita della buca; Gioco a colpi [stroke play] -
Due colpi.

Nota: Il *Comitato* può, nelle condizioni di una gara a squadre (Regola 33-1), permettere ad ogni squadra di nominare una persona

Regola
8/9

che possa dare *consiglio* (incluso indicare una linea del putt) ai componenti di quella squadra. Il *Comitato* può stabilire delle condizioni per la nomina e per la condotta consentita a tale persona, che deve essere resa nota al *Comitato* prima di dare *consiglio*.

Regola 9 Informazione sui Colpi Giocati

Definizioni

Tutti i termini definiti sono in *corsivo* e sono elencati in ordine alfabetico nella sezione Definizioni – vedere pagine 25-39.

9-1. Regola Generale

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

9-2. Match Play

a. Informazione Sui Colpi Giocati.

Durante il gioco di una buca, un avversario ha diritto di chiedere al giocatore il numero di *colpi* fatti e, dopo il gioco di una buca, il numero di *colpi* fatti nella buca appena completata.

b. Informazione Errata

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

Si ritiene che un giocatore abbia dato informazione errata se:

- (i) manca di informare il suo avversario, appena possibile, che è incorso in una penalità, a meno che (a) egli stia ovviamente procedendo secondo una *Regola* che prevede una penalità e ciò sia stato osservato dal suo avversario, o (b) egli corregga l'errore prima che il suo avversario faccia il suo *colpo* successivo; o
- (ii) durante il gioco di una buca dà informazione errata sul nu-

mero dei *colpi* fatti e non corregge l'errore prima che il suo avversario abbia fatto il suo *colpo* successivo; o

Regola
9/10

- (iii) dà informazione errata sul numero dei *colpi* fatti in una buca completata e ciò modifica la conoscenza da parte dell'avversario del risultato della buca, a meno che egli corregga l'errore prima che qualsiasi giocatore faccia un *colpo* dalla successiva *area di partenza* o, nel caso dell'ultima buca dell'incontro, prima che tutti i giocatori lascino il *putting green*.

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

9-3. Gioco a Colpi [stroke play]

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

Regola 10 Ordine di Gioco

Definizioni

Tutti i termini definiti sono in *corsivo* e sono elencati in ordine alfabetico nella sezione Definizioni – vedere pagine 25-39.

10-1. Match Play

a. Iniziando il Gioco di una Buca

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

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

Regola
10

b. Durante il Gioco di una Buca

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

Eccezione: Regola 30-3c (best-ball e four-ball match play)

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

c. Giocare Fuori Turno

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

10-2. Gioco a Colpi [stroke play]

a. Iniziando il Gioco di una Buca

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

Il *concorrente* con il punteggio più basso ad una buca ottiene l'*onore* per l'*area di partenza* successiva. Il *concorrente* con il secondo

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

Regola
9/10

b. Durante il Gioco di una Buca

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

Eccezione: Regola 22 (palla che aiuta o interferisce con il gioco) e 31-5 (gioco a colpi [stroke play] *four-ball*).

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

c. Giocare Fuori Turno

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

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

(Ordine di gioco errato nel gioco a colpi [stroke play] threesome e foursome - vedere la Regola 29-3)

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

Se un giocatore gioca una *palla provvisoria* o una seconda palla da un'area di partenza, deve farlo dopo che il suo avversario o compagno di gioco abbia giocato il suo primo colpo. Se un giocatore gioca una *palla provvisoria* o una seconda palla fuori turno, si applica la Regola 10-1c o 10-2c .

AREA DI PARTENZA

Regola 11 Area di Partenza

Definizioni

Tutti i termini definiti sono in *corsivo* e sono elencati in ordine alfabetico nella sezione Definizioni – vedere pagine 25-39.

11-1. Supportare

Quando la palla del giocatore deve essere collocata entro l'area di partenza, deve essere piazzata su:

- la superficie dell'area di partenza, inclusa qualsiasi irregolarità della superficie (creata o meno dal giocatore), o
- un *tee* appoggiato sopra o conficcato dentro la superficie dell'area di partenza, o
- sabbia o altro materiale naturale messo sulla superficie dell'area di partenza.

Un giocatore può stare fuori dell'area di partenza per giocare una palla all'interno della stessa area.

Nel supportare la palla, se un giocatore usa un *tee* non conforme oppure qualsiasi altro oggetto per sollevare la palla dal terreno, **egli è squalificato**.

11-2. Indicatori di Partenza

Prima che un giocatore faccia il suo primo colpo con qualsiasi

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

Regola
11

11-3. Palla che Cade dal Tee

Se una palla, quando non è *in gioco*, cade da un *tee* o è fatta cadere da un *tee* dal giocatore mentre la *addressa*, la palla può nuovamente essere supportata senza penalità. Però, se in queste circostanze è stato eseguito un *colpo*, sia che la palla si stesse muovendo oppure no, il *colpo* conta ma non c'è penalità.

11-4. Giocare Fuori dell'Area di Partenza

a. Match Play

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

b. Gioco a colpi [stroke play]

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

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

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

11-5. Giocare dall'Area di Partenza Sbagliata

Si applica quanto previsto dalla Regola 11-4.

GIOCARE LA PALLA

Regola 12 Cercare e Identificare la Palla

Definizioni

Tutti i termini definiti sono in *corsivo* e sono elencati in ordine alfabetico nella sezione Definizioni – vedere pagine 25-39.

12-1. Cercare la Palla; Vedere la Palla

Nel cercare la propria palla in qualunque punto del *campo*, il giocatore può toccare o piegare erba alta, giunchi, cespugli, ginestre, erica o vegetazioni simili, ma solamente quanto necessario per trovarla e identificarla, purché ciò non migliori il lie della palla, l'area dello *stance* o dello *swing* che intende effettuare o la sua *linea di gioco*.

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

In un *ostacolo*, se si ritiene che una palla sia coperta da *impedimenti sciolti* o sabbia, il giocatore può rimuovere, sondando o rastrellando con un bastone o in altro modo, tanti *impedimenti sciolti* o tanta sabbia quanto basta per poter vedere una parte della palla. Se si è rimosso in eccesso, non c'è penalità e la palla deve essere ricoperta in modo tale che soltanto una parte di essa sia visibile. Se la palla è *mossa* durante la rimozione, non c'è penalità; la palla deve essere ripiazzata e, se necessario, ricoperta. Sulla rimozione di *impedimenti sciolti* al di fuori di un *ostacolo*, vedere la Regola 23.

Se una palla che giace in una *condizione anormale del terreno* è accidentalmente *mossa* durante la ricerca, non c'è penalità; la palla deve essere ripiazzata, a meno che il giocatore scelga di procedere secondo la Regola 25-1b. Se il giocatore ripiazza la palla, egli può ancora procedere secondo la Regola 25-1b se applicabile. Se si ritiene che una palla giaccia nell'acqua dentro un *ostacolo d'acqua*, il giocatore può sondare per cercarla con un bastone o altrimenti. Se la palla è *mossa* sondando, deve essere ripiazzata, a meno che il giocatore scelga di procedere secondo la Regola 26-1. Non c'è penalità per avere fatto *muovere* la palla a patto che il movimento della palla sia direttamente attribuibile all'atto specifico di sondare. Altrimenti, il giocatore **incorre in un colpo di penalità secondo la Regola 18-2a**.

Regola
12

PENALITA' PER INFRAZIONE ALLA REGOLA 12-1:
Match play - Perdita della buca; Gioco a colpi [stroke play] -
Due colpi.

12-2. Identificare la Palla

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

Eccetto che in un *ostacolo*, se un giocatore ha ragione di credere che una palla sia la sua, egli la può *alzare* senza penalità per identificarla.

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

Regola
12/13

catore non rispetta tutta questa procedura o parte di essa, oppure se alza la propria palla per identificarla in un *ostacolo*, egli incorre nella penalità di un colpo.

Se la palla alzata è la palla del giocatore egli deve ripiazzarla. Se manca di farlo, egli incorre nella penalità generale per infrazione alla Regola 12-2, ma non c'è penalità aggiuntiva secondo questa Regola.

* PENALITA' PER INFRAZIONE ALLA REGOLA 12-2:
Match Play - Perdita della buca; Gioco a colpi [stroke play] -
Due colpi.

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

Regola 13 Palla Giocata come si Trova

Definizioni

Tutti i termini definiti sono in *corsivo* e sono elencati in ordine alfabetico nella sezione Definizioni – vedere pagine 25-39.

13-1. Regola Generale

La palla deve essere giocata come si trova, a meno che le Regole permettano diversamente.

(Palla ferma che è mossa – vedere la Regola 18)

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

Un giocatore non deve migliorare o permettere che sia migliorata:

- la posizione o il lie della sua palla,
- l'area dello *stance* che ha intenzione di prendere o dello swing che intende eseguire,

- la sua *linea di gioco* o una ragionevole estensione di detta linea oltre la buca, o
- l'area in cui si accinge a droppare o piazzare una palla, mediante una qualsiasi delle seguenti azioni:
 - muovere, piegare o rompere qualsiasi cosa vegetante o fissa (incluse le *ostruzioni* inamovibili e gli oggetti che definiscono il *fuori limite*),
 - creare o eliminare irregolarità della superficie,
 - rimuovere o schiacciare sabbia, terreno sparso, zolle (divots) ripiazzate, o altre zolle d'erba tagliate e rimesse a posto, o
 - rimuovere rugiada, brina o acqua.

Regola
13

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

- nel prendere lo *stance* in modo corretto,
- nel fare un *colpo* o il movimento indietro del suo bastone per eseguire un *colpo* e il *colpo* è stato fatto,
- sull'*area di partenza* nel creare o eliminare le irregolarità della superficie (Regola 11-1), o
- sul *putting green* nel rimuovere sabbia o terreno sparso o nel riparare danni (Regola 16-1).

Il bastone può essere appoggiato solo leggermente e non deve essere pressato sul terreno.

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

13-3. Costruirsi uno Stance

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

13-4. Palla in Ostacolo; Azioni Proibite

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

Regola
13

droppata o piazzata nell'*ostacolo*, il giocatore non deve:

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

Eccezioni:

1. Purché niente sia fatto che costituisca provare le condizioni dell'*ostacolo* o che migliori il lie della palla, non c'è penalità se il giocatore:

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

2. Dopo aver fatto il *colpo*, il giocatore o il suo *caddie* può livellare sabbia o terreno nell'*ostacolo* purché, se la palla è ancora nell'*ostacolo* o è stata alzata dall'*ostacolo* e può essere droppata o piazzata nell'*ostacolo*, nulla sia fatto che migliori il lie della palla o aiuti il giocatore nel proseguimento del gioco della buca.

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

PENALITA' PER INFRAZIONE ALLA REGOLA:

Match Play - Perdita della buca; Gioco a colpi [stroke play] - Due colpi.

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

(Ovviare per una palla in ostacolo d'acqua – vedere Regola 26)

Definizioni

Tutti i termini definiti sono in *corsivo* e sono elencati in ordine alfabetico nella sezione Definizioni – vedere pagine 25-39.

14-1. La Palla deve essere Colpita in modo Corretto

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

14-2. Aiuto

Nell'effettuare un *colpo*, il giocatore non deve:

- a. accettare aiuto fisico o riparo dagli elementi atmosferici, o
- b. permettere al suo *caddie*, al suo *partner* o al *caddie* del suo *partner* di posizionarsi sopra o vicino ad una estensione della *linea di gioco* o della *linea del putt* dietro la palla.

PENALITA' PER INFRAZIONE ALLA REGOLA 14-1 o 14-2:
Match Play - Perdita della buca; Gioco a colpi [stroke play] -
Due colpi.

14-3. Congegni Artificiali ed Equipaggiamento Insolito

Il *R&A* si riserva il diritto, in qualunque momento, di modificare le Regole che riguardano congegni artificiali ed equipaggiamento insolito e di emanare o modificare le interpretazioni inerenti a queste Regole.

Un giocatore in dubbio se l'impiego di un attrezzo possa costituire un'infrazione alla Regola 14-3 dovrebbe consultare il *R&A*.

Un costruttore può sottoporre al *R&A* un campione di un attrezzo che intende costruire per ottenere una decisione sulla possibilità di infrazione alla Regola 14-3 da parte del giocatore nel caso di uso durante un *giro convenzionale*. Il campione diventa di proprietà del *R&A* come campione di riferimento.

Regola 14 Se un costruttore non sottopone un campione prima di costruire e/ o commercializzare l'attrezzo, il costruttore si assume il rischio che l'uso dell'attrezzo venga dichiarato contrario alle *Regole*.

Eccetto come previsto dalle *Regole*, durante un *giro convenzionale* il giocatore non deve usare alcun congegno artificiale o equipaggiamento insolito:

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

PENALITA' PER INFRAZIONE ALLA REGOLA 14-3: Squalifica

14-4. Colpire la Palla Più di Una Volta

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

14-5. Giocare una Palla in Movimento

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

Eccezioni:

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

Quando la palla comincia a muoversi solo dopo che il giocatore ha iniziato il *colpo* o il movimento indietro del suo bastone per eseguire il *colpo* secondo questa *Regola* egli non incorre in alcuna penalità per aver giocato una palla in movimento, ma non è esentato da qualsiasi altra penalità secondo le seguenti *Regole*:

Regola
14/15

- Palla ferma che è mossa dal giocatore - Regola 18-2a.
- Palla ferma che si muove dopo l'*address* - Regola 18-2b.

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

14-6. Palla in Movimento nell'Acqua

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

PENALITA' PER INFRAZIONE ALLA REGOLA 14-5 o 14-6:
Match Play - Perdita della buca; Gioco a colpi [stroke play] - Due colpi.

Regola 15 Sostituzione della Palla; Palla Sbagliata

Definizioni

Tutti i termini definiti sono in *corsivo* e sono elencati in ordine alfabetico nella sezione Definizioni – vedere pagine 25-39.

15-1. Regola Generale

Un giocatore deve imbucare con la palla giocata dall'*area di partenza* a meno che la palla sia *persa*, *fuori limite* oppure il giocatore la *sostituisca* con un'altra palla, sia che la sostituzione sia permessa oppure no (vedere Regola 15-2). Se un giocatore gioca una *palla sbagliata*, vedere la Regola 15-3.

Regola
15

15-2. Sostituzione della Palla

Un giocatore può sostituire una palla quando procede secondo una *Regola* che permette al giocatore di giocare, droppare o piazzare un'altra palla per completare il gioco di una buca. La palla *sostitutiva* diventa la *palla in gioco*.

Se un giocatore *sostituisce* una palla quando non gli è permesso farlo secondo le *Regole*, la palla *sostitutiva* non è una *palla sbagliata*: essa diventa la *palla in gioco*. Se l'errore non è corretto come previsto dalla Regola 20-6 e il giocatore fa un'*colpo* con una palla che ha *sostituito* la palla originaria quando ciò non era permesso, **egli incorre nella penalità prescritta dalla Regola applicabile** e, in gioco a colpi [stroke play], deve finire la buca con la palla *sostitutiva*.

(Giocare da un posto sbagliato - vedere la Regola 20-7).

15-3. Palla Sbagliata

a) Match Play

Se un giocatore fa un *colpo* con una *palla sbagliata*, che non si trova in un *ostacolo*, **perde la buca**.

Non c'è penalità se un giocatore esegue un *colpo* con una *palla sbagliata* in un *ostacolo*. Qualsiasi *colpo* fatto con una *palla sbagliata* in un *ostacolo* non conta per il punteggio del giocatore.

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

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

b) Gioco a Colpi [Stroke Play]

Se un *concorrente* fa un *colpo* o dei *colpi* con una *palla sbagliata* che non è in un *ostacolo*, **egli incorre nella penalità di due colpi**.

Non c'è penalità se un *concorrente* fa un *colpo* con una *palla sbagliata* in un *ostacolo*. Qualsiasi *colpo* fatto con una *palla sbagliata* in un *ostacolo* non conta per il punteggio del *concorrente*. Regola 15/16

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

I *colpi* fatti da un *concorrente* con una *palla sbagliata* non contano per il suo punteggio.

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

(Lìe modificato della palla che deve essere piazzata o ripiazzata – vedere Regola 20-3b)

(Punto non determinabile – vedere Regola 20-3c)

IL PUTTING GREEN

Regola 16 Il Putting Green

Definizioni

Tutti i termini definiti sono in *corsivo* e sono elencati in ordine alfabetico nella sezione Definizioni – vedere pagine 25-39.

16-1. Regola Generale

a. Toccare la Linea del Putt

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

- (i) il giocatore può rimuovere *impedimenti sciolti*, a condizione che non schiacci niente;

Regola
16

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

b. Alzare e Pulire la Palla

Una palla sul *putting green* può essere alzata e, se desiderato, pulita. La posizione della palla deve essere marcata prima di alzarla e la palla deve essere ripiazzata (vedere Regola 20-1).

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

Il giocatore può riparare il tampone di una vecchia *buca* o l'impronta sul *putting green* fatta dall'impatto di una palla, indipendentemente dal fatto che la palla del giocatore si trovi o meno sul *putting green*. Se una palla o un marca-palla è accidentalmente *mosso* durante la riparazione, la palla o il marca-palla deve essere ripiazzato. Non c'è penalità a condizione che il movimento della palla sia direttamente attribuibile allo specifico atto di riparare un tampone di una vecchia buca o un danno al *putting green* causato dall'impatto di una palla. Altrimenti, il giocatore **incombe in un colpo di penalità secondo la Regola 18-2a**.

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

d. Provare la Superficie

Durante il gioco di una buca, un giocatore non deve provare la

superficie del *putting green* facendovi rotolare una palla o irruvidendone o raschiandone la superficie. Regola 16

e. Stare a Cavalcioni o Sopra la Linea del Putt

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

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

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

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

PENALITA' PER INFRAZIONE ALLA REGOLA 16-1: Match Play - Perdita della buca; Gioco a colpi [stroke play] - Due colpi.

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

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

16-2. Palla in Bilico sul Bordo della Buca

Quando qualsiasi parte della palla sporge sul bordo della *buca*, al giocatore è concesso il tempo sufficiente per raggiungere la *buca* senza irragionevole ritardo ed ulteriori 10 secondi per determinare se la palla è ferma. Se allo scadere di detto tempo la palla non è caduta in *buca*, è considerata ferma. Se la palla successivamente cade in *buca*, si considera che il giocatore abbia imbucato con il suo ultimo *colpo*, ed egli **deve aggiungere un colpo di penalità** al suo punteggio per la buca; altrimenti non c'è penalità secondo questa Regola.

(Ritardo ingiustificato - vedere la Regola 6-7)

Definizioni

Tutti i termini definiti sono in *corsivo* e sono elencati in ordine alfabetico nella sezione Definizioni – vedere pagine 25-39.

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

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

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

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

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

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

17-2. Asta della Bandiera Custodita senza Autorizzazione

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

zare il movimento della palla, l'avversario o il *compagno di gioco* incorrono nella penalità applicabile. Regola
17

*** PENALITÀ PER INFRAZIONE ALLA REGOLA 17-1 o 17-2**
Match play – Perdita della buca; Gioco a colpi [stroke play] –
Due colpi.

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

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

La palla del giocatore non deve colpire:

- a. L'*asta della bandiera* quando è custodita, rimossa o alzata;
- b. La persona che custodisce o alza l'*asta della bandiera*, o
- c. L'*asta della bandiera* nella buca, non custodita, quando il *colpo* è stato fatto dal *putting green*.

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

PENALITÀ PER INFRAZIONE ALLA REGOLA 17-3:
Match play - Perdita della buca;
Gioco a colpi [stroke play] - Due colpi e la palla deve essere
giocata come si trova.

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

Quando l'*asta della bandiera* è nella buca e una palla del giocato-

Regola
17/18

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

PALLA MOSSA, DEVIATA O FERMATA

Regola 18 Palla Ferma che è Mossa

Definizioni

Tutti i termini definiti sono in *corsivo* e sono elencati in ordine alfabetico nella sezione Definizioni – vedere pagine 25-39.

18-1. Da un Agente Estraneo

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

(Palla del giocatore ferma che è mossa da un'altra palla - vedere la Regola 18-5.)

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

a. Regola Generale

Quando una palla di un giocatore è *in gioco*, se:

- (i) il giocatore, il suo *partner* o uno dei loro *caddies* alza o *muove* la palla, la tocca intenzionalmente (eccetto che con un bastone mentre si *addressa*) o ne provoca il movimento eccetto come permesso da una *Regola*, o
- (ii) l'*equipaggiamento* del giocatore o del suo *partner* provoca il movimento della palla,

il giocatore incorre in un colpo di penalità. Se la palla si è *mossa*, deve essere ripiazzata, a meno che si sia mossa dopo che il gioca-

tole abbia iniziato il *colpo* o il movimento indietro con il bastone per il *colpo* ed il *colpo* sia stato fatto. Regola
18

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

- Nel cercare una palla in un *ostacolo*, coperta da *impedimenti sciolti* oppure da sabbia, oppure una palla in una condizione anormale di terreno oppure una palla che si ritiene sia nell'acqua in un ostacolo d'acqua – Regola 12-1.
- Nel riparare il tampone di una *buca* o l'impronta di una palla - Regola 16-1c
- Nel misurare - Regola 18-6
- Nell'alzare una palla secondo una *Regola* - Regola 20-1
- Nel piazzare o ripiazzare una palla secondo una *Regola* - Regola 20-3a
- Nel rimuovere *impedimenti sciolti* sul *putting green* - Regola 23-1
- Nel rimuovere *ostruzioni* mobili - Regola 24-1.

b. Palla che Si Muove Dopo l'Address

Se una *palla in gioco* di un giocatore si *muove* dopo che egli l'ha *addressata* (non per effetto di un *colpo*), il giocatore è ritenuto responsabile di aver *mosso* la palla e **incorre nella penalità di un colpo**. La palla deve essere ripiazzata a meno che si sia mossa dopo che il giocatore ha iniziato il *colpo* o il movimento indietro del bastone per il *colpo* e il *colpo* sia stato fatto.

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

a. Durante la Ricerca

Se, durante la ricerca di una palla di un giocatore, un avversario, il suo *caddie* o il suo *equipaggiamento* muove la palla, la tocca o ne

Regola 18 provoca il movimento, non c'è penalità. Se la palla è *mossa*, deve essere ripiazzata.

b. Al di Fuori della Ricerca

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

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

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

18-4. Dal Compagno di Gioco, dal Caddie o dall'Equipaggiamento in Gioco a colpi [stroke play]

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

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

18-5. Da un'Altra Palla

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

18-6. Palla Mossa nel Misurare

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

*** PENALITÀ PER INFRAZIONE ALLA REGOLA:**

Match play - Perdita della buca;

Gioco a colpi [stroke play] - Due colpi.

* Se un giocatore che deve ripiazzare una palla omette di farlo, incorre nella penalità generale per infrazione alla Regola 18. Non c'è nessuna penalità aggiuntiva secondo la Regola 18, fatta eccezione per il caso di *sostituzione* errata della palla (Regola 15-2). Regola
18/19

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

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

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

Regola 19 Palla in Movimento Deviata o Fermata

Definizioni

Tutti i termini definiti sono in *corsivo* e sono elencati in ordine alfabetico nella sezione Definizioni – vedere pagine 25-39.

19-1. Da un Agente Estraneo

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

- a. Se una palla in movimento dopo un *colpo* giocato da fuori del *putting green*, viene a fermarsi dentro o sopra qualsiasi *agente estraneo* vivente o in movimento, il giocatore deve, sul *percorso* o in un *ostacolo*, droppare la palla, o sul *putting green* piazzare la palla, il più vicino possibile al punto in cui l'*agente estraneo* si trovava quando la palla venne a fermarsi dentro o sopra di esso, e
- b. Se una palla in movimento dopo un *colpo* giocato dal *putting green*, è deviata o fermata da, o viene a fermarsi dentro o so-

Regola
19

pra, qualsiasi *agente estraneo* vivente o in movimento, eccetto un verme o un insetto, il *colpo* è annullato. La palla deve essere ripiazzata ed il *colpo* rigiocato.

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

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

Nota: Se l'*Arbitro* o il *Comitato* stabiliscono che la palla di un giocatore è stata intenzionalmente deviata o fermata da un *agente estraneo*, nei confronti del giocatore si applica la Regola 1-4. Se l'*agente estraneo* è un *compagno di gioco* o il suo *caddie*, si applica la Regola 1-2 nei confronti del *compagno di gioco*.

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

a. Match Play

Se la palla di un giocatore è accidentalmente deviata o fermata da lui stesso, dal suo *partner* o da uno dei loro *caddies* o dal loro *equipaggiamento*, **egli perde la buca**.

b. Gioco a colpi [stroke play]

Se la palla di un *concorrente* è accidentalmente deviata o fermata da lui stesso, dal suo *partner* o da uno dei loro *caddies* o dal loro *equipaggiamento*, **il concorrente incorre nella penalità di due colpi**. La palla deve essere giocata come si trova, eccetto quando viene a fermarsi dentro o sopra i vestiti o l'*equipaggiamento* del *concorrente*, del suo *partner* o di uno dei loro *caddies*, nel qual caso il *concorrente* deve, sul *percorso* o in un *ostacolo*, droppare la palla, o sul *putting green* piazzare la palla, il più vicino possibile a dove l'oggetto si trovava quando la palla si è fermata dentro o sopra ad esso.

Eccezione:

Palla droppata - vedere la Regola 20-2a.

(Palla deviata o fermata intenzionalmente dal giocatore, partner o caddie - vedere la Regola 1-2) Regola
19

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

Se la palla di un giocatore è accidentalmente deviata o fermata da un avversario, dal suo *caddie* o dal suo *equipaggiamento*, non c'è penalità.

Prima che sia fatto un altro *colpo* da una delle parti, il giocatore può annullare il *colpo* e giocare una palla senza penalità il più vicino possibile al punto dal quale la palla originaria era stata giocata l'ultima volta (vedere la Regola 20-5) oppure può giocare la palla come si trova. Tuttavia, se il giocatore decide di non annullare il *colpo* e la palla è venuta a fermarsi dentro o sopra i vestiti o l'*equipaggiamento* dell'avversario o del suo *caddie*, il giocatore deve, sul *percorso* o in un *ostacolo*, droppare la palla, o sul *putting green* piazzare la palla, il più vicino possibile a dove l'oggetto si trovava quando la palla si è fermata dentro o sopra di esso.

Eccezione:

Palla che colpisce la persona che custodisce l'*asta della bandiera* - vedere la Regola 17-3b.

(Palla deviata o fermata intenzionalmente dall'avversario o *caddie* - vedere la Regola 1-2.)

19-4. Dal Compagno di gioco, dal suo Caddie o dal suo Equipaggiamento in Gioco a colpi [stroke play]

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

19-5. Da un'Altra Palla

a. Ferma

Se la palla di un giocatore in movimento per effetto di un *colpo* è deviata o fermata da una *palla in gioco* e ferma, il giocatore deve

Regola
19/20

giocare la sua palla come si trova. In match play, non c'è penalità. In gioco a colpi [stroke play], non c'è penalità a meno che entrambe le palle si trovassero sul *putting green* prima del *colpo*, nel qual caso **il giocatore incorre nella penalità di due colpi**.

b. In Movimento

Se la palla di un giocatore in movimento per effetto di un *colpo* è deviata o fermata da un'altra palla in movimento per effetto di un *colpo*, il giocatore deve giocare la sua palla come si trova. Non c'è alcuna penalità a meno che il giocatore abbia infranto la Regola 16-1f, nel qual caso **egli incorre nella penalità per infrazione a quella Regola**.

Eccezione: Se la palla del giocatore è in movimento dopo un *colpo* giocato dal *putting green* e l'altra palla in movimento è un *agente estraneo* - vedere la Regola 19-1b.

PENALITA' PER INFRAZIONE ALLA REGOLA:
Match Play - Perdita della buca; Gioco a colpi [stroke play] -
Due colpi.

SITUAZIONI NELLE QUALI È CONSENTITO OVVIARE E RELATIVE PROCEDURE

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

Definizioni

Tutti i termini definiti sono in *corsivo* e sono elencati in ordine alfabetico nella sezione Definizioni – vedere pagine 25-39.

20-1. Alzare e Marcare

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

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

Regola
20

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

Eccezione: Se un giocatore incorre in una penalità per non aver agito in conformità con le Regole 5-3 o 12-2, non c'è penalità aggiuntiva secondo la Regola 20-1.

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

20-2. Droppare e Ridroppare

a. Da Chi e Come

Una palla che deve essere droppata secondo le *Regole* deve essere droppata dal giocatore stesso. Egli deve stare in posizione eretta, tenere in mano la palla all'altezza delle spalle e alla distanza del braccio e lasciarla cadere.

Se una palla è droppata da qualsiasi altra persona o in qualsiasi altro modo e l'errore non è corretto come previsto nella Regola 20-6, **il giocatore incorre nella penalità di un colpo**.

Regola 20 Se la palla tocca il giocatore, il suo *partner*, uno dei loro *caddies* o il loro *equipaggiamento* prima o dopo aver colpito una parte del *campo*, la palla deve essere ridroppata, senza penalità. Non c'è alcun limite al numero di volte che una palla deve essere ridroppata in tali circostanze.

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

b. Dove Droppare

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

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

c. Quando Ridroppare

Una palla droppata deve essere ridroppata senza penalità se essa:

- (i) rotola e si ferma in un *ostacolo*;
- (ii) rotola e si ferma fuori da un *ostacolo*;
- (iii) rotola e si ferma su di un *putting green*;
- (iv) rotola e si ferma *fuori limite*;
- (v) rotola e si ferma in una posizione dove c'è interferenza con la condizione da cui si era avviato secondo la Regola 24-2b (ostruzione inamovibile), la Regola 25-1 (condizioni anormali del terreno), la Regola 25-3 (putting green sbagliato) o una Regola Locale (Regola 33-8a), o ritorna nel pitch-mark dal quale era stata alzata secondo la Regola 25-2 (palla infossata);
- (vi) rotola e si ferma a più di due bastoni di distanza da dove ha colpito per la prima volta una parte del *campo*; o

(vii) rotola e si ferma più vicino alla *buca*:

Regola
20

- (a) della sua posizione originaria o della posizione stimata (vedere la Regola 20-2b) a meno che sia permesso diversamente dalle *Regole*; o
- (b) del *punto più vicino dove ovviare* o dove evitare al meglio l'interferenza (Regole 24-2, 25-1 o 25-3); o
- (c) del punto dove la palla originaria ha attraversato per l'ultima volta il margine dell'*ostacolo d'acqua* o dell'*ostacolo d'acqua laterale* (Regola 26-1).

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

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

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

20-3. Piazzare e Ripiazzare

a. Da Chi e Dove

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

Se una palla deve essere ripiazzata, il giocatore, il suo *partner* o la persona che l'ha alzata o *mossa* deve piazzarla nel punto dal quale è stata alzata o *mossa*. In ognuno di questi casi, il giocatore sarà responsabile per qualsiasi infrazione alle *Regole*.

Se una palla o un marca-palla sono accidentalmente *mossi* mentre si piazza o si ripiazza la palla, la palla o il marca-palla devono

Regola 20 essere ripiazzati. Non c'è penalità purché lo spostamento della palla o del marca-palla siano direttamente attribuibili alla specifica azione di piazzare o di ripiazzare la palla o di rimuovere il marca-palla. Altrimenti, **il giocatore incorre nella penalità di un colpo** secondo la Regola 18-2a o 20-1.

b. Lie Modificato di una Palla da Piazzare o Ripiazzare

Se il lie originario di una palla che deve essere piazzata o ripiazzata è stato modificato:

- (i) eccetto che in un *ostacolo*, la palla deve essere piazzata nel lie più vicino e più somigliante al lie originario che sia a non più di un bastone di distanza dal lie originario, non più vicino alla *buca* e non in un *ostacolo*;
- (ii) in un *ostacolo d'acqua*, la palla deve essere piazzata in accordo con la Clausola (i) di cui sopra, eccetto che la palla deve essere piazzata dentro l'*ostacolo d'acqua*;
- (iii) in un *bunker*, il lie originario deve essere ricreato il più fedelmente possibile e la palla deve essere piazzata in tale lie.

c. Punto Non Determinabile

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

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

Eccezione: Quando si riprende il gioco (Regola 6-8d) se non è possibile determinare il punto dove si deve piazzare la palla, lo si

deve stimare e la palla deve essere piazzata sul punto stimato.

Regola
20

d. Palla che Non Rimane Ferma al Suo Posto

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

Se ancora non rimane ferma in quel punto:

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

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

PENALITA' PER INFRAZIONE ALLA REGOLA 20-1, 20-2 o 20-3:

Match play - Perdita della buca; Gioco a colpi [stroke play] -
Due colpi.

20-4. Quando una Palla Droppata o Piazzata è in Gioco

Se la *palla in gioco* del giocatore è stata alzata, essa torna ad essere in gioco quando è stata droppata o piazzata.

Una *palla sostitutiva*, diventa la *palla in gioco* quando è stata droppata o piazzata.

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

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

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

Quando un giocatore decide di o deve fare il suo *colpo* successivo

Regola
20

da dove era stato fatto un *colpo* precedente, egli deve procedere come segue:

a. Sull'Area di Partenza: La palla da giocare deve essere giocata da dentro l'area di partenza. Può essere giocata da qualsiasi punto entro i limiti dell'*area di partenza* e può essere supportata.

b. Sul Percorso e in un Ostacolo: La palla da giocare deve essere droppata.

c. Sul Putting Green: La palla da giocare deve essere piazzata.

PENALITA' PER INFRAZIONE ALLA REGOLA 20-5:
Match play - Perdita della buca; Gioco a colpi [stroke play] -
Due colpi.

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

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

20-7. Giocare da un Posto Sbagliato

a. Regola Generale

Un giocatore ha giocato da un posto sbagliato se fa un *colpo* con la propria *palla in gioco*:

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

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

b. Match Play

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

c. Gioco a colpi [stroke play]

Regola
20

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

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

Prima di riconsegnare il proprio score, il *concorrente* deve riferire i fatti al *Comitato*; se manca di farlo, **egli è squalificato**.

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

Nota 1: Si considera che un *concorrente* abbia commesso una grave infrazione alla *Regola* applicabile quando il *Comitato* ritiene che egli abbia ottenuto un vantaggio significativo dall'aver giocato da un posto sbagliato.

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

Regola 21 Pulire la Palla

Definizioni

Tutti i termini definiti sono in *corsivo* e sono elencati in ordine alfabetico nella sezione Definizioni – vedere pagine 25-39.

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

- a. Per determinare se sia inservibile al gioco (Regola 5-3);
- b. Per identificarla (Regola 12-2), nel qual caso può essere pulita soltanto quanto necessario per identificarla; o
- c. Perché aiuti o interferisce con il gioco (Regola 22).

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

Se un giocatore che deve ripiazzare una palla manca di farlo, **incorre nella penalità** per infrazione alla Regola 20-3a, ma non c'è penalità aggiuntiva secondo la Regola 21.

Eccezione:

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

Regola 22 Palla che Aiuta o Interferisce con il Gioco

Definizioni

Tutti i termini definiti sono in *corsivo* e sono elencati in ordine alfabetico nella sezione Definizioni – vedere pagine 25-39.

22-1. Palla che Aiuta il Gioco

Regola
22

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

- a. alzare la palla se è la sua, o
- b. far alzare qualsiasi altra palla.

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

In gioco a colpi [stroke play], un giocatore al quale venga richiesto di alzare la propria palla può giocare per primo invece di alzarla.

In gioco a colpi [stroke play], se il *Comitato* stabilisce che i *concorrenti* si siano accordati per non alzare una palla che avrebbe potuto favorire qualsiasi altro giocatore, **essi sono squalificati**.

22-2. Palla che Interferisce con il Gioco

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

Una palla alzata secondo questa Regola deve essere ripiazzata (vedere la Regola 20-3).

La palla non deve essere pulita, a meno che si trovi sul *putting green* (vedere la Regola 21).

In gioco a colpi [stroke play], un giocatore al quale venga richiesto di alzare la propria palla può giocare per primo invece di alzarla.

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

PENALITA' PER INFRAZIONE ALLA REGOLA:
Match play - Perdita della buca; Gioco a colpi [stroke play] -
Due colpi.

Regola 23 **Impedimenti Sciolti**

Definizioni

Tutti i termini definiti sono in *corsivo* e sono elencati in ordine alfabetico nella sezione Definizioni – vedere pagine 25-39.

23-1. Ovvviare

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

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

Sul *putting green*, se la palla o il marca-palla si *muovono* mentre il giocatore rimuove qualsiasi *impedimento sciolto*, la palla o il marca-palla devono essere ripiazzati. Non c'è penalità a condizione che il movimento della palla o del marca-palla sia direttamente attribuibile alla rimozione dell'*impedimento sciolto*. Altrimenti, se il giocatore causa il *movimento* della palla, **egli incorre nella penalità di un colpo** secondo la Regola 18-2a.

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

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

PENALITA' PER INFRAZIONE ALLA REGOLA:
Match play - Perdita della buca; Gioco a colpi [stroke play] - Due colpi.

(Cercare una palla in un ostacolo - vedere la Regola 12-1.)
(Toccare la linea del putt - vedere la Regola 16-1a.)

Regola
23/24

Regola 24 Ostruzioni

Definizioni

Tutti i termini definiti sono in *corsivo* e sono elencati in ordine alfabetico nella sezione Definizioni – vedere pagine 25-39.

24-1. Ostruzione Mobile

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

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

La palla può essere pulita quando è alzata secondo questa Regola. Quando una palla è in movimento, un'*ostruzione* che potrebbe influenzare il movimento della palla, eccetto un'*asta della bandiera* custodita o l'*equipaggiamento* dei giocatori, non deve essere rimossa. (Esercitare influenza sulla palla - vedere la Regola 1-2.)

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

24-2. Ostruzione Inamovibile

a. Interferenza

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

b. Ovviare

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

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

te per la distanza dietro il *bunker* alla quale la palla può essere droppata. Regola
24

- (iii) **Sul Putting Green:** Se la palla si trova sul *putting green*, il giocatore deve alzare la palla e piazzarla, senza penalità, nel *punto più vicino dove ovviare* che non sia in un *ostacolo*. Il *punto più vicino dove ovviare* può essere fuori dal *putting green*.
- (iv) **Sull'Area di Partenza:** Se la palla si trova sull'*area di partenza*, il giocatore deve alzare la palla e dropparla senza penalità in accordo con la Clausola (i) di cui sopra.

La palla può essere pulita quando è alzata secondo questa Regola. (Palla che rotola in una posizione dove c'è interferenza con la condizione dalla quale si era ovviato - vedere la Regola 20-2c(v))

Eccezione: Un giocatore non può ovviare secondo questa Regola se:

- (a) è chiaramente irragionevole per lui fare un *colpo* a causa dell'interferenza con qualsiasi altra cosa diversa da una *ostruzione* inamovibile, o
- (b) l'interferenza con un' *ostruzione* inamovibile esiste solo ricorrendo a uno *stance*, uno swing od una direzione di gioco anormali e non necessari.

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

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

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

24-3. Palla Persa in una Ostruzione

Se una palla *persa*, dopo essere stata tirata verso un *ostruzione*, sia *persa* o meno dentro l'*ostruzione*, è una questione di fatto.

Perché la palla si possa considerare *persa* dentro l'*ostruzione*, ci deve essere ragionevole evidenza di ciò. In assenza di tale evidenza, la palla deve essere considerata come una *palla persa* e si applica la Regola 27.

a. Palla Persa Dentro una Ostruzione Mobile

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

b. Palla Persa Dentro una Ostruzione Inamovibile

Se la palla è *persa* in un'*ostruzione* inamovibile, si deve determinare il punto dove la palla ha attraversato i limiti più esterni dell'*ostruzione* per l'ultima volta e, allo scopo di applicare questa Regola, si suppone che la palla si trovi in questo punto e il giocatore può ovviare all'interferenza come segue:

- (i) **Sul Percorso:** Se la palla ha attraversato i limiti più esterni dell'*ostruzione* inamovibile per l'ultima volta in un punto del *percorso*, il giocatore può *sostituire* la palla senza penalità e ovviare come previsto dalla Regola 24-2b(i).
- (ii) **In un Bunker:** Se la palla ha attraversato i limiti più esterni dell'*ostruzione* inamovibile l'ultima volta in un punto dentro un *bunker*, il giocatore può *sostituire* la palla senza penalità e ovviare come previsto dalla Regola 24-2b(ii).
- (iii) **In un Ostacolo d'Acqua (Ostacolo d'Acqua Laterale incluso):** Se la palla ha attraversato i limiti più esterni dell'*ostruzione* inamovibile per l'ultima volta in un punto dentro un

ostacolo d'acqua, il giocatore non ha diritto ad ovviare senza penalità. Il giocatore deve procedere secondo la Regola 26-1. Regola 24/25

- (iv) **Sul Putting Green:** Se la palla ha attraversato per l'ultima volta i limiti più esterni *dell'ostruzione* inamovibile per l'ultima volta in un punto sul *putting green*, il giocatore può *sostituire* la palla senza penalità e ovviare come previsto dalla Regola 24-2b(iii).

PENALITA' PER INFRAZIONE ALLA REGOLA:
Match play - Perdita della buca; Gioco a colpi [stroke play] - Due colpi.

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

Definizioni

Tutti i termini definiti sono in *corsivo* e sono elencati in ordine alfabetico nella sezione Definizioni – vedere pagine 25-39.

25-1. Condizioni Anormali del Terreno

a. Interferenza

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

Nota: Il *Comitato* può emanare una Regola Locale che proibisce al giocatore di ovviare all'interferenza di una condizione anormale del terreno con il suo *stance*.

b. Ovviare

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

- (i) **Sul Percorso:** Se la palla si trova sul *percorso*, il giocatore deve alzare la palla e dropparla, senza penalità, entro la distanza di un bastone, e non più vicino alla *buca*, dal *punto più vicino dove ovviare* all'interferenza. Il *punto più vicino dove ovviare* non deve essere in un *ostacolo* o su un *putting green*. Quando la palla è droppata entro la distanza di un bastone dal *punto più vicino dove ovviare*, la palla deve prima colpire una parte del *campo* in un punto che eviti l'interferenza con la condizione e che non sia in un *ostacolo* e non sia su un *putting green*.
- (ii) **In un Bunker:** Se la palla è in un *bunker*, il giocatore deve alzare e droppare la palla:
 - (a) Senza penalità, in accordo con la Clausola (i) di cui sopra, eccetto che il *punto più vicino dove ovviare* deve essere nel *bunker* e la palla deve essere droppata nel *bunker*, o se è impossibile ovviare completamente, il più vicino possibile al punto dove si trovava la palla, ma non più vicino alla *buca*, su una parte del *campo* nel *bunker* che permetta di ovviare al meglio dalla condizione; o
 - (b) Con la penalità di un colpo, fuori del *bunker* tenendo il punto dove si trovava la palla direttamente tra la *buca* e il posto nel quale la palla viene droppata, senza alcun limite per la distanza dietro il *bunker* alla quale la palla può essere droppata.
- (iii) **Sul Putting Green:** Se la palla si trova sul *putting green*, il giocatore deve alzare la palla e piazzarla senza penalità nel *punto più vicino dove ovviare* che non sia in un *ostacolo*, o se è impossibile ovviare completamente, nella posizione più

vicina possibile a dove la palla si trovava che permetta di ovviare al meglio dalla condizione, ma non più vicino alla buca e non in un *ostacolo*. Il punto più vicino dove ovviare, o che permette di ovviare al meglio dalla condizione, può essere fuori dal *putting green*.

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

La palla può essere pulita quando è alzata secondo la Regola 25-1b. (Palla che rotola in una posizione dove c'è interferenza con la condizione da cui si era ovviato - vedere la Regola 20-2c(v))

Eccezione:

Un giocatore non può ovviare secondo questa Regola se (a) è chiaramente irragionevole per lui fare un *colpo* a causa di un'interferenza con qualsiasi altra cosa diversa da una *condizione anormale del terreno*, o (b) l'interferenza con una *condizione anormale del terreno* esiste solo ricorrendo a uno *stance*, uno *swing* od una direzione di gioco anormali e non necessari.

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

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

c. Palla Persa

E' una questione di fatto se una palla *persa* dopo essere stata tirata verso una *condizione anormale del terreno* sia *persa* dentro tale condizione. Per poter considerare la palla come *persa* nella *condizione anormale del terreno*, ci deve essere ragionevole evidenza

di ciò. In assenza di tale evidenza, la palla deve essere considerata come una *palla persa* e si applica la Regola 27.

Se una palla è *persa* in una *condizione anormale del terreno*, si deve determinare il punto dove la palla ha attraversato per l'ultima volta il limite più esterno della condizione anormale del terreno e, allo scopo di applicare questa Regola, si suppone che la palla si trovi in tale punto e il giocatore può avviare come segue:

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

25-2. Palla Infossata

Una palla infossata nel suo pitch-mark nel terreno in qualunque parte accuratamente rasata del *percorso* può essere alzata, pulita e droppata, senza penalità, il più vicino possibile al punto in cui la palla si trovava ma non più vicino alla *bucca*. La palla quando è droppata deve prima colpire una parte del *campo* sul *percorso*.

“Parte accuratamente rasata” significa qualsiasi area del *campo*, inclusi i sentieri attraverso il rough, rasata all’altezza del fairway o ad altezza inferiore. Regola
25/26

25-3. Putting Green Sbagliato

a. Interferenza

Si ha interferenza con un *putting green sbagliato* quando una palla è sopra il *putting green sbagliato*.

L’interferenza con lo *stance* o l’area dello *swing* che il giocatore intende effettuare non è, di per sé, interferenza secondo questa Regola.

b. Ovvviare

Se la palla di un giocatore si trova su un *putting green sbagliato*, egli non deve giocare la palla come si trova. Il giocatore deve ovviare, senza penalità, come segue:

Il giocatore deve alzare la palla e dropparla entro la distanza di un bastone dal *punto più vicino dove ovviare* e non più vicino alla buca di esso. Il *punto più vicino dove ovviare* non deve essere in un *ostacolo* o su un *putting green*. Quando la palla è droppata entro la distanza di un bastone dal *punto più vicino dove ovviare*, la palla deve prima colpire una parte del *campo* in un punto che eviti l’interferenza con il *putting green sbagliato* e che non sia né in un *ostacolo* né su un *putting green*. La palla può essere pulita quando viene alzata secondo questa Regola.

PENALITA' PER INFRAZIONE ALLA REGOLA:

Match play - Perdita della buca; Gioco a colpi [stroke play] - Due colpi.

Regola 26 Ostacoli d’Acqua(Ostacoli d’Acqua Lateralis Inclusi)

Definizioni

Tutti i termini definiti sono in *corsivo* e sono elencati in ordine

Regola 26 alfabetico nella sezione Definizioni – vedere pagine 25-39.

26-1. Oviare ad una Palla in Ostacolo d'Acqua

Se una palla, *persa* dopo essere stata tirata verso un *ostacolo d'acqua*, sia *persa* dentro o al di fuori dell'*ostacolo* è una questione di fatto. Per poter considerare la palla come *persa* nell'*ostacolo*, ci deve essere ragionevole evidenza che la palla vi sia alloggiata dentro. In assenza di tale evidenza, la palla deve essere considerata come una *palla persa* e si applica la Regola 27.

Se una palla è dentro o è *persa* in un *ostacolo d'acqua* (sia che la palla si trovi nell'acqua o meno), il giocatore può **con la penalità di un colpo**:

- a. Giocare una palla il più vicino possibile al punto dal quale la palla originaria è stata giocata l'ultima volta (vedere la Regola 20-5); o
- b. Droppare una palla dietro l'*ostacolo d'acqua*, mantenendo il punto in cui la palla originaria ha attraversato il margine dell'*ostacolo d'acqua* per l'ultima volta direttamente tra la *buca* e il punto in cui la palla viene droppata, senza alcun limite a quanto dietro l'*ostacolo d'acqua* la palla possa essere droppata; o
- c. Quali ulteriori possibilità, applicabili solo se la palla ha attraversato per l'ultima volta il margine di un *ostacolo d'acqua laterale*, droppare una palla fuori dell'*ostacolo d'acqua* entro due bastoni di distanza da e non più vicino alla buca da (i) il punto in cui la palla originaria ha attraversato il margine dell'*ostacolo d'acqua* per l'ultima volta, o (ii) un punto sul margine opposto dell'*ostacolo d'acqua* equidistante dalla *buca*.

La palla può essere alzata e pulita quando si procede secondo questa *Regola*.

(Azioni proibite quando una palla è in un ostacolo – vedere la Regola 13-4)

(Palla che si muove nell'acqua in un ostacolo d'acqua - vedere la Regola 14-6.) Regola
26

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

a. Palla che si Ferma nello stesso Ostacolo d'Acqua o in un Altro

Se una palla, giocata da dentro un *ostacolo d'acqua*, dopo il *colpo* viene a fermarsi nello stesso o in un altro *ostacolo d'acqua*, il giocatore può:

- (i) procedere secondo la Regola 26-1a. Se, dopo avere droppato nell'*ostacolo*, il giocatore sceglie di non giocare la palla droppata, egli può:
 - (a) con riferimento a questo *ostacolo*, procedere secondo la Regola 26-1b o, se applicabile, la Regola 26-1c, aggiungendo l'**ulteriore penalità di un colpo** prescritto da tale Regola; o
 - (b) **aggiungere un'ulteriore penalità di un colpo** e giocare una palla il più vicino possibile al punto dal quale è stato giocato l'ultimo *colpo* da fuori dell'*ostacolo d'acqua* (vedere Regola 20-5); o
- (ii) procedere secondo la Regola 26-1b o, se applicabile, la Regola 26-1c; o
- (iii) **con la penalità di un colpo**, giocare una palla il più vicino possibile al punto dal quale è stato giocato l'ultimo *colpo* da fuori dell'*ostacolo d'acqua* (vedere la Regola 20-5).

b. Palla Persa o Ingiocabile Fuori dell'Ostacolo o Fuori Limite

Se una palla giocata da dentro un *ostacolo d'acqua* è *persa* o è dichiarata ingiocabile al di fuori dell'*ostacolo* o è *fuori limite*, dopo essere incorso in **un colpo di penalità** secondo la Regola 27-1 o 28a, il giocatore può:

- (i) giocare una palla il più vicino possibile al punto nell'*ostacolo* dal quale la palla originaria è stata giocata l'ultima volta (vedere la Regola 20-5); o

Regola
26/27

- (ii) procedere secondo la Regola 26-1b o, se applicabile, la Regola 26-1c, **aggiungendo l'ulteriore penalità di un colpo** prescritta dalla Regola e usando come punto di riferimento il punto dove la palla originaria ha attraversato l'ultima volta il margine dell'*ostacolo* prima di venire a fermarsi nell'*ostacolo*; o
- (iii) **aggiungere l'ulteriore penalità di un colpo** e giocare una palla il più vicino possibile al punto dal quale è stato giocato l'ultimo *colpo* da fuori dell'*ostacolo* (vedere la Regola 20-5).

Nota 1: Nel procedere secondo la Regola 26-2b, il giocatore non è obbligato a droppare una palla secondo la Regola 27-1 o 28a. Anche se ha dropato una palla, non è obbligato a giocarla. Egli può alternativamente procedere secondo la Regola 26-2b(ii) o 26-2b(iii).

Nota 2: Se una palla giocata da dentro un *ostacolo d'acqua* è dichiarata ingiocabile al di fuori dell'*ostacolo*, nulla nella Regola 26-2b preclude al giocatore di procedere secondo la Regola 28b o 28c.

PENALITA' PER INFRAZIONE ALLA REGOLA:
Match play - Perdita della buca; Gioco a colpi [stroke play] -
Due colpi.

Regola 27 Palla Persa o Fuori Limite; Palla Provvisoria

Definizioni

Tutti i termini definiti sono in *corsivo* e sono elencati in ordine alfabetico nella sezione Definizioni – vedere pagine 25-39.

27-1. Palla Persa o Fuori Limite

Se una palla è *persa* o è *fuori limite*, il giocatore deve giocare una palla, **con la penalità di un colpo**, il più vicino possibile al punto dal quale la palla originaria è stata giocata l'ultima volta (vedere la Regola 20-5).

Eccezioni:

Regola
27

1. Se c'è la ragionevole evidenza che la palla originaria sia *persa* in un' *ostacolo d'acqua*, il giocatore deve procedere in accordo alla Regola 26-1.
2. Se c'è la ragionevole evidenza che la palla originaria sia *persa* in un' *ostruzione* (Regola 24-3) o in una *condizione anormale del terreno* (Regola 25-1c) il giocatore può procedere secondo la Regola applicabile.

PENALITA' PER INFRAZIONE ALLA REGOLA 27-1:
Match play - Perdita della buca; Gioco a colpi [stroke play] -
Due colpi.

27-2. Palla Provvisoria

a. Procedura

Se una palla può essere *persa* al di fuori di un' *ostacolo d'acqua* o può essere *fuori limite*, per risparmiare tempo il giocatore può provvisoriamente giocare un'altra palla in accordo con la Regola 27-1. Il giocatore deve informare il suo avversario in match play o il suo *marcatore* o un *compagno di gioco* in gioco a colpi [stroke play] che egli intende giocare una *palla provvisoria*, e deve giocarla prima che lui stesso od il suo *partner* vadano avanti a cercare la palla originaria.

Se non agisce in questo modo e gioca un'altra palla, tale palla non è una *palla provvisoria* e diventa la *palla in gioco con la penalità di colpo e distanza* (Regola 27-1); la palla originaria è *persa*.

(Ordine di gioco dall'area di partenza - vedere la Regola 10-3.)

Nota: Se una *palla provvisoria*, giocata secondo la Regola 27-2a, potrebbe essere *persa* al di fuori di un' *ostacolo d'acqua* oppure potrebbe essere *fuori limite*, il giocatore può giocare un'altra *palla provvisoria*. Se è giocata un'altra *palla provvisoria*, quest'ultima ha, nei confronti della *palla provvisoria* pre-

Regola
27

cedente, lo stesso rapporto che la prima *palla provvisoria* ha con la palla originaria.

b. Quando la Palla Provvisoria Diventa la Palla in Gioco

Il giocatore può giocare una *palla provvisoria* fino a quando non raggiunge il posto dove è probabile che si trovi la palla originaria. Se fa un *colpo* con la *palla provvisoria* dal posto dove è probabile che si trovi la palla originaria o da un punto più vicino alla *buca* di tale posto, la palla originaria è *persa* e la *palla provvisoria* diventa la *palla in gioco* con la **penalità di colpo e distanza** (Regola 27-1).

Se la palla originaria è *persa* al di fuori di un *ostacolo d'acqua* o è *fuori limite*, la *palla provvisoria* diventa la *palla in gioco* con la **penalità di colpo e distanza** (Regola 27-1).

Se c'è la ragionevole evidenza che la palla originaria sia *persa* in un *ostacolo d'acqua*, il giocatore deve procedere in accordo alla Regola 26-1.

Eccezione: Se c'è la ragionevole evidenza che la palla originaria sia *persa* in un' *ostruzione* (Regola 24-3) o in una *condizione anormale del terreno* (Regola 25-1c) il giocatore può procedere secondo la Regola applicabile.

c. Quando la Palla Provvisoria deve essere Abbandonata

Se la palla originaria non è *persa* e non è *fuori limite*, il giocatore deve abbandonare la *palla provvisoria* e continuare il gioco con la palla originaria. Se fa qualsiasi altro *colpo* con la *palla provvisoria* egli gioca una *palla sbagliata* e si applica quanto previsto dalla Regola 15.

Nota: Se un giocatore gioca una *palla provvisoria* secondo la Regola 27-2a, i *colpi* giocati, dopo che questa Regola è stata invocata, con una *palla provvisoria* di seguito abbandonata secondo la Regola 27-2c e i *colpi di penalità* in cui il giocatore fosse incorso esclusivamente giocando questa palla, non contano.

Definizioni

Tutti i termini definiti sono in *corsivo* e sono elencati in ordine alfabetico nella sezione Definizioni – vedere pagine 25-39.

Eccetto quando si trova in un *ostacolo d'acqua*, il giocatore può considerare la propria palla ingioicabile in qualsiasi punto del *campo*. Il giocatore è il solo che possa giudicare se la sua palla sia ingioicabile.

Se il giocatore ritiene che la sua palla sia ingioicabile, egli deve, **con la penalità di un colpo**:

- a. Giocare una palla il più vicino possibile al punto dal quale la palla originaria è stata giocata l'ultima volta (vedere la Regola 20-5); o
- b. Droppare una palla dietro al punto in cui giaceva la palla, mantenendo quel punto direttamente tra la *bucca* e il posto in cui viene droppata la palla, senza alcun limite a quanto dietro quel punto la palla possa essere droppata; o
- c. Droppare una palla entro la distanza di due bastoni dal punto in cui giaceva la palla, ma non più vicino alla *bucca*.

Se la palla ingioicabile è in un *bunker*, il giocatore può procedere secondo le Clausole a, b, o c. Se sceglie di procedere secondo la Clausola b o c deve droppare una palla nel *bunker*.

La palla può essere alzata e pulita quando si procede secondo questa Regola.

PENALITÀ PER INFRAZIONE ALLA REGOLA:
Match play - Perdita della *bucca*; **Gioco a colpi [stroke play]** -
Due colpi.

ALTRE FORME DI GIOCO

Regola 29 Threesomes e Foursomes

Definizioni

Tutti i termini definiti sono in *corsivo* e sono elencati in ordine alfabetico nella sezione Definizioni – vedere pagine 25-39.

29-1. Regola Generale

In una *threesome* o una *foursome*, durante qualsiasi *giro convenzionale* i *partners* devono giocare alternandosi dall'*area di partenza* ed alternandosi durante il gioco di ciascuna buca. I *colpi di penalità* non alterano l'ordine di gioco.

29-2. Match Play

Se un giocatore gioca quando avrebbe dovuto giocare il suo *partner*, *la sua parte perde la buca*.

29-3. Gioco a colpi [stroke play]

Se i *partners* fanno uno o più *colpi* fuori turno, quel *colpo* o quei *colpi* sono annullati e *la parte incorre nella penalità di due colpi*.

La *parte* deve correggere l'errore giocando una palla nel giusto ordine il più vicino possibile al punto dal quale ha giocato fuori turno per la prima volta (vedere la Regola 20-5).

Se la *parte* fa un *colpo* dall'*area di partenza* successiva senza prima correggere l'errore o, nel caso dell'ultima buca del giro, lascia il *putting green* senza dichiarare la propria intenzione di correggere l'errore, *la parte è squalificata*.

Regola 30 Match Play Three-Ball, Best-Ball e Four-Ball (Quattro Palle)

Definizioni

Tutti i termini definiti sono in *corsivo* e sono elencati in ordine

alfabetico nella sezione Definizioni – vedere pagine 25-39.

Regola
30

30-1. Applicazione delle Regole del Golf

Le Regole del Golf, a meno che non siano in contrasto con le seguenti Regole specifiche, si applicano agli incontri a *three-ball*, *best-ball* e *four-ball*.

30-2. Match Play Three-Ball

a. Palla Ferma Mossa da un Avversario

Eccetto quando altrimenti previsto dalle *Regole*, se la palla del giocatore è toccata o *mossa* da un avversario, dal suo *caddie* o dal suo *equipaggiamento*, salvo che durante la ricerca, si applica la Regola 18-3b. **Quell'avversario incorre nella penalità di un colpo nel suo incontro con il giocatore**, ma non nel suo incontro con l'altro avversario.

b. Palla Accidentalmente Deviate o Fermata da un Avversario

Se la palla di un giocatore è accidentalmente deviata o fermata da un avversario, dal suo *caddie* o dal suo *equipaggiamento*, non c'è penalità. Nel suo incontro con quell'avversario il giocatore può giocare la palla come si trova o, prima che un altro *colpo* sia giocato da una delle due *parti*, può annullare il *colpo* e giocare una palla il più vicino possibile al punto dal quale la palla originaria era stata giocata l'ultima volta, senza penalità (vedere la Regola 20-5). Nel suo incontro con l'altro avversario, la palla deve essere giocata come si trova.

Eccezione: Palla che colpisce la persona che custodisce l'*asta della bandiera* - vedere la Regola 17-3b.

(Palla deviata o fermata intenzionalmente dall'avversario - vedere la Regola 1-2.)

30-3. Match Play Best-Ball e Four-Ball

a. Rappresentare la Parte

Una *parte* può essere rappresentata da un *partner* per tutta o per

Regola 30 una parte qualsiasi di un incontro; non è necessaria la presenza di tutti i *partners*. Un *partner* assente può unirsi all'incontro tra una buca e l'altra, ma non durante il gioco di una buca.

b. Massimo di Quattordici Bastoni

La *parte* è penalizzata per un'infrazione di uno qualsiasi dei *partners* alla Regola 4-3a(iii) e 4-4.

c. Ordine di Gioco

Le palle che appartengono alla stessa *parte* possono essere giocate nell'ordine che la *parte* ritiene più opportuno.

d. Palla Sbagliata

Se un giocatore fa un *colpo* ad una *palla sbagliata* che non si trova in un ostacolo, **egli è squalificato per quella buca**, ma il suo *partner* non incorre in alcuna penalità anche se la *palla sbagliata* gli appartiene. Se la *palla sbagliata* appartiene ad un altro giocatore, il suo proprietario deve piazzare una palla nel punto dal quale la *palla sbagliata* è stata giocata la prima volta.

e. Squalifica della Parte

- (i) **Una parte è squalificata** per un'infrazione ad una qualsiasi delle seguenti Regole da parte di uno qualunque dei *partners*:
- Regola 1-3 Accordarsi per Non Applicare le Regole
 - Regola 4-1 o 4-2 I Bastoni
 - Regola 5-1 o 5-2 La Palla.
 - Regola 6-2a Handicap (giocare con un handicap più alto)
 - Regola 6-4 Caddie (avere più di un caddie; non rimediare all'infrazione immediatamente)
 - Regola 6-7 Ritardo Ingiustificato; Gioco Lento (trasgressione ripetuta)
 - Regola 14-3 Congegni Artificiali ed Equipaggiamento Insolito

- (ii) **Una parte è squalificata** per un'infrazione a qualsiasi delle seguenti Regole da parte di tutti i *partners*: Regola 30/31
- Regola 6-3 Orario di Partenza e Gruppi
 - Regola 6-8 Interruzione del Gioco.
- (iii) In tutti gli altri casi in cui l'infrazione ad una *Regola* comporterebbe la squalifica, **il giocatore è squalificato solo per quella buca.**

f. Effetti delle Altre Penalità

Se l'infrazione ad una *Regola* da parte di un giocatore favorisce il gioco del suo *partner* o influisce negativamente sul gioco di un avversario, **il partner incorre nella penalità applicabile in aggiunta a qualsiasi altra penalità in cui il giocatore sia incorso.**

In tutti gli altri casi in cui un giocatore incorre in una penalità per infrazione ad una *Regola*, la penalità non si applica al suo *partner*. Quando la penalità consiste nella perdita della buca, l'effetto sarà quello di squalificare il giocatore per quella buca.

g. Altra Forma di Match Play Giocata Contemporaneamente

In un incontro *best-ball* o *four-ball* quando si gioca contemporaneamente un altro tipo di incontro, si applicano le suddette *Regole* specifiche.

Regola 31 Gioco a Colpi Four-Ball (Quattro Palle)

Definizioni

Tutti i termini definiti sono in *corsivo* e sono elencati in ordine alfabetico nella sezione Definizioni – vedere pagine 25-39.

31-1. Regola Generale

In gioco a colpi *four-ball* (quattro palle) due *concorrenti* giocano come *partners*, ciascuno giocando la propria palla. Il punteggio

Regola
31

più basso dei *partners* è il risultato per la buca. Se uno dei *partners* non completa il gioco di una buca, non c'è penalità.

Le Regole del Golf, a meno che non siano in contrasto con le seguenti Regole specifiche, si applicano al gioco a colpi *four-ball*.

31-2. Rappresentare la Parte

Una *parte* può essere rappresentata da uno qualsiasi dei *partners* per tutto o per una parte qualsiasi di un *giro convenzionale*; non è necessaria la presenza di entrambi i *partners*. Un *concorrente* assente può unirsi al suo *partner* tra una buca e l'altra, ma non durante il gioco di una buca.

31-3. Massimo di Quattordici Bastoni

La *parte* è penalizzata per un'infrazione di uno qualsiasi dei *partners* alle Regole 4-3a(iii) e 4-4.

31-4. Punteggio

Il *marcatore* è tenuto a segnare per ogni buca solo il punteggio lordo del *partner* il cui punteggio conta. I punteggi lordi che contano devono essere individualmente identificabili; altrimenti la *parte* è squalificata. Soltanto uno dei *partners* è tenuto ad osservare la Regola 6-6b.

(Punteggio errato - vedere la Regola 31-7a.)

31-5. Ordine di Gioco

Le palle che appartengono alla stessa *parte* possono essere giocate nell'ordine che la *parte* ritiene più opportuno.

31-6. Palla Sbagliata

Se un *concorrente* fa un *colpo* con una *palla sbagliata* che non si trova in un *ostacolo*, egli incorre nella penalità di due colpi e deve correggere il proprio errore giocando la palla giusta oppure procedendo secondo le Regole. Il suo *partner* non incorre in alcuna penalità anche se la *palla sbagliata* gli appartiene.

Se la *palla sbagliata* appartiene ad un altro *concorrente*, il suo proprietario deve piazzare una palla nel punto dal quale la *palla sbagliata* è stata giocata la prima volta. Regola 31

31-7. Penalità di Squalifica

a. Infrazione da parte di Uno dei Partners

Una *parte è squalificata dalla competizione* per un'infrazione ad una qualsiasi delle seguenti Regole da parte di uno qualsiasi dei *partners*:

- Regola 1-3 Accordarsi per Non Applicare le Regole
- Regola 3-4 Rifiuto di Attenersi alle Regole
- Regola 4-1 o 4-2 I Bastoni
- Regola 5-1 o 5-2 La Palla
- Regola 6-2b Handicap (giocare con un handicap più alto; non registrare l'handicap)
- Regola 6-4 Caddie (avere più di un caddie; non rimediare all'infrazione immediatamente)
- Regola 6-6b Firmare e Riconsegnare lo Score
- Regola 6-6d Punteggio Errato ad una Buca, cioè quando il punteggio registrato del *partner*, il cui punteggio conta, è più basso di quello effettivamente ottenuto. Se il punteggio registrato del *partner*, il cui punteggio conta, è più alto di quello effettivamente ottenuto, sarà valido il punteggio registrato.
- Regola 6-7 Ritardo Ingiustificato; Gioco Lento (trasgressione ripetuta)
- Regola 7-1 Pratica Prima del Giro o Tra un Giro e l'altro
- Regola 14-3 Congegni Artificiali e Equipaggiamento Insolito

- Regola 31-4 Punteggi Lordi che Contano Non Individualmente Identificabili.

b. Infrazione da parte di Entrambi i Partners

Una *parte* è squalificata:

- (i) per un'infrazione di entrambi i *partners* alla Regola 6-3 (Orario di Partenza e Gruppi) od alla Regola 6-8 (interruzione di Gioco), o
- (ii) se, alla stessa buca, ciascun *partner* infrange una *Regola* che prevede la penalità di squalifica dalla gara o per una buca.

c. Solo per la Buca

In tutti gli altri casi dove un'infrazione ad una *Regola* comporterebbe la squalifica, *il concorrente è squalificato solo per la buca in cui è stata commessa l'infrazione.*

31-8. Effetti di Altre Penalità

Se l'infrazione ad una *Regola* da parte di un *concorrente* favorisce il gioco del suo *partner*, *il partner incorre nella penalità applicabile in aggiunta a qualsiasi altra penalità in cui il concorrente sia incorso.*

In tutti gli altri casi in cui un *concorrente* incorre in una penalità per infrazione ad una *Regola*, la penalità non si applica al suo *partner*.

Regola 32 Gare Contro-Bogey, Contro-Par e Stableford

Definizioni

Tutti i termini definiti sono in *corsivo* e sono elencati in ordine alfabetico nella sezione Definizioni – vedere pagine 25-39.

32-1. Condizioni

Le gare contro-bogey, contro-par e Stableford sono forme di gioco a colpi in cui si gioca contro un punteggio prestabilito ad ogni

bucca. Si applicano le *Regole* per il gioco a colpi [stroke play], a meno che non siano in contrasto con le seguenti Regole specifiche. Regola 32

a. Gare Contro-bogey e Contro-par

Nelle gare contro-bogey o contro-par il conteggio si tiene come nel match play. Qualsiasi bucca nella quale un *concorrente* non ha riportato alcun risultato è considerata persa. Il vincitore è il *concorrente* che ha ottenuto il miglior risultato nell'insieme delle bucce.

Il *marcatore* ha la responsabilità di segnare solo il numero lordo di colpi per ogni bucca nella quale il *concorrente* ottiene un punteggio netto uguale o inferiore al punteggio prestabilito.

Nota 1: Massimo di quattordici bastoni - Penalità come nel match play - vedere la Regola 4-4.

Nota 2: Un solo *caddie* alla volta – Penalità come in match play – Vedere la Regola 6-4.

Nota 3: Ritardo Ingiustificato; Gioco Lento (Regola 6-7) - Si corregge il punteggio del *concorrente* deducendo una bucca dal risultato finale.

b. Gare Stableford

Il conteggio nelle gare Stableford si fa assegnando dei punti correlati ad un punteggio prestabilito ad ogni bucca come segue:

Bucca 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

Regola 32 Il vincitore è il *concorrente* che ottiene il maggior numero di punti.

Il *marcatore* ha la responsabilità di segnare solo il numero lordo di colpi per ogni buca nella quale il punteggio netto del *concorrente* procura uno o più punti.

Nota 1: Massimo di quattordici bastoni (Regola 4-4) - Penalità applicate come segue: Dal totale dei punti ottenuti per il giro, detrazione di due punti per ogni buca in cui è stata commessa l'infrazione; massima detrazione per giro: quattro punti.

Nota 2: Un solo caddie alla volta (Regola 6-4). La penalità si applica come segue: Dal totale dei punti ottenuti per il giro, detrazione di due punti per ogni buca in cui è stata commessa l'infrazione; massima detrazione per giro: quattro punti.

Nota 3: Ritardo Ingiustificato; Gioco Lento (Regola 6-7) - Si corregge il punteggio del *concorrente* detraendo due punti dal totale dei punti ottenuti per il giro.

32-2. Penalità di Squalifica

a. Dalla Gara

Un *concorrente* è *squalificato* dalla gara per un'infrazione ad una qualsiasi delle seguenti Regole:

- Regola 1-3 Accordarsi per Non Applicare le Regole
- Regola 3-4 Rifiuto di Attenersi alle Regole
- Regola 4-1 o 4-2 I Bastoni
- Regola 5-1 o 5-2 La Palla
- Regola 6-2b Handicap (giocare con un handicap più alto; non registrare l'handicap)
- Regola 6-3 Orario di Partenza e Gruppi
- Regola 6-4 Caddie (avere più di un caddie; non rimediare all'infrazione immediatamente)

- Regola 6-6b Firmare e Riconsegnare lo Score Regola
32/33
- Regola 6-6d Punteggio Errato ad una Buca, cioè quando il punteggio registrato è inferiore a quello realmente fatto, salvo che non c'è penalità quando un'infrazione a questa Regola non influisce sul risultato della buca
- Regola 6-7 Ritardo Ingiustificato; Gioco Lento (trasgressione ripetuta)
- Regola 6-8 Interruzione del Gioco
- Regola 7-1 Pratica Prima del Giro o Tra un Giro e l'altro
- Regola 14-3 Congegni Artificiali e Equipaggiamento Insolito

b. Per una Buca

In tutti gli altri casi dove un'infrazione ad una *Regola* comporterebbe la squalifica, **il *concorrente* è squalificato solo per la buca in cui è stata commessa l'infrazione.**

AMMINISTRAZIONE

Regola 33 Il Comitato

Definizioni

Tutti i termini definiti sono in *corsivo* e sono elencati in ordine alfabetico nella sezione Definizioni – vedere pagine 25-39.

33-1. Condizioni; Derogare da una Regola

Il *Comitato* deve stabilire le condizioni in base alle quali si deve giocare una gara.

Il *Comitato* non ha il potere di derogare da una Regola del Golf. Determinate *Regole* specifiche riguardanti il gioco a colpi [stroke

Regola
33

play] sono così sostanzialmente differenti da quelle che regolano il match play che unire le due forme di gioco non è possibile e non è permesso. I risultati degli *incontri* giocati e gli scores riconsegnati con questi presupposti non devono essere accettati.

In gioco a colpi [stroke play] il *Comitato* può limitare i compiti di un *arbitro*.

33-2. Il Campo

a. Definire Limiti e Margini

Il *Comitato* deve definire accuratamente:

- (i) il *campo* e il *fuori limite*,
- (ii) i margini degli *ostacoli d'acqua* e degli *ostacoli d'acqua laterali*,
- (iii) il *terreno in riparazione*, e
- (iv) le *ostruzioni* e le parti integranti del *campo*.

b. Buche Nuove

Le *buche* dovrebbero essere cambiate il giorno in cui inizia una gara a colpi e tutte le volte che il *Comitato* lo giudichi necessario, purché tutti i *concorrenti* in un giro giochino con tutte le *buche* situate nella stessa posizione.

Eccezione: Quando è impossibile riparare una *buca* danneggiata in modo che sia conforme alla Definizione, il *Comitato* può far fare una buca nuova in una posizione vicina e simile.

Nota: Quando un giro deve essere giocato su più giorni, il *Comitato* può stabilire nelle condizioni di una gara che le *buche* e le *aree di partenza* possano essere cambiate ogni giorno della gara purché, in qualsiasi giornata, tutti i concorrenti giochino con ogni *buca* e ogni *area di partenza* nella stessa posizione.

c. Area per la Pratica

Ove non vi sia un campo pratica disponibile al di fuori dell'area

del *campo* di gara, il *Comitato*, se possibile, dovrebbe definire l'area in cui i giocatori possono praticare in qualsiasi giornata di una gara. In qualsiasi giornata di una gara a colpi, il *Comitato* non dovrebbe normalmente permettere la pratica sopra o verso un *putting green* o da un *ostacolo* del *campo* di gara.

Regola
33

d. Campo Ingiocabile

Se il *Comitato* o il suo rappresentante ufficiale ritiene che per qualsiasi ragione il *campo* non sia in una condizione giocabile o che vi siano situazioni che rendono impossibile il regolare svolgimento del gioco, può, in match play o in una gara a colpi, ordinare una sospensione temporanea del gioco o, in gare a colpi, dichiarare il gioco nullo e non valido e annullare tutti gli scores del giro in questione. Quando un giro è annullato, tutte le penalità nelle quali si è incorso in quel giro sono annullate.

(Procedura per interrompere e riprendere il gioco - vedere la Regola 6-8.)

33-3. Orari di Partenza e Gruppi

Il *Comitato* stabilisce gli orari di partenza e, nelle gare a colpi [stroke play], predisporre i gruppi nei quali i *concorrenti* devono giocare.

Quando una gara match-play si gioca nell'arco di un lungo periodo di tempo, il *Comitato* deve stabilire il tempo limite entro il quale ogni turno deve essere concluso.

Quando ai giocatori è permesso di accordarsi sulla data dei loro incontri entro questi limiti, il *Comitato* dovrebbe rendere noto che l'incontro deve essere giocato ad una determinata ora dell'ultimo giorno del periodo concesso a meno che i giocatori si accordino per una data antecedente.

33-4. Tabella dei Colpi di Handicap

Il *Comitato* deve pubblicare una tabella che indichi l'ordine delle buche nelle quali dare o ricevere i *colpi* di handicap.

Regola 33 **33-5. Score Card**

Nelle gare a colpi, il *Comitato* deve fornire ad ogni *concorrente* uno score card contenente la data e il nome del *concorrente* o, nelle gare a colpi *foursome* o *four-ball*, dei *concorrenti*.

Nelle gare a colpi, il *Comitato* è responsabile della somma dei punteggi e dell'applicazione dell'handicap indicato sullo score.

Nelle gare a colpi *four-ball* (quattro palle), il *Comitato* ha la responsabilità di conteggiare il punteggio migliore per ogni buca applicando gli handicaps indicati sullo score, e di sommare i punteggi migliori.

Nelle gare contro-bogey, contro-par e Stableford, il *Comitato* è responsabile dell'applicazione dell'handicap indicato sullo score e della determinazione del risultato per ogni buca e del risultato finale o del totale dei punti.

Nota: Il *Comitato* può richiedere che ciascun *concorrente* segni sul proprio score il suo nome e la data.

33-6. Decisione dei Casi di Parità

Il *Comitato* deve rendere noto il modo, il giorno e l'ora per decidere il vincitore di un match-play terminato pari o per dirimere un caso di parità in gara a colpi, sia giocati alla pari che con handicap.

Un incontro match-play terminato pari non deve essere deciso con una gara a colpi. Un caso di parità nelle gare a colpi non deve essere deciso con un incontro match-play.

33-7. Penalità di Squalifica; Discrezionalità del Comitato

In casi individuali ed eccezionali, una penalità di squalifica può essere annullata, modificata o imposta se il *Comitato* considera tale azione giustificata.

Qualsiasi penalità inferiore alla squalifica non deve essere annullata o modificata.

Se un *Comitato* giudica che un giocatore è colpevole di una grave infrazione all'etichetta, può imporre una penalità di squalifica secondo questa Regola. Regola
33

33-8. Regole Locali

a. Direttive

Il *Comitato* può emanare e pubblicare Regole Locali per condizioni locali anormali purché esse siano conformi a quanto indicato nell'Appendice I.

b. Annullare o Modificare una Regola

Una Regola del Golf non deve essere annullata da una Regola Locale. Tuttavia, se un *Comitato* ritiene che le condizioni anormali locali ostacolano il regolare svolgimento del gioco ad un punto tale che è necessario fare una Regola Locale che modifichi le Regole del Golf, la Regola Locale deve essere autorizzata dal R&A.

Regola 34 Controversie e Decisioni

Definizioni

Tutti i termini definiti sono in *corsivo* e sono elencati in ordine alfabetico nella sezione Definizioni – vedere pagine 25-39.

34-1. Reclami e Penalità

a. Match Play

Se è presentato al *Comitato* un reclamo secondo la Regola 2-5, si dovrebbe prendere una decisione il più presto possibile affinché, se necessario, lo stato dell'incontro possa essere corretto. Se un reclamo non è fatto come prescritto dalla Regola 2-5, esso non deve essere esaminato dal *Comitato*.

Non c'è alcun limite di tempo per applicare la penalità di squalifica per un'infrazione alla Regola 1-3.

b. Gioco a colpi [stroke play]

Nelle gare a colpi, non si deve annullare, modificare od imporre una penalità dopo che la gara è chiusa. Una competizione è chiusa quando il risultato è stato proclamato ufficialmente o, nelle gare di qualifica a colpi seguite da match play, quando il giocatore ha giocato il primo *colpo* nel suo primo incontro.

Eccezioni:

Una penalità di qualifica deve essere imposta dopo che una gara è chiusa se un *concorrente*:

- (i) ha infranto la Regola 1-3 (Accordarsi per Non applicare le Regole); o
- (ii) ha consegnato uno score sul quale egli aveva riportato un handicap che, prima che la gara fosse chiusa, egli sapeva essere più alto di quello a cui aveva diritto, e ciò modificava il numero dei colpi ricevuti (Regola 6-2b); o
- (iii) ad una buca qualsiasi, ha segnato un punteggio inferiore a quello effettivamente ottenuto (Regola 6-6d) per qualsivoglia ragione che non fosse quella di non avere tenuto conto di una penalità in cui ignorava di essere incorso, prima che la gara fosse chiusa; o
- (iv) sapeva, prima che la gara fosse chiusa, di aver infranto una qualsiasi altra *Regola* per la quale la penalità prescritta fosse la squalifica.

34-2. Decisione dell'Arbitro

Se il Comitato ha designato un *arbitro*, il suo giudizio è inappellabile.

34-3. Decisione del Comitato

In assenza di un *arbitro*, qualsiasi controversia o punto dubbio sulle *Regole* deve essere riferito al *Comitato*, il cui giudizio è inappellabile.

Se non riesce a prendere una decisione, il *Comitato* può inoltrare la controversia o il punto dubbio al Comitato per le Regole del Golf del R&A, il cui giudizio è inappellabile. Regola
34

Se la controversia o il punto dubbio non è stato riferito al Comitato per le Regole del Golf del R&A, il giocatore o i giocatori possono richiedere che un esposto concordato sia inoltrato, tramite un rappresentante del Comitato debitamente autorizzato, al Comitato per le Regole del Golf del R&A per un parere sulla correttezza della decisione presa. La risposta sarà inviata a questo rappresentante autorizzato.

Se il gioco non si svolge secondo le Regole del Golf, il Comitato per le Regole del Golf del R&A non emetterà alcuna decisione in merito a qualsiasi quesito.

Nota: Si ricorda che i quesiti devono essere sottoposti in prima istanza alla Federazione Italiana Golf che potrà inoltrarle al R&A solo in caso di dubbio.

APPENDICE I - REGOLE LOCALI; CONDIZIONI DI GARA

APPENDICE I - INDICE

	Pagina
Parte A Regole Locali	132
1. Definire Limiti e Margini	132
2. Ostacoli d'Acqua	132
a. Ostacoli d'Acqua Laterali	132
b. Palla Provvisoria	132
3. Aree del Campo che Devono Essere Preservate; Aree Ambientalmente Protette	133
4. Condizioni Temporanee – Fango, Terreno Pesante, Cattive Condizioni e Protezione del Campo	133
a. Alzare una Palla Infossata, Pulire la palla	133
b. “Piazzare” e “Regole Invernali”	133
5. Ostruzioni	133
a. Generale	133
b. Sassi nei Bunkers	134
c. Strade e Sentieri	134
d. Ostruzioni Inamovibili vicino al Putting Green	134
e. Protezione delle Giovani Piante	134
f. Ostruzioni Temporanee	134
6. Zone di Droppaggio	134
Parte B Regole Locali Tipo	135
1. Aree del Campo che Devono Essere Preservate; Aree Ambientalmente Protette	135
a. Terreno in Riparazione; Gioco Proibito	135
b. Aree Ambientalmente Protette	135

2.	Protezione delle Giovani Piante	138
3.	Condizioni Temporanee – Fango, Terreno Molto Pesante, Cattive Condizioni e Protezione del Campo	139
	a. Ovviare per Palla Infossata; Pulire la Palla	139
	b. “Piazzare la Palla” e “Regole Invernali”	140
	c. Buchi di Aerazione	141
4.	Sassi nei bunkers	142
5.	Ostruzioni Inamovibili Vicino al Putting Green	142
6.	Ostruzioni Temporanee	143
	a. Ostruzioni Temporanee Inamovibili	144
	b. Linee Elettriche e Cavi Provvisori	147
	Parte C Condizioni di Gara	148
1.	Specifica della Palla	149
	a. Lista delle Palle da Golf Conformi	149
	b. Condizione di “Una sola Palla”	149
2.	Orario di Partenza	150
3.	Caddie	150
4.	Velocità di Gioco	151
5.	Sospensione del Gioco a Causa di una Situazione Peri- colosa	152
6.	Pratica	152
	a. Generale	152
	b. Pratica tra due Buche	153
7.	Consiglio in Gare a Squadre	153
8.	Buche Nuove	153
9.	Trasporti	153
10.	Anti-Doping	154
11.	Come Decidere i Casi di Parità	154
12.	Composizione del tabellone per gare Match-Play	156

Come previsto nella Regola 33-8a, il *Comitato* può emanare e pubblicare delle Regole Locali per condizioni anormali locali se sono conformi alle direttive stabilite in questa Appendice. Inoltre, informazioni dettagliate riguardanti le Regole Locali accettabili e quelle vietate sono fornite nelle “Decisioni sulle Regole del Golf” sotto la Regola 33-8 e nella “Guida per la Gestione delle Gare”.

Se le condizioni anormali locali interferiscono con il regolare svolgimento del gioco e il *Comitato* ritiene necessario modificare una Regola del Golf, deve ottenere l’autorizzazione dal R&A.

1. Definire Limiti e Margini

Specificare i mezzi usati per definire il *fuori limite*, gli *ostacoli d’acqua*, gli *ostacoli d’acqua laterali*, il *terreno in riparazione*, le *ostruzioni* e le parti integranti del *campo* (Regola 33-2a).

2. Ostacoli d’Acqua

a. Ostacoli d’Acqua Laterali

Chiarire lo status degli *ostacoli d’acqua* che possono essere *ostacoli d’acqua laterali* (Regola 26).

b. Palla Provvisoria

Permettere il gioco di una *palla provvisoria* secondo la Regola 26-1 per una palla che potrebbe essere in un *ostacolo d’acqua* dalle caratteristiche tali che, se non si trova la palla originaria, c’è ragionevole evidenza che sia *persa* nell’*ostacolo d’acqua* e sarebbe impossibile determinare se la palla sia nell’ostacolo o meno oppure per farlo si ritarderebbe ingiustificatamente il gioco. La palla è giocata provvisoriamente secondo una qualsiasi delle opzioni disponibili secondo la Regola 26-1 o qualsiasi Regola Locale applicabile. In tal caso, se si è giocato una *palla provvisoria* e la palla originaria è in un *ostacolo d’acqua*, il giocatore può giocare

la palla originaria come si trova o continuare con la *palla provvisoria* in gioco, ma non può procedere secondo la Regola 26-1 con riferimento alla palla originaria. App. I

3. Aree del Campo che Devono Essere Preservate; Aree Ambientalmente Protette

Aiutare a preservare il *campo* definendo delle aree, inclusi i vivai di zolle, le giovani piantagioni e altre parti del *campo* in coltivazione, come “*terreno in riparazione*” dal quale è proibito il gioco. Quando il *Comitato* è tenuto a proibire il gioco da aree ambientalmente protette che siano sul *campo* o confinanti, dovrebbe fare una Regola Locale che chiarisca la procedura per ovviare.

4. Condizioni Temporanee – Fango, Terreno Pesante, Cattive Condizioni e Protezione del Campo

a. Alzare una Palla Infossata, Pulire la palla

Condizioni temporanee che potrebbero interferire con il regolare svolgimento del gioco, inclusi il fango o il terreno pesante, che giustifichino di ovviare per una palla infossata ovunque sul *percorso* o permettano di alzare, pulire e ripiazzare una palla ovunque sul *percorso* o su un'area accuratamente rasata del *percorso*.

b. “Piazzare” e “Regole Invernali”

Condizioni avverse, incluse le cattive condizioni del *campo* o la presenza di fango, sono talvolta così generalizzate, in particolare durante i mesi invernali, che il *Comitato* può decidere di permettere di ovviare, per mezzo di una Regola Locale temporanea, sia per proteggere il *campo* che per favorire un gioco equo e piacevole. Tale Regola Locale deve essere revocata appena le condizioni lo consentono.

5. Ostruzioni

a. Generale

Chiarire lo stato di oggetti che possono essere *ostruzioni* (Regola 24).

App. I Dichiarare parte integrante del *campo* una qualsiasi costruzione e, di conseguenza, che non è una *ostruzione*, per esempio i lati artificiali di sostegno delle *aree di partenza*, dei *putting greens* e dei *bunkers* (Regola 24 e 33-2a).

b. Sassi nei Bunkers

Permettere la rimozione dei sassi nei *bunkers* dichiarandoli “*ostruzioni mobili*” (Regola 24-1).

c. Strade e Sentieri

- (i) Dichiarare le superfici e lati artificiali di strade e sentieri parti integranti del *campo*, o
- (ii) Prevedere di ovviare, come è permesso secondo la Regola 24-2b, dall’interferenza con strade e sentieri che non hanno superfici e lati artificiali, se essi possono influenzare ingiustamente il gioco.

d. Ostruzioni Inamovibili vicino al Putting Green

Prevedere di ovviare dall’interposizione di *ostruzioni* inamovibili sul *putting green* o entro la distanza di due bastoni dal *putting green* quando la palla giace entro la distanza di due bastoni dall’*ostruzione*.

e. Protezione delle Giovani Piante

Prevedere di poter ovviare all’interferenza per proteggere le giovani piante.

f. Ostruzioni Temporanee

Prevedere di ovviare all’interferenza con *ostruzioni* temporanee (per esempio tribune, cavi ed apparecchiature televisive, etc.).

6. Zone di Droppaggio

Stabilire zone speciali nelle quali le palle possono o devono essere droppate quando non è possibile o non è agevole procedere esattamente in conformità alla Regola 24-2b o 24-3 (Ostruzione Inamo-

vibile), alla Regola 25-1b o 25-1c (Condizioni Anormali del Terreno), alla Regola 25-3 (Putting Green Sbagliato), alla Regola 26-1 (Ostacoli d'Acqua e Ostacoli d'Acqua Laterali) o alla Regola 28 (Palla Ingiocabile). App. I

Parte B Regole Locali Tipo

Nell'ambito delle direttive stabilite nella Parte A di questa Appendice, il *Comitato* può adottare una Regola Locale Tipo richiamando gli esempi sotto riportati su uno score o una bacheca. Tuttavia, le Regole Locali Tipo 3a, 3b, 3c, 6a e 6b non dovrebbero essere stampate o richiamate su uno score perché sono tutte di durata limitata.

1. Aree del Campo che Devono Essere Preservate; Aree Ambientalmente Protette

a. Terreno in Riparazione; Gioco Proibito

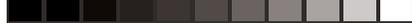
Se il *Comitato* desidera proteggere una qualsiasi area del *campo*, dovrebbe dichiararla *terreno in riparazione* e proibire il gioco dall'interno di tale area. **Si raccomanda la seguente Regola Locale:**

“L'area _____ (definita da _____) è *terreno in riparazione* dal quale è proibito il gioco. Se la palla di un giocatore giace nell'area, o se essa interferisce con lo *stance* del giocatore o con l'area dello swing che intende effettuare, il giocatore deve avviare secondo la Regola 25-1

PENALITA' PER INFRAZIONE ALLA REGOLA LOCALE:
Match play – Perdita della Buca; Gioco a colpi [stroke play] –
Due colpi.”

b. Aree Ambientalmente Protette

Se un'autorità competente (cioè, un Ente governativo o simile) per ragioni ambientali, proibisce di entrare e/o di giocare da un'area



App. I sul campo o confinante, il *Comitato* dovrebbe fare una Regola Locale che chiarisca la procedura per ovviare.

Il *Comitato* ha una certa discrezionalità nel definire l'area come *terreno in riparazione*, *ostacolo d'acqua* o *fuori limite*. Tuttavia, non può banalmente definire *ostacolo d'acqua* tale area se non corrisponde alla Definizione di “*Ostacolo d'Acqua*” e dovrebbe cercare di conservare le caratteristiche della buca.

Si raccomanda la seguente Regola Locale:

“I. Definizione

Un'area ambientalmente protetta è un'area dichiarata tale da un'autorità competente, nella quale è proibito l'ingresso e/o il gioco per ragioni ambientali. Tali aree possono essere definite come *terreno in riparazione*, *ostacolo d'acqua*, *ostacolo d'acqua laterale* o *fuori limite* a discrezione del *Comitato* purché, nel caso in cui un'area ambientalmente protetta sia stata definita come *ostacolo d'acqua* o *ostacolo d'acqua laterale*, l'area sia, per Definizione, un *ostacolo d'acqua*.

Nota: Il *Comitato* non può dichiarare “ambientalmente protetta” un'area.

II. Palla in un'Area Ambientalmente Protetta

a. Terreno in Riparazione

Se una palla è in un'area ambientalmente protetta che è stata definita come *terreno in riparazione*, si deve droppare una palla in accordo con la Regola 25-1b.

Se c'è la ragionevole evidenza che una palla sia *persa* entro un'area ambientalmente protetta che è stata definita come *terreno in riparazione*, il giocatore può ovviare senza penalità come stabilito nella Regola 25-1c.

b. Ostacoli d'Acqua e Ostacoli d'Acqua Laterali

Se una palla è dentro o c'è ragionevole evidenza che sia *persa* in



un'area ambientalmente protetta, che è stata definita come *ostacolo d'acqua* o *ostacolo d'acqua laterale*, il giocatore deve, con la penalità di un colpo, procedere secondo la Regola 26-1. App. I

Nota: Se una palla, droppata in accordo con la Regola 26, rotola in una posizione dove l'area ambientalmente protetta interferisce con lo *stance* del giocatore o con l'area dello swing che intende effettuare, il giocatore deve ovviare come stabilito nel Paragrafo III di questa Regola Locale.

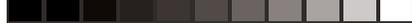
c. Fuori Limite

Se una palla è in un'area ambientalmente protetta, che è stata definita come *fuori limite*, il giocatore deve giocare una palla, con la penalità di un colpo, il più vicino possibile al punto dal quale la palla originaria fu giocata l'ultima volta (vedere la Regola 20-5).

III. Interferenza con lo Stance o con l'Area dello Swing che si Intende Effettuare

L'interferenza con un'area ambientalmente protetta si verifica quando tale condizione interferisce con lo *stance* del giocatore o con l'area dello swing che intende effettuare. Se c'è interferenza, il giocatore deve ovviare come segue:

- (a) **Sul Percorso:** Se la palla giace sul *percorso*, si deve determinare il punto sul *campo* più vicino a dove giace la palla che (a) non sia più vicino alla *buca*, (b) eviti l'interferenza con la condizione e (c) non sia in un *ostacolo* o su un *putting green*. Il giocatore deve alzare la palla e dropparla senza penalità entro la distanza di un bastone dal punto così determinato su una parte del *campo* che risponda ai requisiti (a), (b) e (c) di cui sopra.
- (b) **In un Ostacolo:** Se la palla è in un *ostacolo*, il giocatore deve alzare la palla e dropparla:
 - (i) senza penalità, nell'*ostacolo*, il più vicino possibile al punto dove giaceva la palla, ma non più vicino alla *buca*,



App.
I

su una parte del *campo* che permetta di ovviare completamente dalla condizione; o

(ii) con la penalità di un colpo, fuori dall'*ostacolo*, mantenendo il punto dove la palla giaceva direttamente tra la *buca* e il punto in cui la palla viene droppata, senza alcun limite a quanto dietro l'*ostacolo* la palla possa essere droppata. Inoltre, il giocatore può procedere secondo la Regola 26 o 28 se applicabile.

- (c) **Sul putting green:** Se la palla giace sul *putting green*, il giocatore deve alzare la palla e piazzarla senza penalità nella posizione più vicina a dove giaceva che permetta di ovviare completamente alla condizione, ma non più vicino alla *buca* o in un *ostacolo*.

La palla può essere pulita quando è alzata secondo la Clausola III di questa Regola Locale.

Eccezione: Un giocatore non può ottenere di ovviare secondo la Clausola III di questa Regola Locale se (a) è chiaramente irragionevole per lui fare un *colpo* a causa dell'interferenza con qualsiasi altra cosa diversa da una condizione prevista da questa Regola Locale o (b) l'interferenza con tale condizione esiste solo ricorrendo a uno *stance*, uno *swing* o una direzione di gioco anormali senza che sia necessario.

PENALITÀ PER INFRAZIONE ALLA REGOLA LOCALE:

Match play - Perdita della buca; Gioco a colpi [stroke play]

- Due colpi.

Nota: Nel caso di una grave infrazione a questa Regola Locale, il *Comitato* può imporre una penalità di squalifica.

2. Protezione delle Giovani Piante

Quando si desidera prevenire danni alle giovani piante, [si raccomanda la seguente Regola Locale:](#)



“Protezione delle giovani piante identificate da _____. App.
I
Se una di tali piante interferisce con lo *stance* di un giocatore o con l’area dello swing che intende effettuare, la palla deve essere alzata senza penalità e droppata in accordo con la procedura descritta nella Regola 24-2b (*Ostruzione Inamovibile*). Se la palla giace in un *ostacolo d’acqua*, il giocatore deve alzare e droppare la palla in accordo con la Regola 24-2b(i) eccetto che il *punto più vicino per ovviare* deve essere nell’*ostacolo d’acqua* e la palla deve essere droppata nell’*ostacolo d’acqua* oppure il giocatore può procedere secondo la Regola 26. La palla può essere pulita quando è alzata secondo questa Regola Locale.

Eccezione: Un giocatore non può ottenere di ovviare secondo questa Regola Locale se (a) è chiaramente irragionevole per lui giocare un *colpo* a causa dell’interferenza con qualsiasi altra cosa diversa da tale pianta o (b) l’interferenza con tale pianta esiste solo ricorrendo a uno *stance*, un swing o una direzione di gioco anormali senza che sia necessario.

PENALITA' PER INFRAZIONE ALLA REGOLA LOCALE:

Match play - Perdita della buca; Gioco a colpi [stroke play]
- Due colpi.”

3. Condizioni Temporanee – Fango, Terreno Molto Pesante, Cattive Condizioni e Protezione del Campo

a. Ovviare per Palla Infossata; Pulire la Palla

La Regola 25-2 permette di ovviare, senza penalità, per una palla infossata nel proprio pitch-mark in qualsiasi area accuratamente rasata del *percorso*. Sul *putting green*, una palla può essere alzata e il danno causato dall’impatto di una palla può essere riparato (Regole 16-1b e c). Quando si autorizza ad ovviare per una palla infossata ovunque sul *percorso*, [si raccomanda la seguente Regola Locale](#):

“Sul *percorso*, una palla che è infossata nel proprio pitch-mark nel terreno, diverso dalla sabbia, può essere alzata senza penalità, pu-



App. lita e droppata il più vicino possibile a dove giaceva ma non più vicino alla *buca*. La palla quando è droppata deve prima colpire una parte del *campo* sul *percorso*.

Eccezione: Un giocatore non può ottenere di ovviare secondo questa Regola Locale se è chiaramente irragionevole per lui fare un *colpo* a causa dell'interferenza con qualsiasi altra cosa diversa dalla condizione prevista da questa Regola Locale.

PENALITA' PER INFRAZIONE ALLA REGOLA LOCALE:
Match play - Perdita della buca; Gioco a colpi [stroke play]
- Due colpi.”

In alternativa, le condizioni possono essere tali che sarà sufficiente permettere di alzare, pulire e ripiazzare la palla. In queste circostanze, **si raccomanda la seguente Regola Locale:**

“(Specificare l'area) una palla può essere alzata, pulita e ripiazzata senza penalità.

Nota: La posizione della palla deve essere marcata prima di essere alzata secondo questa Regola Locale – vedere la Regola 20-1.

PENALITA' PER INFRAZIONE ALLA REGOLA LOCALE:
Match play - Perdita della buca; Gioco a colpi [stroke play]
- Due colpi.”

b. “Piazzare la Palla” e “Regole Invernali”

Il terreno in riparazione è contemplato nella Regola 25 e occasionali condizioni anormali locali, che potrebbero interferire con la correttezza del gioco e che non siano diffuse, dovrebbero essere definite *terreno in riparazione*.

Tuttavia, condizioni avverse, come nevicate intense, disgeli primaverili, piogge prolungate o caldo estremo possono rendere i fairways inadeguati e talvolta impedire l'uso di tosaerba pesanti. Quando simili condizioni sono talmente generalizzate su tutto il



campo da far sì che il *Comitato* ritenga che “piazzare la palla” o “regole invernali” favoriscano un corretto gioco o aiutino a proteggere il *campo*, [si raccomanda la seguente Regola Locale](#): App. I

“Una palla che giace su un’area accuratamente rasata del *percorso* [oppure specificare un’area più ristretta, per esempio alla buca 6] può essere alzata senza penalità e pulita. Prima di alzare la palla il giocatore deve marcare la sua posizione. Dopo avere alzato la palla, egli deve piazzarla in un punto entro [specificare l’area, ad esempio entro la distanza di 15 cm (sei pollici), di un bastone, ecc.] da dove giaceva originariamente e che non sia più vicino alla *buca*, non sia in un *ostacolo* e non sia su un *putting green*.

Un giocatore può piazzare la propria palla solo una volta e, dopo che è stata così piazzata, è in gioco (Regola 20-4).

Se la palla non sta ferma nel punto nel quale è piazzata, si applica la Regola 20-3d. Se la palla quando viene piazzata è ferma nel punto nel quale è stata piazzata e successivamente si *muove*, non c’è penalità e la palla deve essere giocata come si trova, a meno che sia applicabile quanto previsto da un’altra *Regola*.

Se il giocatore non marca la posizione della palla prima di alzarla o *muove* la palla in qualsiasi altro modo, come ad esempio facendola rotolare con un bastone, egli incorre nella penalità di un colpo.

* PENALITA’ PER INFRAZIONE ALLA REGOLA LOCALE:

Match play - Perdita della buca; Gioco a colpi [stroke play]
- Due colpi.

*** Se un giocatore incorre nella penalità generale per infrazione a questa Regola Locale, non si applica nessuna ulteriore penalità secondo la Regola Locale.”**

c. Buchi di Aerazione

Quando un *campo* è stato carotato, può essere giustificata una Regola Locale che permetta di ovviare, senza penalità, da un buco di aerazione. [Si raccomanda la seguente Regola Locale](#):



App. I “Sul *percorso*, una palla che viene a fermarsi dentro o sopra un buco di aerazione può essere alzata senza penalità, pulita e droppata, il più vicino possibile al punto in cui giaceva ma non più vicino alla *bucca*. La palla quando è droppata deve prima colpire una parte del *campo* sul *percorso*.

Sul *putting green*, una palla che viene a fermarsi dentro o sopra un buco di aerazione può essere piazzata nel punto più vicino che non sia più vicino alla buca e che eviti tale situazione.

PENALITA' PER INFRAZIONE ALLA REGOLA LOCALE:
Match play - Perdita della buca; Gioco a colpi [stroke play]
- Due colpi.”

4. Sassi nei bunkers

I sassi sono, per definizione, *impedimenti sciolti* e, quando la palla di un giocatore è in un *ostacolo*, un sasso che tocchi l'*ostacolo* o vi giaccia dentro non può essere toccato o mosso (Regola 13-4). Tuttavia, i sassi nei *bunkers* possono rappresentare un pericolo per i giocatori (un giocatore potrebbe essere ferito da un sasso colpito dal bastone del giocatore mentre cerca di giocare la palla) e possono interferire con un corretto svolgimento del gioco.

Quando fosse giustificato permettere di alzare un sasso in un *bunker*, [si raccomanda la seguente Regola Locale](#):

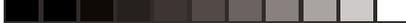
“I sassi nei *bunkers* sono *ostruzioni* mobili (si applica la Regola 24-1).”

5. Ostruzioni Inamovibili Vicino al Putting Green

La Regola 24-2 prevede di ovviare senza penalità all'interferenza con un' *ostruzione* inamovibile, ma prevede anche che, eccetto che sul *putting green*, la sua presenza sulla *linea di gioco* non è, di per sé, interferenza secondo questa Regola.

Tuttavia, su alcuni campi, gli apron sono così accuratamente rasati che i giocatori possono voler giocare il putt da appena fuori green. In tali condizioni, ostruzioni inamovibili sugli apron possono interferire con il corretto svolgimento del gioco e [sarebbe giustifica-](#)





ta l'introduzione della seguente Regola Locale che permette ulteriormente di ovviare senza penalità all'interposizione di un' *ostruzione* inamovibile: App.
I

“Si può ottenere di ovviare all'interferenza con un' *ostruzione* inamovibile secondo la Regola 24-2. In aggiunta, se una palla giace fuori dal *putting green* ma non in un *ostacolo* e una *ostruzione* inamovibile, situata sul *putting green* o entro la distanza di due bastoni dallo stesso ed entro due bastoni di distanza dalla palla, si interpone sulla *linea di gioco* tra la palla e la *buca*, il giocatore può ovviare come segue:

La palla deve essere alzata e droppata nel punto più vicino a dove si trovava che (a) non sia più vicino alla *buca*, (b) eviti l'interposizione e (c) non sia in un *ostacolo* o su un *putting green*. La palla può essere pulita quando è alzata.

Si può ovviare all'interferenza secondo questa Regola Locale anche se la palla del giocatore si trova sul *putting green* e un' *ostruzione* inamovibile, situata entro la distanza di due bastoni dal *putting green*, si interpone sulla sua *linea del putt*. Il giocatore può ovviare all'interferenza come segue:

La palla deve essere alzata e piazzata nel punto più vicino a dove si trovava che (a) non sia più vicino alla *buca*, (b) eviti l'interposizione e (c) non sia in un *ostacolo*. La palla può essere pulita quando è alzata.

PENALITA' PER INFRAZIONE ALLA REGOLA LOCALE:

Match play - Perdita della *buca*; Gioco a colpi [stroke play]
- Due colpi.”

6. Ostruzioni Temporanee

Quando vengono installate delle *ostruzioni* temporanee sul *campo* o vicino ad esso, il *Comitato* dovrebbe definire lo status di tali *ostruzioni* come *ostruzioni* mobili, inamovibili o temporanee inamovibili.



App. I a. Ostruzioni Temporanee Inamovibili

Se il *Comitato* definisce tali *ostruzioni* come *ostruzioni* temporanee inamovibili, [si raccomanda la seguente Regola Locale](#):

“I. Definizione

Un’*ostruzione* temporanea inamovibile è un oggetto artificiale non permanente che è spesso eretto in occasione di una competizione e che è fisso o non facilmente mobile.

Esempi di *ostruzioni* temporanee inamovibili comprendono, ma non sono limitati ad essi, tende, tabelloni, tribune, torri televisive e toilettes.

I tiranti di sostegno sono parte dell’*ostruzione* temporanea inamovibile a meno che il *Comitato* dichiari che debbano essere trattati come linee elettriche sopraelevate o cavi.

II. Interferenza

L’interferenza con un’*ostruzione* temporanea inamovibile si ha quando (a) la palla giace di fronte e così vicino all’*ostruzione* che l’*ostruzione* interferisce con lo *stance* del giocatore o con l’area dello swing che intende effettuare, o (b) la palla giace dentro, sopra, sotto o dietro all’*ostruzione* in modo che una qualsiasi parte dell’*ostruzione* si interponga direttamente tra la palla del giocatore e la *buca*; l’interferenza esiste anche se la palla giace entro la distanza di un bastone da un punto equidistante dalla buca dove tale interposizione esisterebbe.

Nota: Una palla è sotto un’*ostruzione* temporanea inamovibile quando è al di sotto degli spigoli più esterni dell’*ostruzione*, anche se questi spigoli non si estendono verso il basso fino al terreno.

III. Ovviare

Un giocatore può ottenere di ovviare all’interferenza con una *ostruzione* temporanea inamovibile, compresa una *ostruzione* temporanea inamovibile che si trovi *fuori limite*, come segue:



- (a) **Sul Percorso:** Se la palla si trova sul *percorso*, si deve determinare il punto sul *campo* più vicino a dove si trova la palla che (a) non sia più vicino alla *buca*, (b) eviti l'interferenza come definita nella Clausola II e (c) non sia in un *ostacolo* o su un *putting green*. Il giocatore deve alzare la palla e dropparla senza penalità entro la distanza di un bastone dal punto così determinato su una parte del *campo* che soddisfi i punti (a), (b) e (c) di cui sopra. App. I
- (b) **In un Ostacolo:** Se la palla è in un *ostacolo*, il giocatore deve alzare e dropare la palla:
- (i) Senza penalità, in accordo con la Clausola III di cui sopra, eccetto che la parte più vicina del *campo* che permette di ovviare completamente deve essere nell'*ostacolo* e la palla deve essere droppata nell'*ostacolo* o, se è impossibile ovviare completamente, su una parte del *campo* all'interno dell'*ostacolo* che permetta di ovviare al meglio; o
- (ii) Con la penalità di un colpo, fuori dell'*ostacolo* come segue: si deve determinare il punto sul *campo* più vicino a dove si trova la palla che (a) non sia più vicino alla *buca* e (b) eviti l'interferenza come definita nella Clausola II e (c) non sia in un *ostacolo*. Il giocatore deve dropare la palla entro la distanza di un bastone dal punto così determinato su una parte del *campo* che soddisfi i punti (a), (b) e (c) di cui sopra.



La palla può essere pulita quando è alzata secondo la Clausola III.

Nota 1: Se la palla si trova in un *ostacolo*, nulla in questa Regola Locale preclude al giocatore di procedere secondo la Regola 26 o la Regola 28, se applicabili.

Nota 2: Se la palla da dropare secondo questa Regola Locale non è immediatamente recuperabile, può essere sostituita con un'altra palla.

Nota 3: Un *Comitato* può fare una Regola Locale (a) che permetta



App. I o richieda ad un giocatore di usare una zona di droppaggio nell'ovviare ad un' *ostruzione* temporanea inamovibile o (b) che permetta ad un giocatore, come ulteriore opzione per ovviare, di dropare la palla sul lato opposto dell' *ostruzione* rispetto al punto stabilito secondo la Clausola III, ma a parte ciò in accordo con la Clausola III.

Eccezioni: Se la palla di un giocatore si trova di fronte o dietro all' *ostruzione* temporanea inamovibile (non dentro, sopra o sotto l' *ostruzione*) egli non può ottenere di ovviare secondo la Clausola III se:

1. È chiaramente irragionevole per lui fare un *colpo* o, nel caso di interposizione, fare un *colpo* tale che la palla possa percorrere una traiettoria in linea retta verso la *buca*, a causa dell'interferenza con qualsiasi altra cosa diversa da un' *ostruzione* temporanea inamovibile;
2. L'interferenza con l' *ostruzione* temporanea inamovibile esistesse solo ricorrendo a uno *stance*, un *swing* o una direzione di gioco anormali senza che sia necessario; o
3. Nel caso di interposizione, fosse chiaramente irragionevole aspettarsi che il giocatore sia in grado di mandare la palla verso la *buca* talmente lontano da raggiungere l' *ostruzione* temporanea inamovibile.

Nota: Un giocatore che non è autorizzato ad ovviare a causa di queste eccezioni può procedere secondo la Regola 24-2, se applicabile.

IV. Palla Persa

Se c'è ragionevole evidenza che la palla sia *persa* dentro, sopra o sotto un' *ostruzione* temporanea inamovibile, una palla può essere dropata secondo quanto previsto dalla Clausola III o dalla Clausola V, se applicabili. Allo scopo di applicare le Clausole III e V, si considera che la palla si trovi nel punto dove ha attraversato per

l'ultima volta i limiti più esterni dell'*ostruzione* (Regola 24-3). App.
I

V. Zone di Droppaggio

Se il giocatore ha interferenza con una *ostruzione* temporanea inanimabile, il *Comitato* può permettere o richiedere l'uso di una zona di droppaggio. Se nell'ovviare, il giocatore si avvale di una zona di droppaggio, egli deve droppare la palla nella zona di droppaggio più vicina a dove la sua palla giaceva originariamente o si considera che giaccia secondo la Clausola IV (anche se la zona di droppaggio più vicina può essere più vicina alla *buca*).

Nota 1: Un *Comitato* può fare una Regola Locale che proibisca l'uso di una zona di droppaggio che sia più vicina alla *buca*.

Nota 2: Se è droppata in una zona di droppaggio, la palla non deve essere ridroppata se viene a fermarsi entro la distanza di due bastoni dal punto dove ha colpito per la prima volta una parte del *campo* anche se dovesse fermarsi più vicino alla *buca* o fuori dei limiti della zona di droppaggio.

PENALITA' PER INFRAZIONE ALLA REGOLA LOCALE:

Match play - Perdita della buca; Gioco a colpi [stroke play]
- Due colpi."

b. Linee Elettriche e Cavi provvisori

Quando sul *campo* vengono installate linee elettriche, cavi, o linee telefoniche provvisorie, [si raccomanda la seguente Regola Locale](#):

“Linee elettriche provvisorie, cavi, linee telefoniche e i tappeti che li coprono o i montanti che li sostengono sono *ostruzioni*:

1. Se sono facilmente movibili, si applica la Regola 24-1.
2. Se sono fissi o non facilmente movibili, il giocatore può, se la palla giace sul *percorso* o in un *bunker*, ottenere di ovviare come previsto nella Regola 24-2b. Se la palla giace in un *ostacolo d'acqua*, il giocatore può alzare e droppare secondo la

App.
I

Regola 24-2b(i) eccetto che il *punto più vicino per ovviare* deve essere nell'*ostacolo d'acqua* e la palla deve essere droppata nell'*ostacolo d'acqua* oppure il giocatore può procedere secondo la Regola 26.

3. Se una palla colpisce una linea elettrica o un cavo sopraelevati, il *colpo* deve essere annullato e rigiocato, senza penalità (vedere la Regola 20-5). Se la palla non è immediatamente recuperabile può essere sostituita con un'altra palla.

Nota: I tiranti che sostengono una *ostruzione* temporanea inamovibile sono parte dell'*ostruzione* temporanea inamovibile a meno che il *Comitato*, tramite una Regola Locale, dichiarino che debbano essere trattati come linee elettriche e cavi sopraelevati.

Eccezione: Una palla che colpisce le giunzioni sopraelevate dei cavi che si innalzano dal terreno non deve essere rigiocata.

4. Le canalizzazioni per i cavi coperte da erba sono *terreno in riparazione* anche se non sono così marcate e si applica la Regola 25-1b.”

Parte C Condizioni di Gara

La Regola 33-1 prevede che “Il *Comitato* deve stabilire le condizioni secondo le quali si deve giocare una gara”. Le condizioni dovrebbero contenere molti argomenti quali il metodo di iscrizione, i requisiti per l'iscrizione, il numero di giri da giocare, etc. che non è appropriato trattare nelle Regole del Golf o in questa Appendice. Informazioni dettagliate riguardanti queste condizioni sono fornite nelle “Decisioni sulle Regole del Golf” sotto la Regola 33-1 e nella “Guida per la Gestione delle Gare”.

Tuttavia, ci sono alcuni argomenti che potrebbero essere contemplati nelle Condizioni della Gara sui quali si richiama specificatamente l'attenzione del Comitato. Essi sono:

1. Specifica della Palla (Nota alla Regola 5-1)

App.
I

Si raccomandano le due seguenti condizioni soltanto per le competizioni che coinvolgono giocatori esperti:

a. Lista delle Palle da Golf Conformi

Il R&A pubblica periodicamente una Lista delle Palle da Golf Conformi che elenca le palle che sono state testate e trovate conformi. Se il *Comitato* desidera richiedere ai giocatori di giocare una marca di palla da golf presente nella Lista, dovrebbe affiggere la Lista ed [adottare la seguente condizione di gara](#):

“La palla che il giocatore usa deve essere menzionata sulla vigente “Lista delle Palle da Golf Conformi” pubblicata dal R&A.

PENALITA' PER INFRAZIONE ALLA CONDIZIONE:
Squalifica.”

b. Condizione di “Una sola Palla”

Se si desidera proibire di cambiare marca e tipo delle palle da golf durante un *giro convenzionale*, [si raccomanda la seguente condizione](#):

“Limitazione delle Palle Usate Durante un Giro Convenzionale:
(Nota alla Regola 5-1)

(i) Condizione di “Una sola Palla”

Durante un *giro convenzionale*, le palle che un giocatore gioca devono essere della stessa marca e tipo come descritto da una singola voce sulla vigente Lista delle Palle da Golf Conformi.

Nota:

Se una palla di marca e/o tipo differente è droppata o piazzata, essa può essere alzata, senza penalità, e il giocatore deve poi procedere droppando o piazzando una palla confacente (Regola 20-6).

App.
I

PENALITA' PER INFRAZIONE ALLA CONDIZIONE:

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

Gioco a colpi [stroke play] - Due colpi per ogni buca in cui è stata commessa qualsiasi infrazione; massima penalità per giro: Quattro colpi.

(ii) Procedura Quando viene Scoperta un'Infrazione

Quando un giocatore scopre di aver giocato una palla in infrazione a questa condizione, egli deve abbandonare quella palla prima di giocare dall'*area di partenza* successiva e deve completare il giro usando una palla confacente; altrimenti, il giocatore è squalificato. Se la scoperta è fatta durante il gioco di una buca e il giocatore sceglie di *sostituire* la palla con una confacente prima di completare tale buca, il giocatore deve piazzare una palla confacente nel punto dove si trovava la palla giocata in infrazione alla condizione.”

2. Orario di Partenza

(Nota alla Regola 6-3a)

Se il *Comitato* desidera agire in accordo con la Nota, **si raccomanda il seguente testo:**

“Se il giocatore arriva al punto di partenza, pronto per giocare, entro cinque minuti dal suo orario di partenza, in assenza di circostanze che giustifichino di annullare la penalità di squalifica come previsto dalla Regola 33-7, la penalità per non essere partito in orario è perdita della prima buca da giocare in match play o due colpi nel gioco a colpi [stroke play]. La penalità per ritardo oltre cinque minuti è la squalifica.”

3. Caddie (Nota alla Regola 6-4)

150

La Regola 6-4 permette ad un giocatore di usare un *caddie* a condizione che egli abbia solo un *caddie* per volta. Tuttavia ci potrebbero essere circostanze nelle quali un *Comitato* desidera proibire i *caddies* o limitare un giocatore nella sua scelta del *caddie*, per esempio professionisti di golf, fratelli o sorelle, genitori, un altro giocatore che gioca nella competizione, ecc. In questi casi, [si raccomanda il seguente testo:](#)

App.
I

È Proibito l'uso del Caddie

“A un giocatore è proibito l'uso di un *caddie* durante il *giro convenzionale*.”

Limitazione su chi può fare da Caddie

“A un giocatore è proibito avere _____ come suo *caddie* durante il *giro convenzionale*.”

PENALITÀ PER INFRAZIONE ALLA CONDIZIONE

Match play – Alla conclusione della buca alla quale l'infrazione è scoperta, lo stato del match viene corretto deducendo una buca per ciascuna buca dove è stata commessa l'infrazione;
deduzione massima per giro – Due buche.

Gioco a colpi [stroke play] – Due colpi per ciascuna buca dove è stata commessa una infrazione, penalità massima per giro –
Quattro colpi.

Match play o gioco a colpi [stroke play] – Nel caso di infrazione tra una buca e l'altra, la penalità si applica alla buca successiva. Un giocatore che ha un *caddie* in infrazione a questa condizione, dopo avere scoperto che è stata commessa una infrazione, deve immediatamente assicurarsi che si adegui a questa condizione per il resto del *giro convenzionale*. Altrimenti il giocatore è squalificato.”

4. Velocità di Gioco (Nota alla Regola 6-7)

Il *Comitato* può stabilire delle linee guida sulla velocità di gioco

App. I per aiutare a prevenire il gioco lento, in accordo con la Nota 2 alla Regola 6-7.

5. Sospensione del Gioco a Causa di una Situazione Pericolosa (Nota alla Regola 6-8b)

Dato che ci sono stati molti decessi e feriti per fulmini sui campi da golf, tutti i circoli e gli sponsor di competizioni golfistiche sono esortati a prendere precauzioni per proteggere le persone dai fulmini. Si richiama l'attenzione sulle Regole 6-8 e 33-2d. Se il *Comitato* desidera adottare la condizione nella Nota sotto la Regola 6-8b, **si raccomanda il seguente testo:**

“Quando il gioco è stato sospeso dal *Comitato* per una situazione pericolosa, se i giocatori in un match-play o in un gruppo si trovano tra due buche, essi non devono riprendere il gioco fino a quando il *Comitato* non abbia ordinato una ripresa del gioco. Se essi stanno giocando una buca, devono interrompere il gioco immediatamente e non devono poi riprendere il gioco fino a quando il *Comitato* non abbia ordinato una ripresa del gioco. Se un giocatore non interrompe il gioco immediatamente, egli è squalificato a meno che le circostanze giustificano di derogare da tale penalità come previsto nella Regola 33-7.

Il segnale per la sospensione del gioco a causa di una situazione pericolosa sarà un suono prolungato della sirena.”

Generalmente si usano i seguenti segnali e si raccomanda che tutti i *Comitati* li adottino:

Interrompere il Gioco Immediatamente: Un suono prolungato di sirena.

Interrompere il Gioco: Tre suoni consecutivi di sirena, ripetuti.

Riprendere il Gioco: Due brevi suoni di sirena, ripetuti.

6. Pratica

a. Principi Generali

Il *Comitato* può emanare norme che regolino la pratica in accordo

con la Nota alla Regola 7-1, con l'Eccezione (c) alla Regola 7-2, App. I
la Nota 2 alla Regola 7 e con la Regola 33-2c.

b. Pratica Tra due Buche (Nota 2 alla Regola 7)

Si raccomanda di introdurre una condizione di gara che proibisca di praticare i putt o l'approccio sopra o vicino al *putting green* dell'ultima buca giocata soltanto nelle gare a colpi [stroke play].

Si raccomanda il seguente testo:

“Un giocatore non deve giocare qualsiasi *colpo* di pratica sopra o vicino al *putting green* dell'ultima buca giocata. Se un *colpo* di pratica viene giocato sopra o vicino al *putting green* dell'ultima buca giocata, il giocatore incorrerà nella penalità di due colpi alla buca successiva eccetto che, nel caso dell'ultima buca del giro, egli incorre nella penalità a tale buca.”

7. Consiglio in Gare a Squadre (Nota alla Regola 8)

Se il Comitato desidera agire in accordo con la Nota sotto la Regola 8, si raccomanda il seguente testo:

“In accordo con la Nota alla Regola 8 delle Regole del Golf, ogni squadra può nominare una persona (in aggiunta alle persone alle quali si può chiedere *consiglio* secondo tale Regola) che può dare *consiglio* ai componenti di quella squadra. Tale persona (se si desidera inserire qualsiasi restrizione su chi può essere nominato inserire qui tale restrizione) deve essere comunicata al *Comitato* prima di dare *consiglio*.”

8. Buche Nuove (Nota alla Regola 33-2b)

Il *Comitato* può stabilire, in accordo con la Nota alla Regola 33-2b, che le *buche* e le *aree di partenza* di un singolo giro, per una competizione che si disputa su più di una giornata, possano essere posizionate ogni giorno diversamente.

9. Trasporti

Se si desidera richiedere ai giocatori di camminare durante una

App. I competizione, si raccomanda la seguente condizione:

“Durante il *giro convenzionale* i giocatori devono sempre camminare.

PENALITA' PER INFRAZIONE ALLA CONDIZIONE:

Match play - Alla conclusione della buca in cui l'infrazione è scoperta, lo stato dell'incontro deve essere corretto detraendo una buca per ogni buca in cui è stata commessa un'infrazione.

Massima detrazione per giro: Due buche.

Gioco a colpi [stroke play] - Due colpi per ogni buca in cui è stata commessa un'infrazione; massima penalità per giro: Quattro colpi. Nel caso di infrazione tra due buche, la penalità si applica alla buca successiva.

Match play o gioco a colpi [stroke play] - Quando si scopre che è stata commessa un'infrazione, l'uso di qualsiasi forma di trasporto non autorizzata deve essere interrotto immediatamente.

Altrimenti, il giocatore sarà squalificato.”

10. Anti-Doping

Il *Comitato* può richiedere, nelle Condizioni di Gara, che i giocatori si attengano ad un regolamento anti-doping.

11. Come Decidere i Casi di Parità

La Regola 33-6 da mandato al *Comitato* di stabilire come e quando risolvere la parità in un match o un parimerito in un gioco a colpi. La decisione dovrebbe essere pubblicata in anticipo.

Il R&A raccomanda:

Match Play:

Un incontro che termina pari dovrebbe essere risolto con uno spareggio buca per buca fino a quando una *parte* vince una buca. Lo spareggio dovrebbe iniziare dalla buca dove l'incontro è iniziato. In un incontro con handicap, i colpi di vantaggio dovrebbero essere concessi come nel giro prescritto.

Gare a Colpi

App.
I

- (a) Nel caso di un parimerito in una gara a colpi [stroke play] scratch, si raccomanda uno spareggio. Un tale spareggio può essere su 18 buche o su un minor numero di buche come specificato dal *Comitato*. Se ciò non è possibile o c'è ancora un parimerito, si raccomanda uno spareggio buca per buca.
- (b) Nel caso di un parimerito in una gara a colpi [stroke play] con handicap, si raccomanda uno spareggio con handicap. Un tale spareggio può essere su 18 buche o su un minor numero di buche come specificato dal *Comitato*. Se lo spareggio è su meno di 18 buche, la percentuale da giocare delle 18 buche dovrebbe essere applicata agli handicap dei giocatori per determinare i loro handicap per lo spareggio. Le frazioni di mezzo colpo o più dovrebbero essere arrotondate per eccesso e qualsiasi frazione minore per difetto.
- (c) Sia nelle gare a colpi [stroke play] scratch che in quelle con handicap, se uno spareggio di qualsiasi tipo non è possibile, si raccomanda di confrontare gli scores. Il metodo del confronto degli scores dovrebbe essere annunciato in anticipo. Un metodo accettabile di confrontare gli scores è di determinare il vincitore sulla base del miglior punteggio per le ultime nove buche. Se i giocatori parimerito hanno lo stesso punteggio sulle ultime nove, determinare il vincitore sulla base delle ultime sei buche, delle ultime tre buche e, alla fine, della buca 18. Se si usa un tale metodo in una competizione a colpi [stroke play] con handicap, si dovrebbe detrarre metà, un terzo, un sesto, etc. degli handicaps. Le frazioni non dovrebbero essere trascurate. Se un tale metodo è usato in una competizione con partenza da più buche, si raccomanda che le "ultime nove buche, le ultime sei buche, ecc." siano considerate le buche 10-18, 13-18, ecc.
- (d) Se le condizioni della gara stabiliscono che i parimerito devono essere decisi sulle ultime nove, ultime sei, ultime tre e sull'ultima buca, dovrebbero anche stabilire cosa accadrà se questa procedura non genera un vincitore.

App. I 12. Composizione del Tabellone per gare Match-Play

Sebbene la composizione del tabellone per le gare match-play possa essere fatta a caso oppure certi giocatori possano essere direttamente inseriti nei diversi quarti od ottavi, qualora gli incontri fossero decisi da un giro di qualifica, si raccomanda di adottare il metodo del Sorteggio Numerico Generale.

Sorteggio Numerico Generale

Allo scopo di determinare i posti nel tabellone, i parimerito nel giro di qualificazione, diversi da quelli per l'ultimo posto di qualificazione, sono risolti dall'ordine con cui vengono riconsegnati gli scores, con il primo score rientrato che riceve il numero più basso disponibile, etc. Se è impossibile determinare l'ordine con cui gli scores sono rientrati, i parimerito si risolvono con un sorteggio incondizionato.

METÀ SUPERIORE	METÀ INFERIORE	METÀ SUPERIORE	METÀ INFERIORE
64 QUALIFICATI		32 QUALIFICATI	
1 contro 64	2 contro 63	1 contro 32	2 contro 31
32 contro 33	31 contro 34	16 contro 17	15 contro 18
16 contro 49	15 contro 50	8 contro 25	7 contro 26
17 contro 48	18 contro 47	9 contro 24	10 contro 23
8 contro 57	7 contro 58	4 contro 29	3 contro 30
25 contro 40	26 contro 39	13 contro 20	14 contro 19
9 contro 56	10 contro 55	5 contro 28	6 contro 27
24 contro 41	23 contro 42	12 contro 21	11 contro 22
4 contro 61	3 contro 62	16 QUALIFICATI	
29 contro 36	30 contro 35	1 contro 16	2 contro 15
13 contro 52	14 contro 51	8 contro 9	7 contro 10
20 contro 45	19 contro 46	4 contro 13	3 contro 14
5 contro 60	6 contro 59	5 contro 12	6 contro 11
28 contro 37	27 contro 38	8 QUALIFICATI	
12 contro 53	11 contro 54	1 contro 8	2 contro 7
21 contro 44	22 contro 43	4 contro 5	3 contro 6

APPENDICI II E III

App.
II

Qualsiasi caratteristica in un bastone o in una palla che non sia previsto dalle Regole 4 e 5 e dalle Appendici II e III, o che potrebbe influenzare significativamente la natura del gioco, verrà sottoposto al giudizio del R&A.

Le dimensioni contenute nelle Appendici II e III sono riportate in misure britanniche. A titolo informativo è riportata anche una conversione metrica, calcolata usando la formula di conversione di 1 pollice = 25,4 mm. In caso di qualsiasi controversia sulla conformità di un bastone o di una palla, prevale la misura britannica.

APPENDICE II - CARATTERISTICHE DEI BASTONI

Un giocatore in dubbio sulla conformità di un bastone dovrebbe consultare il R&A.

Un costruttore dovrebbe sottoporre al R&A un campione di un bastone che deve essere costruito per un giudizio sulla conformità del bastone alle *Regole*. Se un costruttore non sottopone un campione oppure non aspetta il giudizio prima di costruire e/o commercializzare il bastone, si assume il rischio che il bastone venga dichiarato non conforme alle *Regole*. Qualsiasi campione sottoposto al R&A diventerà di sua proprietà come campione di riferimento.

I paragrafi seguenti prescrivono le norme generali per la progettazione dei bastoni, insieme alle specifiche e alle interpretazioni. Ulteriori informazioni relative a questi regolamenti ed alla loro corretta interpretazione sono fornite nella "Guida per le Regole in merito ai Bastoni ed alle Palle".

Quando si richiede che un bastone, o parte di un bastone, abbia qualche proprietà specifica, significa che deve essere progettato e

App. II costruito con l'intenzione di avere quella proprietà. Il bastone finito o parte di esso deve avere quella proprietà entro le tolleranze di fabbricazione appropriate per il materiale usato.

1. Bastoni

a. Regola Generale

Un bastone è un attrezzo progettato per essere usato per colpire la palla e generalmente si presenta in tre forme: legni, ferri, e putters che si distinguono per la forma e l'uso previsto. Un putter è un bastone con una inclinazione della faccia (loft) non eccedente 10 gradi, progettato principalmente per l'uso sul *putting green*.

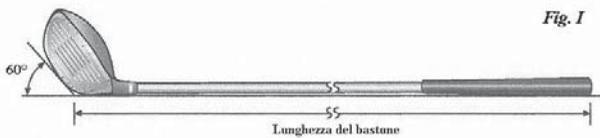
Il bastone non deve essere sostanzialmente difforme dalla tradizionale e consueta forma e struttura. Il bastone deve essere composto da una canna e da una testa. Tutte le parti del bastone devono essere fissate in modo tale che il bastone risulti un unico pezzo, e non deve avere alcun accessorio esterno eccetto come permesso altrimenti dalle Regole.

b. Regolabilità

I legni e i ferri non devono essere progettati per essere regolabili eccetto per il peso. I putters possono essere progettati per essere regolabili per il peso e sono permesse anche altre forme di regolabilità. Tutti i sistemi di regolazione permessi dalle *Regole* richiedono che:

- (i) la regolazione non possa essere fatta rapidamente;
- (ii) tutte le parti regolabili siano fissate solidamente e non ci sia ragionevole probabilità che si allentino durante un giro; e
- (iii) tutte le configurazioni in cui può essere regolato siano conformi con le *Regole*.

La penalità di squalifica per aver modificato intenzionalmente le caratteristiche di gioco di un bastone durante un *giro convenzionale* (Regola 4-2a) si applica a tutti i bastoni incluso un putter.

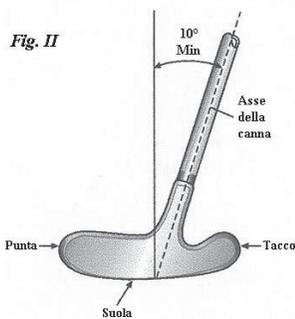


APP. II

c. Lunghezza

La lunghezza totale del bastone deve essere di almeno 18 pollici (457,2 mm) e, eccetto per i putters, non deve superare 48 pollici (1.219,2 mm). Per i legni ed i ferri, la misurazione della lunghezza viene fatta quando il bastone giace orizzontalmente su di un piano orizzontale e la suola è appoggiata contro un piano a 60 gradi come visualizzato nella Figura I. La lunghezza è definita come distanza tra il punto d'intersezione tra i due piani e l'apice dell'impugnatura. Per i putters, la misurazione della lunghezza è presa dalla sommità dell'impugnatura lungo l'asse della canna o sulla sua estensione in linea retta fino alla suola del bastone.

Nota: Bastoni in infrazione per il limite della lunghezza massima come specificato nell'Appendice II, 1c, che erano usati o commercializzati prima del 1° gennaio 2004 e che per il resto sono conformi alle *Regole*, possono essere usati fino al 31 dicembre 2004.



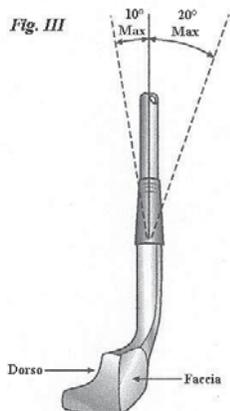
b. Allineamento

Quando il bastone è nella sua normale posizione di appoggio (address) la canna (shaft) deve essere allineata in modo tale che:

- (i) la proiezione della parte diritta della canna (shaft) sul piano verticale passante tra la punta (toe) ed il tacco (heel) deve divergere dalla verticale di almeno 10 gradi (vedere Fig.II)

App.
II

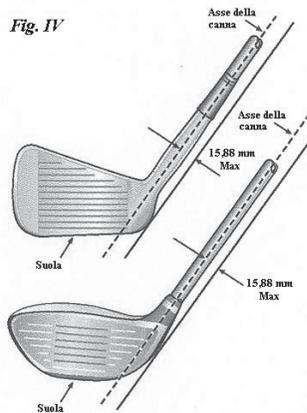
Fig. III



(ii) la proiezione della parte diritta della canna (shaft) sul piano verticale passante per la linea di gioco desiderata non deve divergere dalla verticale per più di 20 gradi in avanti e 10 gradi all'indietro. (vedere Fig.III).

Eccetto per i putters, tutta la porzione del tacco (heel) del bastone deve trovarsi entro 0,625 pollici (15,88 mm) dal piano contenente l'asse della parte diritta della canna e la linea di gioco (orizzontale) desiderata (vedere Fig.IV).

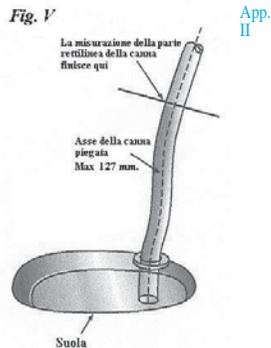
Fig. IV



2. Canna

a. Diritta

La canna (shaft) deve essere diritta dalla cima dell'impugnatura (grip) fino a un punto non più di 5 pollici (127 mm) al di sopra della suola, misurati dal punto in cui la canna cessa di essere diritta lungo l'asse della parte curva della canna e il collo (neck) e/o la pipetta (socket) (vedere Fig.V).



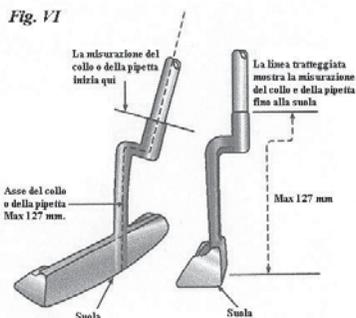
b. Proprietà di Flessione e di Torsione

In qualsiasi punto della sua lunghezza, la canna deve:

- (i) piegarsi in modo tale che la flessione sia identica indipendentemente da come la canna (shaft) è ruotata intorno al suo asse longitudinale; e
- (ii) torcersi nella stessa misura in entrambe le direzioni.

c. Attacco alla Testa del Bastone

La canna (shaft) deve essere attaccata alla testa del bastone sul tacco (heel) sia direttamente o mediante un collo (neck) e/o una pipetta (socket). La lunghezza dall'inizio del collo e/o della pipetta fino alla suola del bastone non deve eccedere 5 pollici (127 mm), misurati lungo l'asse del collo e/o della pipetta, seguendone qualsiasi curvatura (vedere Fig.VI).



App.
II

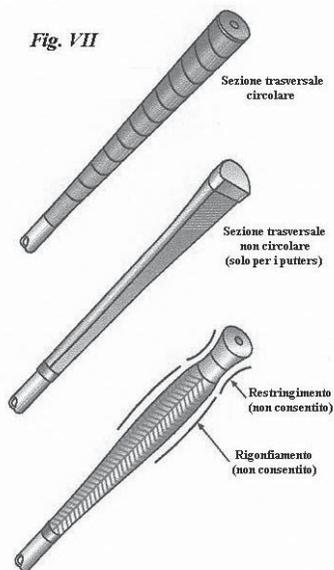
Eccezione per i Putters: La canna (shaft) o il collo (neck) o la pipetta (socket) di un putter possono essere fissati in qualsiasi punto della testa.

3. Impugnatura (vedere Fig.VII)

L'impugnatura (grip) consiste in materiale aggiunto alla canna (shaft) per permettere al giocatore di ottenere una presa solida. L'impugnatura deve essere diritta e deve mantenere la stessa forma, deve estendersi sino alla fine della canna e non deve essere modellata per adattarsi a qualsiasi parte delle mani. Se non è stato aggiunto alcun materiale alla canna, quella parte della canna progettata per essere impugnata dal giocatore sarà considerata l'impugnatura.

- (i) Per i bastoni diversi dai putters l'impugnatura deve avere sezione trasversale circolare, eccetto che, per l'intera lunghezza dell'impugnatura, può essere incorporata una nervatura continua, diritta e leggermente rialzata, e che è permessa una spirale leggermente incavata su di una impugnatura avvolta o su di una sua riproduzione.
- (ii) L'impugnatura di un putter può avere una sezione trasversale non circolare, purché la sezione trasversale

Fig. VII



non abbia alcuna concavità, sia simmetrica e rimanga generalmente simile per tutta la lunghezza dell'impugnatura (Vedere il Paragrafo (v) sottostante). APP. II

- (iii) L'impugnatura può essere rastremata ma non deve avere alcun rigonfiamento o restringimento. Le sue dimensioni trasversali misurate in qualsiasi direzione non devono eccedere 1,75 pollici (44,45 mm).
- (iv) Per i bastoni diversi dai putters l'asse dell'impugnatura deve coincidere con l'asse della canna.
- (v) Un putter può avere due impugnature purché ognuna abbia sezione trasversale circolare, l'asse di ognuna di esse coincida con l'asse della canna, e siano separate da almeno 1,5 pollici (38,1 mm).

4. Testa del Bastone

a. Forma Semplice

Generalmente la testa del bastone deve avere una forma semplice. Tutte le parti devono essere rigide, di tipo strutturale e funzionali. Non è possibile dare una definizione precisa ed esauriente di forma semplice, ma le caratteristiche ritenute in contrasto a questo requisito e quindi non permesse includono:

- (i) fori attraverso la testa,
- (ii) materiale trasparente aggiunto per scopi diversi da quello decorativo o strutturale,
- (iii) aggiunte al corpo principale della testa come pomelli, piastre, bacchette o alette,

allo scopo di conformarsi alle specifiche dimensionali, per prendere la mira o per qualsiasi altro scopo. Si possono fare eccezioni per i putters. Qualsiasi scanalatura o pattino sulla suola non deve estendersi alla faccia.

b. Misure e Dimensioni

(i) Legni

Quando il bastone appoggia con un angolo a 60° (vedere Fig.VIII),

App.
II

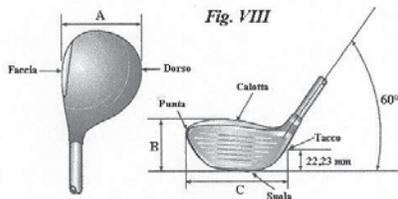
le dimensioni della testa del bastone devono essere tali che:

- (a) la distanza tra il tacco (heel) e la punta (toe) della testa del bastone sia maggiore della distanza tra la faccia (face) e il dorso (back);
- (b) la distanza tra il tacco e la punta della testa del bastone non sia maggiore di 5 pollici (127 mm); e
- (c) la distanza tra la suola (sole) e la calotta (crown) della testa del bastone non sia maggiore di 2.8 pollici (71,12 mm).

Queste dimensioni sono misurate su linee orizzontali tra le proiezioni verticali dei punti più esterni di:

- tacco e punta
- faccia e dorso (vedere Fig.VIII, dimensione A);

e su linee verticali tra le proiezioni orizzontali dei punti più esterni della suola e della calotta (vedere Fig.VIII, dimensione B). Se il punto più esterno del tacco non è chiaramente definito, si considera che sia 0.875 pollici (22,23 mm) sopra il piano orizzontale sul quale il bastone appoggia (vedere Fig.VIII, dimensione C).



La dimensione della testa del bastone non deve eccedere 28.06 pollici cubici (460 cm³), più una tolleranza di 0,61 pollici cubici (10 cm³).

Nota: Bastoni non in regola con il limite delle dimensioni massime come specificato nell'Appendice II, 4b(i), che erano usati o commercializzati prima del 1° gennaio 2004 e che per il resto sono conformi alle *Regole*, possono essere usati fino al 31 dicembre 2004.



(ii) Ferri e Putters

App.
II

Quando la testa del bastone è nella sua posizione normale di address le dimensioni della testa devono essere tali che la distanza tra il tacco e la punta sia maggiore della distanza tra la faccia e il dorso. Per teste di forma tradizionale, queste dimensioni saranno misurate su linee orizzontali tra le proiezioni verticali dei punti più esterni di:

- tacco e punta; e
- faccia e dorso.

Per teste di forma inusuale, la distanza tra la punta ed il tacco può essere misurata sulla faccia.

c. Facce per Colpire

La testa del bastone deve avere soltanto una faccia per colpire, eccetto che un putter può averne due se hanno le stesse caratteristiche, e sono l'una dalla parte opposta dell'altra.



5. Faccia del Bastone

a. Regola Generale

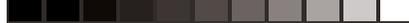
Il materiale utilizzato e il processo di fabbricazione della faccia o della testa del bastone, o qualsiasi trattamento fatto su di esse, non devono avere all'impatto l'effetto di una molla (prova in archivio), o imprimere in modo significativo alla palla più o meno effetto (spin) di una normale faccia in acciaio, o provocare qualsiasi altro effetto che possa indebitamente influenzare il movimento della palla.

La faccia del bastone deve essere dura e rigida (si possono fare alcune eccezioni per i putters) e, eccetto per le lavorazioni sotto elencate, deve essere liscia e non deve avere alcun grado di concavità.



165





App. II **b. Rugosità e Materiale dell'Area di Impatto**

Eccetto che per le lavorazioni specificate nei paragrafi successivi, la rugosità della superficie entro l'area progettata per l'impatto ("area di impatto") non deve superare quella di una sabbatura decorativa, o di una fresatura fine (vedere la Fig.IX).

L'intera area di impatto deve essere dello stesso materiale. Si possono fare eccezioni per i bastoni di legno.

c. Lavorazioni sull'Area di Impatto

Le lavorazioni sull'area di impatto non devono avere bordi affilati o orli rialzati che si possano sentire con un dito. Le scanalature e le punzonature nell'area di impatto devono essere conformi alle seguenti specifiche:

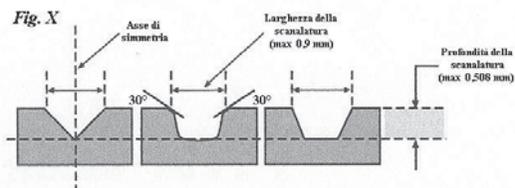
- (i) **Scanalature.** Si può far uso di una serie di scanalature diritte con lati divergenti e sezione trasversale simmetrica (vedere la Fig.X).
- La larghezza e la sezione trasversale devono essere costanti attraverso la faccia del bastone e per tutta la lunghezza delle scanalature.
 - Qualsiasi arrotondamento degli spigoli delle scanalature deve avere una forma a raggio che non ecceda 0,020 pollici (0,508 mm).
 - La larghezza delle scanalature non deve eccedere 0,035 pollici (0,9 mm), usando il metodo di misura dei 30 gradi adottato dal R&A.
 - La distanza tra gli spigoli di scanalature adiacenti deve essere non inferiore a tre volte la larghezza di una scanalatura, e non inferiore a 0,075 pollici (1,905 mm).
 - La profondità di una scanalatura non deve eccedere 0,020 pollici (0,508 mm).
- (ii) **Punzonature.** Si possono fare punzonature.
- L'area di qualsiasi punzonatura non deve eccedere 0,0044



pollici quadrati (2,84 mm²).

App.
II

- Una punzonatura non deve essere più vicino ad un'altra adiacente di 0,168 pollici (4,27 mm) misurati da centro a centro.
- La profondità di una punzonatura non deve eccedere 0,040 pollici (1.02 mm).
- Se vi sono sia punzonature che scanalature, una punzonatura non deve essere più vicino ad una scanalatura di 0,168 pollici (4,27 mm), misurati da centro a centro.



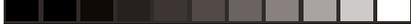
d. Lavorazioni Decorative

Il centro dell'area di impatto può essere indicato da un disegno che possa stare entro i limiti di un quadrato i cui lati siano di 0,375 pollici (9,53 mm) di lunghezza. Un tale disegno non deve influenzare indebitamente il movimento della palla. Lavorazioni decorative sono permesse fuori dell'area di impatto.

e. Lavorazioni sulla Faccia Non-metallica del Bastone

Le specifiche di cui sopra si applicano ai bastoni sui quali l'area di impatto della faccia è di metallo o di un materiale di durezza simile.

Esse non si applicano ai bastoni con facce fatte con altri materiali e il cui angolo di inclinazione (loft) sia di 24 gradi o meno, ma sono proibite le lavorazioni che potrebbero influenzare indebitamente il movimento della palla. I bastoni con questo tipo di faccia e con un angolo di inclinazione superiore a 24 gradi possono avere



App. II scanalature della larghezza massima di 0,040 pollici (1,02 mm) e della profondità massima di una volta e mezza la larghezza della scanalatura ma, a parte ciò, devono essere conformi alle specifiche sulle lavorazioni di cui sopra.

f. Lavorazioni sulla Faccia dei Putters

Le specifiche di cui sopra riguardanti la rugosità, il materiale e le lavorazioni nell'area di impatto non si applicano ai putters.



APPENDICE III - LA PALLA

App.
III

1. Peso

Il peso della palla non deve essere maggiore di 1,620 onces avoirdupois (45,93 gr).

2. Dimensione

Il diametro della palla non deve essere inferiore a 1,680 pollici (42,67 mm). Questa specifica sarà soddisfatta se, con il suo solo peso, una palla passa attraverso un calibro ad anello del diametro di 1,680 pollici in meno di 25 su 100 posizioni scelte a caso, eseguendo la prova a una temperatura di 23 +/- 1°C.

3. Simmetria Sferica

La palla non deve essere progettata, fabbricata o intenzionalmente modificata per avere proprietà che differiscano da quelle di una palla sfericamente simmetrica.

4. Velocità Iniziale

La velocità iniziale di una palla non deve eccedere il limite specificato (prova in archivio) quando è misurata con apparecchiatura approvata dal R&A.

5. Distanza Complessiva Standard

L'insieme del volo e del roto della palla, quando è provato con apparecchiatura approvata dal R&A non deve eccedere la distanza specificata nelle condizioni esposte nello Standard di Distanza Complessiva per le palle da golf nell'archivio del R&A.

HANDICAPS

Le Regole del Golf non regolamentano l'assegnazione e la le variazioni degli handicaps. Tali questioni sono sotto la giurisdizione delle rispettive Federazioni Nazionali ed i quesiti dovrebbero essere rivolti di conseguenza.

REGOLE PER LO STATUS DEL DILETTANTE

Approvate dal R&A Rules Limited

In vigore dal 1° Gennaio 2004

Premessa

Il R&A si riserva il diritto di modificare le *Regole*, di interpretarle e di cambiare le interpretazioni inerenti lo Status del Dilettante in qualsiasi momento.

Nelle Regole per lo Status del Dilettante, è sottointeso che il genere usato per i vocaboli riferiti a qualsiasi persona includa entrambi i sessi.

DEFINIZIONI

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

Abilità o Reputazione Golfistica

In genere si considera che un *golfista Dilettante* abbia *abilità golfistica* solo quando ha vinto titoli significativi a livello regionale o nazionale. La *reputazione golfistica* si può guadagnare soltanto tramite l'*abilità golfistica* e non include la notorietà per incarichi nell'ambito del golf come dirigente. Spetta all'*Autorità Competente* il decidere se un determinato *golfista Dilettante* abbia o meno "abilità o reputazione golfistica".

Autorità Competente

In ogni Nazione, la "Autorità Competente" per quanto concerne le Regole sullo Status del Dilettante è la Federazione nazionale di quel Paese.

Nota: In Gran Bretagna ed in Irlanda l'*Autorità Competente* è il R&A.

Buono Premio

Un "buono premio" è un buono emesso dal *Comitato* in carica per

una gara per l'acquisto di merce presso un Pro-Shop o altri punti vendita al dettaglio.

Status
del
Dilettante

Comitato

Il "Comitato" è il *Comitato* incaricato dall'*Autorità Competente*.

Golfista Dilettante

Un "Golfista Dilettante" è colui che pratica il gioco del golf come sport non remunerativo e senza trarne profitto e che non riceve compenso per l'insegnamento del golf o per altre mansioni in conseguenza della propria *abilità o reputazione golfistica*, salvo come previsto dalle *Regole*.

Golfista Junior

Un "golfista junior" è un *golfista Dilettante* che non ha ancora compiuto il suo 18° anno nell'anno precedente la manifestazione, a meno che l'*Autorità Competente* stabilisca un limite di età diverso.

Insegnamento

L'*"insegnamento"* comprende dare lezioni sugli aspetti fisici del gioco del golf, vale a dire la tecnica vera e propria per fare uno swing con un bastone da golf e colpire una palla.

Premio Simbolico

Un "premio simbolico" è un trofeo realizzato in oro, argento, ceramica, vetro o simili che è permanentemente e chiaramente inciso.

R&A

"R&A" significa R&A Rules Limited

Regola o Regole

Il termine "Regola" o "Regole" si riferisce alle Regole sullo Status del Dilettante così come stabilite dall'*Autorità Competente*.

Status
del
Dilettante

Riconoscimento al Merito

Un “riconoscimento al merito” è correlato a risultati degni di nota o a contributi in favore del golf purché disgiunto dai premi della gara. Un *riconoscimento al merito* non può essere una ricompensa in denaro.

Valore al Dettaglio

Il “valore al dettaglio” di un premio è il prezzo normalmente consigliato per la vendita al quale la merce è disponibile per chiunque in un punto di vendita al minuto.

Regola 1 Dilettantismo

Definizioni

Tutti i termini definiti sono in *corsivo* e sono elencati in ordine alfabetico nella sezione Definizioni - vedere le pagine 170-172.

1-1. Regola Generale

Un *golfista Dilettante* deve giocare e comportarsi in rispetto delle *Regole*.

1-2. Status del Dilettante

Lo Status del Dilettante è un requisito generale per poter giocare nelle gare di golf in qualità di *golfista Dilettante*. Una persona che compie azioni contrarie alle *Regole* può perdere il proprio status di *golfista Dilettante* e di conseguenza non essere ammesso a giocare nelle gare per Dilettanti.

1-3. Scopo e Spirito delle Regole

Lo scopo e lo spirito delle *Regole* è quello di mantenere la distinzione fra il golf Dilettantistico e quello Professionistico e di mantenere il gioco Dilettantistico il più possibile libero dagli abusi che possono derivare da sponsorizzazioni incontrollate ed incentivi finanziari. Si ritiene necessario salvaguardare il golf Dilettantistico, che è largamente auto-regolamentato per ciò che riguarda le

Regole di gioco ed il sistema di handicap, in modo che possa essere apprezzato in pieno da tutti i *golfisti Dilettanti*.

Status
del
Dilettante

1-4. Dubbi sulle Regole

Chiunque desidera essere un *golfista Dilettante* e ha il dubbio che intraprendere certe azioni sia permesso dalle *Regole*, dovrebbe consultare l'*Autorità Competente*.

Qualsiasi organizzatore o sponsor di una gara di golf per Dilettanti o di una manifestazione che coinvolga *golfisti Dilettanti*, se non è sicuro che il programma sia in accordo con le *Regole* dovrebbe consultare l'*Autorità Competente*.

Regola 2 Professionismo

Definizioni

Tutti i termini definiti sono in *corsivo* e sono elencati in ordine alfabetico nella sezione Definizioni - vedere le pagine 170-172.

2-1. Regola Generale

Un *golfista Dilettante* non deve intraprendere alcuna azione allo scopo di diventare un *golfista Professionista*, compreso lo stipulare accordi, verbali o scritti, con uno sponsor o con un procuratore per Professionisti.

Eccezione: Fare domanda senza successo per ottenere l'incarico di Assistente Professionista.

Nota: Un *golfista Dilettante* può informarsi sulle opportunità che potrebbe avere come Professionista e può lavorare in un Pro-Shop e ricevere un salario, a patto che non infranga le *Regole* in qualsiasi altro modo.

2-2. Associazioni di Golfisti Professionisti

Un *golfista Dilettante* non deve essere iscritto o rinnovare l'iscrizione a nessuna Associazione di Golfisti Professionisti.

Status
del
Dilettante

2-3. Giocatori di Tornei per Professionisti

Un *golfista Dilettante* non deve possedere o rinnovare l'autorizzazione per giocare in un Circuito di gare per Professionisti.

Nota: Se un *golfista Dilettante* deve gareggiare in una o più pre-qualifiche per acquisire il diritto di giocare in un Circuito di gare per Professionisti, può iscriversi e giocare queste pre-qualifiche senza perdere il proprio *Status di Dilettante*, a patto che, prima di giocare e per iscritto, dichiari di rinunciare a qualsiasi premio in denaro della gara.

Regola 3 Premi

Definizioni

Tutti i termini definiti sono in *corsivo* e sono elencati in ordine alfabetico nella sezione Definizioni - vedere le pagine 170-172.

3-1. Giocare per Premi in Denaro

Un *golfista Dilettante* non deve giocare a golf per premi in denaro.

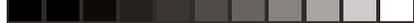
3-2. Limiti dei Premi

a. Regola Generale

Un *golfista Dilettante* non deve accettare un premio (eccetto un *premio simbolico*) o un *buono premio* di valore al dettaglio superiore a 700 Euro, o ad un importo inferiore che può essere stabilito dall'*Autorità Competente*. Questi limiti si applicano al totale dei premi o dei *buoni premio* accettati da un *golfista Dilettante* in qualsiasi singola gara o serie di gare, escluso qualsiasi premio per aver fatto buca in uno.

b. Premi per aver fatto Buca in Uno

I limiti prescritti dalla Regola 3-2a si applicano al premio per aver



fatto buca in uno. Tuttavia si può accettare tale premio in aggiunta a qualsiasi altro premio vinto nella stessa gara.

Status
del
Dilettante

c. Convertire i Premi

Un *golfista Dilettante* non può convertire un premio o un *buono premio* in denaro.

Eccezione: un *golfista Dilettante* può presentare un *buono premio* ad una Federazione nazionale o ad un Comitato regionale per successivamente ricevere il rimborso, per l'importo corrispondente al suo valore, delle spese sostenute per partecipare ad una gara di golf, sempre che il rimborso di tali spese sia permesso dalla Regola 4-2.

Nota 1: L'onere di provare il *valore al dettaglio* di un particolare premio è a carico del Comitato in carica per la gara.

Nota 2: Si raccomanda che il valore complessivo dei premi per la categoria scratch, o dei premi per ciascuna categoria a handicap, in una gara su 18 buche non superi il doppio del limite prescritto, in una gara su 36 buche il triplo, in una gara su 54 buche cinque volte ed in una gara su 72 buche sei volte il limite prescritto.

3-3. Riconoscimenti al Merito

a. Regola Generale

Un *golfista Dilettante* non deve accettare un *riconoscimento al merito* di *valore al dettaglio* superiore ai limiti prescritti dalla Regola 3-2a.

b. Riconoscimenti Multipli

Un *golfista Dilettante* può accettare più *riconoscimenti al merito* offerti da donatori diversi, anche se il loro *valore al dettaglio* nell'insieme supera il limite prescritto, a patto che essi non vengano donati in quel modo allo scopo di evadere il limite per un riconoscimento singolo.



Definizioni

Tutti i termini definiti sono in *corsivo* e sono elencati in ordine alfabetico nella sezione Definizioni - vedere le pagine 170-172.

4-1. Regola Generale

Ad eccezione di quanto previsto dalle *Regole*, un *golfista Dilettante* non deve accettare rimborsi spese, in denaro od in altro modo, da qualsiasi fonte per partecipare ad una gara o ad un'esibizione di golf.

4-2. Rimborsi Spese

Un *golfista Dilettante* può ricevere rimborsi spese, che non siano superiori a quelle effettivamente sostenute, per partecipare ad una gara o ad un'esibizione di golf come segue:

a. Sostegno familiare

Un *golfista Dilettante* può ricevere rimborsi spese da un membro della propria famiglia o da un tutore legale.

b. Golfisti Junior

Un *golfista junior* può ricevere rimborsi spese quando partecipa ad una gara riservata esclusivamente a *golfisti junior*.

c. Manifestazioni a Squadre

- (i) Un *golfista Dilettante*, che sta rappresentando la propria Nazione, Regione o Circolo (o ente simile) in una gara a squadre o in un *campo scuola* potrà ricevere rimborsi spese; e
- (ii) Un *golfista Dilettante*, che sta rappresentando la propria Nazione partecipando ad una manifestazione all'estero a livello nazionale, immediatamente seguente o antecedente una manifestazione a squadre internazionale, può ricevere rimborsi spese.

I rimborsi spese devono essere pagati dall'organismo che egli rappresenta o dall'autorità che controlla il golf nella Nazione ospitante. Status
del
Dilettante

d. Manifestazioni Individuali

Un *golfista Dilettante* può ricevere rimborsi spese quando partecipa a gare individuali a patto che siano soddisfatte le seguenti condizioni:

- (i) il giocatore deve essere stato designato per partecipare alla gara dal proprio Circolo, Comitato regionale o Federazione nazionale.
- (ii) Nel caso in cui la manifestazione abbia luogo nella Nazione di appartenenza del giocatore e la designazione sia stata fatta dal proprio Circolo o Comitato regionale, si deve prima ottenere l'approvazione da parte della Federazione nazionale o del Comitato regionale della zona nella quale la manifestazione ha luogo.
- (iii) Nel caso in cui la manifestazione abbia luogo in una Nazione diversa da quella del giocatore, si deve prima ottenere l'approvazione da parte della Federazione nazionale del Paese nel quale la manifestazione ha luogo e, se l'organismo che ha designato il giocatore non è la Federazione nazionale del Paese nel quale avviene la designazione, si deve prima ottenere l'approvazione da parte della Federazione nazionale su richiesta dell'ente che lo ha designato.
- (iv) I rimborsi spese devono essere pagati soltanto dalla Federazione nazionale o dal Comitato regionale responsabile per l'area dalla quale proviene la designazione oppure, con l'autorizzazione dell'ente designante, dall'autorità competente che controlla il golf nella Nazione ospitante.
- (v) I rimborsi spese dovranno essere limitati ad un determinato numero di giorni di gara per anno solare, come stabilito dall'*Autorità Competente* della Nazione dalla quale provie-

ne la designazione. I rimborsi spese sono concepiti per comprendere un tempo ragionevole per il viaggio e per i giorni di pratica connessi a quelli di gara.

e. Persone Famose, Rapporti di Affari, etc.

Un *golfista Dilettante* che viene invitato a partecipare ad una gara per ragioni non connesse alla propria *abilità golfistica* può ricevere rimborsi spese.

f. Esibizioni

Un *golfista Dilettante* che partecipa ad una manifestazione in favore di un ente benefico riconosciuto può ricevere rimborsi spese, a patto che la manifestazione non venga organizzata in connessione con un altro evento golfistico.

g. Gare Sponsorizzate a Handicap

Un *golfista Dilettante* può ricevere rimborsi spese quando prende parte ad una gara sponsorizzata a handicap, a patto che la gara sia stata autorizzata come segue:

- (i) Qualora la gara abbia luogo nella Nazione di appartenenza del giocatore, lo sponsor deve aver prima ottenuto l'approvazione annuale da parte dell'*Autorità Competente*; e
- (ii) Qualora la gara abbia luogo in più di una Nazione o coinvolga golfisti di un'altra Nazione, lo sponsor deve prima ottenere l'approvazione da parte delle due o più *Autorità Competenti*. La richiesta per ottenere questa approvazione deve essere inoltrata all'*Autorità Competente* della Nazione dove la gara ha inizio.

Regola 5 Insegnamento

Definizioni

Tutti i termini definiti sono in *corsivo* e sono elencati in ordine alfabetico nella sezione Definizioni - vedere le pagine 170-172.

5-1. Regola Generale

Fatta eccezione per quanto previsto dalle *Regole*, un *golfista Dilettante* non dovrà ricevere remunerazione o compenso per l'*insegnamento* del golf.

5-2. Quando il Pagamento è Lecito

a. Scuole, Università, etc.

Un *golfista Dilettante*, che lavora presso un istituto o un'organizzazione didattica, può accettare una remunerazione od un compenso per l'*insegnamento* del gioco del golf agli studenti di quell'istituto od organizzazione, a patto che durante l'arco dell'anno il tempo da lui complessivamente dedicato all'*insegnamento* del golf non superi il 50% del tempo dedicato all'espletamento di tutte le sue mansioni in qualità di dipendente.

b. Golfisti Junior

Un *golfista Dilettante* può accettare rimborsi spese, per importi non superiori alle spese effettivamente sostenute, per impartire *insegnamenti* a *golfisti junior* inseriti in un programma precedentemente approvato dall'*Autorità competente*.

5-3. Insegnamento per Iscritto

Un *golfista Dilettante* può accettare una remunerazione od un compenso per l'*insegnamento* per iscritto, a patto che la sua abilità o reputazione come golfista non sia un fattore determinante per l'assunzione o l'incarico o la vendita del suo lavoro.

Nota: L'*insegnamento* non comprende i molti aspetti psicologici del gioco o le Regole o l'Etichetta del Golf.

Regola 6 Utilizzo di Abilità o Reputazione Golfistica

Definizioni

Tutti i termini definiti sono in *corsivo* e sono elencati in ordine

alfabetico nella sezione Definizioni - vedere le pagine 170-172.

6-1. Regola Generale

Fatta eccezione per quanto previsto dalle *Regole*, un *golfista Dilettante* che abbia *abilità o reputazione golfistica* non deve utilizzare tale abilità o reputazione per promuovere, pubblicizzare o vendere qualsiasi cosa o per ottenere un qualsiasi introito finanziario.

6-2. Concedere il Nome o l'Immagine

Un *golfista Dilettante* che abbia *abilità o reputazione golfistica* non deve fare uso di tale abilità o reputazione per ricevere pagamenti, compensi, benefici personali o qualsivoglia introito finanziario per acconsentire che il proprio nome o immagine venga utilizzato per la pubblicità o per la vendita di qualsiasi cosa.

Nota: Un *golfista Dilettante* può accettare attrezzatura da parte di qualsiasi operatore commerciale del settore a patto che non sia implicata alcuna forma di pubblicità.

6-3. Partecipazione Personale

Un *golfista Dilettante* che abbia *abilità o reputazione golfistica* non dovrà utilizzare tale abilità o reputazione per ottenere pagamenti, compensi, benefici personali o profitti finanziari di qualsiasi tipo per una partecipazione personale.

Eccezione:

Un *golfista Dilettante* può ricevere il rimborso delle spese effettivamente sostenute in relazione ad una propria partecipazione personale a patto che non sia coinvolta alcuna gara od esibizione di golf.

6-4. Commentare per Radio o TV e Scrivere

Un *golfista Dilettante* che abbia *abilità o reputazione golfistica* non deve utilizzare tale abilità o reputazione per ottenere paga-

menti, compensi, benefici personali o profitti finanziari di qualsiasi tipo per commentare il golf per radio o TV, o per scrivere articoli o libri sul golf.

Status
del
Dilettante

Eccezione: Un *golfista Dilettante* potrà ricevere pagamenti, compensi, benefici personali o qualsiasi profitto finanziario per commentare per radio o TV, o per scrivere a patto che:

- (a) il giocatore sia effettivamente l'autore della cronaca, dell'articolo o del libro; e
- (b) l'*insegnamento* del gioco del golf non ne faccia parte.

6-5. Borse di Studio

Un *golfista Dilettante* che abbia *abilità o reputazione golfistica* non deve accettare i benefici di una borsa di studio, ad eccezione di quelle la cui durata e clausole siano state approvate dall'*Autorità Competente*.

6-6. Diventare Socio

Un *golfista Dilettante* che abbia *abilità e reputazione golfistica* non deve accettare la proposta di associarsi ad un Golf Club senza pagare per intero la quota sociale prevista, se tale proposta è fatta con l'intento di indurlo a giocare per quel Club.

Regola 7 Altri Comportamenti Incompatibili con lo Status del Dilettante

Definizioni

Tutti i termini definiti sono in *corsivo* e sono elencati in ordine alfabetico nella sezione Definizioni - vedere le pagine 170-172.

7-1. Condotta Dannosa per il Dilettantismo

Un *golfista Dilettante* non dovrà comportarsi in maniera che possa essere giudicata dannosa per il miglior andamento del gioco Dilettantistico.

Status
del
Dilettante

7-2. Condotta Contraria allo Scopo e allo Spirito delle Regole

Un *golfista Dilettante* non deve intraprendere alcuna azione, ivi comprese azioni collegate a scommesse sul gioco del golf, che sia contraria allo scopo e allo spirito delle *Regole*.

Regola 8 Procedura per l'Applicazione delle Regole

Definizioni

Tutti i termini definiti sono in *corsivo* e sono elencati in ordine alfabetico nella sezione Definizioni - vedere le pagine 170-172.

8-1. Giudizio su una Infrazione

Se viene sottoposta all'attenzione del *Comitato* una possibile infrazione alle *Regole* commessa da una persona che afferma di essere un *golfista Dilettante*, spetta al *Comitato* giudicare se l'infrazione sia stata commessa o meno. Il *Comitato* indagherà su ciascun caso nella misura che riterrà appropriata e prenderà in considerazione i pro ed i contro. Il giudizio del *Comitato* sarà definitivo, soggetto ad un ricorso in Appello come previsto in queste *Regole*.

8-2. Applicazione

Dopo aver deciso che un giocatore ha infranto le *Regole*, il *Comitato* può dichiarare che la persona ha perso lo *Status di Dilettante* oppure può chiedergli di astenersi o di desistere da determinate azioni come condizione per non perdere il proprio Status di Dilettante.

Il *Comitato* deve fare tutti gli sforzi possibili per assicurarsi che la persona venga informata e può informare qualsiasi Federazione interessata circa i provvedimenti presi in base alla Regola 8-2.

8-3. Procedura per il Ricorso in Appello

Ogni *Autorità Competente* dovrebbe instaurare una procedura in

base alla quale la persona coinvolta possa ricorrere in appello contro qualsiasi decisione riguardante l'applicazione di queste *Regole*.

Status
del
Dilettante

Nota: Se una persona, la cui *Autorità Competente* è il R&A, è coinvolta da una decisione presa dal Comitato per lo Status del Dilettante del R&A, per quanto riguarda l'applicazione di queste *Regole*, detta persona potrà ricorrere in appello contro quella decisione presso il Comitato di Appello per lo Status del Dilettante del R&A.

Regola 9 Reintegrazione nello Status del Dilettante

Definizioni

Tutti i termini definiti sono in *corsivo* e sono elencati in ordine alfabetico nella sezione Definizioni - vedere le pagine 170-172.

9-1. Regola Generale

Solo il *Comitato* ha il potere di reintegrare una persona nello Status di Dilettante o di negargli la reintegrazione, fatto salvo un ricorso in Appello come previsto in queste *Regole*. Ogni domanda per la reintegrazione dovrà essere esaminata valutando i pro ed i contro.

9-2. Domande per la Reintegrazione

Nell'esaminare una domanda per la reintegrazione, il *Comitato* dovrà di norma ispirarsi ai seguenti principi:

a. Attesa di Reintegrazione

Si ritiene che il Professionista abbia un vantaggio sul *golfista Dilettante* per il fatto di essersi dedicato al gioco come professione; anche le altre persone che infrangono le *Regole* ottengono dei vantaggi che non possono ottenere i *golfisti Dilettanti*.

Essi non perdono necessariamente tali vantaggi per il solo fatto di decidere di smettere di infrangere le *Regole*. Perciò, chi fa domanda di reintegrazione nello Status di Dilettante dovrà essere

Status
del
Dilettante

sottoposto ad un periodo di attesa per la reintegrazione come stabilito dal *Comitato*.

Il periodo di attesa per la reintegrazione ha inizio dalla data dell'ultima infrazione alle *Regole* commessa dalla persona, a meno che il *Comitato* decida che abbia inizio dalla data in cui è venuta a conoscenza dell'ultima infrazione commessa.

b. Periodo di Attesa per la Reintegrazione

(i) Professionisti

Il periodo di attesa per la reintegrazione è di solito correlato alla durata dell'infrazione. In ogni modo, nessuno di coloro che ne fanno richiesta è solitamente reintegrabile fino a quando non si sia comportato in modo conforme alle *Regole* per un periodo di almeno un anno. Si raccomanda che il *Comitato* applichi le seguenti linee guida per quanto riguarda i periodi di attesa per la reintegrazione:

Durata dell'infrazione: Periodo di attesa per la reintegrazione:

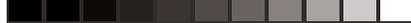
Inferiore ai 5 anni 1 anno

5 anni o superiore 2 anni

Il *Comitato* si riserva il diritto di prolungare o accorciare tale periodo. I giocatori di rilevanza nazionale con durata dell'infrazione superiore a cinque anni di solito non possono essere reintegrati.

(ii) Altre Infrazioni alle Regole

Il periodo di attesa per la reintegrazione di solito è collegato all'entità dell'infrazione, cioè al valore di un premio eccessivo, all'ammontare di rimborsi spese non autorizzati che ha accettato, ecc.. Tuttavia, nessuno di coloro che ne fanno richiesta è solitamente reintegrabile fino a quando non si sia comportato in modo conforme alle *Regole* per un periodo di almeno un anno. Si raccomanda che il *Comitato* aumenti il periodo d'attesa per la reintegrazione in modo proporzionale alla gravità dell'infrazione, fino ad un massimo di cinque anni per i casi più seri.



Il Comitato si riserva il diritto di estendere o di accorciare tale periodo.

Status
del
Dilettante

c. Numero delle Reintegrazioni

Una persona non viene normalmente reintegrata per più di due volte.

d. Lo Status nell'Attesa di Reintegrazione

Durante il periodo di attesa per la reintegrazione, una persona che ha fatto richiesta di reintegrazione dovrà attenersi a queste *Regole* dato che esse riguardano un *golfista Dilettante*.

Egli non ha i requisiti per partecipare alle gare come *golfista Dilettante*.

Tuttavia, previa approvazione da parte del Circolo, potrà partecipare unicamente alle gare fra i soci del Circolo dove è socio e vincerne i premi; ma non può rappresentare tale Circolo nelle gare interclub.

9-3. Procedura per la Reintegrazione

Ogni domanda di reintegrazione deve essere sottoposta al *Comitato*, in accordo con le procedure che possono essere state stabilite e deve contenere tutte le informazioni che il *Comitato* ritiene opportuno richiedere.

9-4. Procedura per il Ricorso in Appello

Ogni *Autorità Competente* dovrà instaurare una procedura per mezzo della quale la persona coinvolta possa ricorrere in appello contro qualsiasi decisione in merito alla reintegrazione nello Status di Dilettante.

Nota: Se una persona, la cui *Autorità Competente* è il *R&A*, è coinvolta da una decisione presa dal Comitato per lo Status del Dilettante del *R&A*, per quanto riguarda la reintegrazione nello *Status di Dilettante*, detta persona potrà ricorrere in appello contro quella decisione presso il Comitato di Appello per lo Status del Dilettante del *R&A*.



Definizioni

Tutti i termini definiti sono in *corsivo* e sono elencati in ordine alfabetico nella sezione Definizioni - vedere le pagine 170-172.

10-1. Decisione del Comitato

La decisione del *Comitato* è definitiva, salvo ricorso in Appello come previsto dalle Regole 8-3 e 9-4.

10-2. Dubbio sulle Regole

Se il *Comitato* ritiene che un caso sia dubbio o non previsto dalle *Regole*, prima di decidere, può consultarsi con il Comitato per lo Status del Dilettante del *R&A*.

INDICE ANALITICO

Indice

Regola	Pagina
Acqua Occasionale (Definizione)	25
Interferenza con e ovviare da (Regola 25-1)	103
Address	
Determinare il punto più vicino dove ovviare	36
Addressarsi sulla palla. Vedere anche Stance (Definizione)	25
Incorrere in colpo di penalità (Regola 18-2b)	83
Linea del putt toccata (Regola 16-1a)	77
Palla che si muove dopo l'address (Regola 18-2b)	83
Agente Estraneo (Definizione)	25
Forecaddie (definizione di forecaddie)	29
Palla ferma mossa da (Regola 18-1)	82
Palla in movimento deviata o fermata da (Regola 19-1)	85
Aiuto	
Penalità (Regola 14-2)	73
Aiuto Fisico (Regola 14-2)	73
Alzare la Palla. Vedere anche Pulire la Palla; Punto Più Vicino dove Ovviare	
Condizioni che lo permettono (Regola 22)	96
Da un posto sbagliato (Regola 20-6)	94
Dentro o sopra una ostruzione mobile (Regola 24-1)	99
In bunker (Regole 13-4, 24-2b(ii), 25-1b(ii))	71, 100, 104
In ostacolo d'acqua (Regole 26-1, 26-2)	108, 109
Interferenza con condizioni temporanee (App. I)	133
Marcare prima (Regola 20-1)	88
Palla droppata non correttamente (Regola 20-6)	94
Penalità (Regole 5-3, 6-8c, 12-2, 18-2a, 20-1)	50, 57, 69, 82, 88
Per determinarne la inservibilità (Regola 5-3)	50
Per identificazione (Regola 12-2)	69
Percorso, senza penalità (Regole 5-3, 6-8c, 12-2, 22, 24-1, 24-2b, 25-1b)	50, 57, 69, 96, 99, 100, 104
Quando il gioco è interrotto (Regola 6-8c)	57
Sul putting green (Regole 16-1b)	78
Animale Scavatore, Buca Fatta da (Definizione)	25
Ovviare (Regola 25-1)	103
Palla mossa durante la ricerca (Regola 12-1)	68
Approcciare	
Pratica durante un giro (Regola 7-2)	59
Pratica prima di un giro (Regola 7-1)	58
Arbitro	
Agente estraneo (definizione di agente estraneo)	25
Decisione finale (Regola 34-2)	128

187

Indice	Limitarne i compiti da parte del comitato (Regola 33-1)	123
Area di Partenza. Vedere anche Onore (Definizioni)		26
Area di partenza sbagliata (Regola 11-5)		68
Colpo precedente giocato dalla (Regola 20-5)		93
Correzione dell'errore per non aver imbucato (Regola 3-2)		44
Fare reclamo prima di giocare dalla successiva (Regola 2-5)		42
Giocare fuori dalla (Regola 11-4)		67
Giocare la palla provvisoria o la seconda palla dalla (Regola 10-3)		66
Imbucare con la palla giocata dalla partenza (Regola 15-1)		75
Ordine di gioco		
Gioco a colpi <stroke play> (Regola 10-2a)		64
Match play (Regola 10-1a)		63
Threesome o foursome (Regola 29-1)		114
Praticare sopra o vicino		
Durante il giro (Regola 7-2)		59
Prima o tra due giri (Regola 7-1b)		59
Stare fuori per giocare la palla dentro (Regola 11-1)		66
Supportare la palla (Regola 11-1)		66
Area per la Pratica		
Decisione del comitato su (Regola 33-2c)		124
Aree Ambientalmente Protette		
Decisione del comitato sulle (App. I)		133
Regola locale (App. I)		135
Asta della bandiera (Definizioni)		26
Colpirla (Regola 17-3)		81
Custodita senza autorizzazione (Regola 17-2)		80
Custodita, rimossa o alzata (Regola 17-1)		80
Riposizionarla nella buca (Etichetta)		23
Avversario		
Custodire l'asta della bandiera senza autorizzazione (Regola 17-2)		80
Palla mossa da (Regola 18-3)		83
Riferire una penalità a (Regola 9-2)		62
Bastoni		
Appoggiare		
In ostacolo (Regola 13-4)		71
Leggermente (Regola 13-2)		70
Cambiare le caratteristiche di gioco (Regola 4-2)		46
Campioni sottoposti al R&A (Regola 4)		45
Canna (App. II)		161
Caratteristiche (App. II)		157
Condivisi dai partners (Regola 4-4b)		48
Danneggiati		
Al di fuori del normale svolgimento del gioco (Regola 4-3b)		47
Nel normale svolgimento del gioco (Regola 4-3a)		47
Prima del giro (Regola 4-3c)		48
Dichiarati fuori gioco (Regola 4-4c)		49

Faccia (App. II)	165	Indice
Impugnatura		
Aiuto artificiale per impugnare (Regola 14-3)	73	
Specifiche (App. II)	162	
Inservibili al gioco (Regola 4-3)	47	
Lunghezza (App. II)	159	
Numero massimo consentito (Regola 4-4a)	48	
Penalità		
Bastoni non conformi (Regola 4-1)	46	
Caratteristiche di gioco cambiate (Regola 4-2a)	46	
Eccesso di bastoni (Regola 4-4)	48	
Materiale estraneo applicato (Regola 4-2b)	46	
Prendere in prestito o condividere (Regola 4-4b)	48	
Regolabilità (App. II)	158	
Sostituzione durante il giro (Regola 4-3a)	47	
Specifiche (App. II)	157	
Usura e modifiche (Regola 4-1b)	46	
Best-Ball Match Play (Definizioni)	31	
Numero massimo di bastoni (Regola 30-3b)	116	
Ordine di gioco (Regola 30-3c)	116	
Partner assente (Regola 30-3a)	115	
Penalità		
Effetto di altre penalità (Regola 30-3f)	117	
Squalifica (Regola 30-3e)	116	
Buca. Vedere anche Linea di Gioco; Match Play (Definizioni)	26	
Buche nuove per la competizione (Regola 33-2b, App. I)	124, 153	
Concederla in match play (Regola 2-4)	42	
Danneggiata (Regola 33-2b)	124	
Determinare il punteggio per la (Regola 3-3b)	44	
Fatta da un animale scavatore (definizione di animale scavatore)	25	
Fatta da un greenkeeper (definizione di terreno in riparazione)	38	
Imbucare		
Mancare di, gioco a colpi <stroke play> (Regola 3-2)	44	
Palla giocata dall'area di partenza (Regole 1-1, 15-1)	40, 75	
Numero in un giro convenzionale (definizione di giro convenzionale)	30	
Palla in bilico sul bordo (Regola 16-2)	79	
Pareggiata (Regola 2-2)	41	
Provare la superficie del putting green durante il gioco della (Regola 16-1d)	78	
Punteggio errato (Regola 6-6d)	54	
Riposizionare l'asta della bandiera nella (Etichetta)	23	
Tempo consentito per completare la (Regola 6-7 Nota 2)	55	
Vincitore della (Regola 2-1)	41	
Buca Pareggiata (Regola 2-2)	41	

Indice		
Buchi delle Zolle (divots)		
Riparare i buchi delle zolle (Etichetta)		23
Zolle ripiazzate (Regola 13-2)		70
Buchi di Aerazione		
Regola locale (App. I)		141
Bunkers. Vedere anche Ostacoli (Definizioni)		27
Palla ingiocabile nei (Regola 28)		113
Punto più vicino dove oviare (Regole 24-2b, 25-1b)		100, 104
Sassi nei, regola locale (App. I)		128
Caddie. Vedere anche Equipaggiamento (Definizioni)		27
Che custodisce l'asta della bandiera (Regola 17)		80
Infrazione ad una Regola da parte del (Regola 6-4)		53
Palla mossa dal (Regole 18-2, 18-3, 18-4)		82, 83, 84
Posizione del (Regola 14-2)		73
Uno per giocatore (Regola 6-4)		53
Campo. Vedere anche Terreno in Riparazione (Definizioni)		27
Acqua occasionale in (definizione di acqua occasionale)		25
Cura del (Etichetta)		22
Definire limiti e margini del (Regola 33-2a)		124
Ingiocabile (Regola 33-2d)		125
Precedenza sul (Etichetta)		22
Campo Ingiocabile		
Decisione del comitato (Regola 33-2d)		125
Carote di Vecchie Buche		
Riparare le (Regola 16-1c)		78
Casi di Parità		
Estendere il giro convenzionale per decidere, match play (Regola 2-3)		42
Raccomandazioni; opzioni (App. I)		154
Responsabilità del comitato (Regola 33-6)		126
Chiodi delle Scarpe da Golf		
Riparare il danno fatto dai (Etichetta)		23
Chiodi. Vedere anche Chiodi delle Scarpe da Golf		
Colpire		
Asta della bandiera o chi la custodisce (Regola 17-3)		81
In modo corretto (Regola 14-1)		73
Più di una volta (Regola 14-4)		74
Colpo. Vedere anche Stance (Definizioni)		27
Aiuto		
Aiuto fisico (Regola 14-2)		73
Congegni artificiali (Regola 14-3)		73
Annullare (Regola 10-1c)		64
Best-ball o quattro-palle match play (Regola 30-3d)		116
Buca pareggiata (Regola 2-2)		41
Chiedere consiglio (Regola 8)		61
Colpire la palla più di una volta (Regola 14-4)		74

Con la palla provvisoria (Regola 27-2b)	112	Indice
Con una palla sbagliata		
Best-ball o quattro-palle match play (Regola 30-3d)	116	
Gioco a colpi <stroke play> (Regola 15-3b)	76	
Match play (Regola 15-3a)	76	
Quattro-palle a colpi <stroke play> (Regola 31-6)	118	
Concedere (Regola 2-4)	42	
Considerazioni sulla sicurezza (Etichetta)	20	
Fuori dall'area di partenza (Regola 11-4)	67	
Giocare da dove è stato giocato il colpo precedente (Regola 20-5)	93	
Palla danneggiata per effetto di (Regola 5-3)	50	
Colpo di Penalità (Definizioni)	28	
Comitato. Vedere anche Condizioni (Definizioni)	28	
Compiti e poteri (Regola 33)	123	
Condizioni per la pratica (Regole 7-1, 7-2 Note)	58, 59, 60	
Costruzione dichiarata parte integrante del campo (definizione di ostruzione, Regola 33-2a)	33	
Decisione del		
Sui casi di parità (Regola 33-6, App. I)	126, 154	
Finale (Regola 34-3)	128	
Definire		
Area per la pratica (Regola 33-2c)	124	
Limiti e margini del campo (Regola 33-2, App. I)	124, 132	
Ostacoli d'acqua (definizione di ostacolo d'acqua e ostacolo d'acqua Laterale)	32, 33	
Ostruzioni mobili considerate inamovibili (definizione di ostruzione)	33	
Estendere il giro convenzionale in match play per decidere una parità (Regola 2-3)	42	
Prevenire il gioco lento (Regola 6-7, Nota 2)	55	
Regole locali fatte dal (Regola 33-8a, App. I)	127, 132	
Somma dei punteggi e applicazione dell'handicap (Regole 6-6d Nota 1, 33-5)	55, 126	
Sospensione del gioco da parte del (Regola 6-8b)	56	
Stabilire gli orari di partenza e i gruppi (Regole 6-3, 33-3)	52, 125	
Stabilire le condizioni (Regola 33-1, App. I)	123, 148	
Tabella dei colpi di handicap (Regola 33-4)	125	
Compagno di Gioco (Definizioni)	28	
Che custodisce l'asta della bandiera (Regola 17)	80	
Contestare una richiesta per palla inservibile (Regola 5-3 Nota)	51	
Dubbi sulla procedura (Regola 3-3a)	44	
Esaminare una palla (Regola 5-3)	50	
Identificare una palla (Regola 12-2)	69	
Palla in movimento che colpisce il (Regola 19-4)	87	
Palla mossa dal (Regola 18-4)	84	

Indice	Concessione	
	Del colpo successivo, della buca o della partita (Regola 2-4)	42
	Concorrente. Vedere anche Compagno di Gioco (Definizione)	28
	Dubbi sulla procedura (Regola 3-3a)	44
	Giocare colpi con una palla sbagliata (Regola 15-3b)	76
	Giocare fuori dell'area di partenza (Regola 11-4b)	67
	Giocare fuori turno (Regola 10-2c)	65
	Palla in movimento che colpisce il (Regola 19-2b)	86
	Palla non imbucata (Regola 3-2)	44
	Responsabilità sui punteggi del (Regola 6-6)	54
	Rifiuto di attenersi alle Regole (Regola 3-4)	45
	Condizione di Una Sola Palla	
	Condizioni di gara (App. I)	149
	Condizioni	
	Buche nuove (App. I)	153
	Comitato deve stabilirle (Regola 33-1)	123
	Condizioni temporanee (App. I)	133, 139
	Consiglio in gara a squadre (App. I)	153
	Decisione dei casi di parità (App. I)	154
	Giocatore responsabile di conoscerle (Regola 6-1)	51
	Orario di partenza (App. I)	150
	Pratica (App. I)	152
	Sospensione del gioco per situazione pericolosa (App. I)	152
	Specifiche della palla	
	Condizione di una sola palla (App. I)	149
	Lista delle palle da golf conformi (App. I)	149
	Trasporti (App. I)	153
	Velocità di gioco (App. I)	151
	Condizioni Anormali del Terreno (Def. Regola 25)	28, 103
	Interferenza (Regola 25-1a)	103
	Ovviare (Regola 25-1b)	104
	Palla mossa accidentalmente in (Regola 12-1)	68
	Punto più vicino dove ovviare (Definizioni)	36
	Condizioni Temporanee	
	Decisione del comitato (App. I)	133, 139
	Congegni Artificiali	
	Equipaggiamento insolito e (Regola 14-3)	73
	Consiglio (Definizioni)	28
	Durante il giro convenzionale (Regola 8-1)	61
	In gare a squadre (App. I)	153
	Contestazioni	
	Di casi non contemplati dalle Regole (Regola 1-4)	41
	Di reclami (Regole 2-5, 34)	42, 127
	Decisioni. Vedere anche Comitato	
	Equità (Regola 1-4)	41
	Finale dell'Arbitro (Regola 34-2)	128

Deviazione Accidentale (Definizioni)	29	Indice
Quando la palla è deviata o fermata accidentalmente da un agente estraneo (Regola 19-1)	85	
Distanza		
Valutare o misurare (Regola 14-3)	73	
Dormie		
Definizione (Regola 2-1)	41	
Dubbi sulla Procedura		
Gioco a colpi <stroke play> (Regola 3-3)	44	
Match play (Regola 2-5)	42	
Equipaggiamento. Vedere anche Palla (Definizioni)	29	
Congegni artificiali (Regola 14-3)	73	
Palla mossa da (Regole 18-2, 18-3, 18-4)	82, 83, 84	
Palla mossa da, durante la ricerca in match play (Regole 18-2, 18-3)	82, 83	
Equità		
Risolvere le contestazioni (Regola 1-4)	41	
Erba		
Dentro o intorno ad un bunker, non ostacolo (definizione di bunker)	27	
Residui di taglio (definizione di terreno in riparazione)	38	
Toccarla		
Con il bastone in ostacolo (Regola 13-4 Nota)	71	
Nel trovare e identificare la palla (Regola 12-1)	68	
Forecaddie (Definizioni)	29	
Definizione di agente estraneo	25	
Four-Ball a Colpi <Stroke Play> (Definizioni)	31	
Ordine di gioco (Regola 31-5)	118	
Partner assente (Regola 31-2)	118	
Penalità		
Effetto di altre penalità (Regola 31-8)	120	
Squalifica (Regola 31-7)	119	
Registrare i punteggi (Regole 6-6d Nota 2, 31-4, 31-7)	55, 118, 119	
Four-Ball Match Play (Definizioni)	31	
Numero massimo di bastoni (Regola 30-3b)	116	
Ordine di gioco (Regola 30-3c)	116	
Partner assente (Regola 30-3a)	115	
Penalità		
Effetto di altre penalità (Regola 30-3f)	117	
Squalifica (Regola 30-3e)	116	
Foursome (Definizioni)	31	
A colpi <stroke play> (Regola 29-3)	114	
Match play (Regola 29-2)	114	
Ordine di gioco (Regola 29-1)	114	
Fulmini		
Interruzione di gioco (Regola 6-8a)	56	
Situazione pericolosa (App. I)	152	

Indice Fuori Limite. Vedere anche Ostruzioni (Definizioni)	29
Considerazioni per la velocità di gioco (Etichetta)	21
Decisione del comitato su (App. I)	132
Oggetti che definiscono	
Fissi (Regola 13-2)	70
Non ostruzioni (definizione di ostruzioni)	33
Palla droppata che rotola fuori limite (Regola 20-2c)	90
Procedura (Regola 27-1)	110
Stance fuori limite (definizione di fuori limite)	29
Gare Contro-Bogey	
Conteggio (Regola 32-1a)	121
Descrizione delle (Regola 32-1)	120
Registrare i punteggi (Regola 32-1a)	121
Gare Contro-Par	
Conteggio (Regola 32-1a)	121
Registrare i punteggi (Regola 32-1a)	121
Gare Stableford	
Conteggio (Regola 32-1b)	121
Registrare i punteggi (Regola 32-1b)	121
Giocatore	
Considerazione per gli altri giocatori (Etichetta)	21
Esaminare una palla (Regola 5-3)	50
Fare un reclamo (Regola 2-5)	42
Identificare una palla (Regola 12-2)	69
Palla mossa	
Accidentalmente (Regola 18-2a)	82
Dopo aver toccato un impedimento sciolto (Regola 23-1)	98
Dopo l'address (Regola 18-2b)	83
Intenzionalmente (Regola 1-2, 18-2a)	40, 82
Responsabilità di giocare la palla giusta (Regole 6-5, 12-2)	54, 69
Gioco a colpi <stroke play>. Vedere anche Quattro-Palle a colpi; Penalità; Punteggi	
Accordarsi per giocare fuori turno (Regola 10-2c)	65
Asta della bandiera, custodita senza autorizzazione (Regola 17-2)	80
Buche nuove (Regola 33-2b, App. I)	124, 153
Colpi con una palla sbagliata (Regola 15-3)	76
Combinare con il match play (Regola 33-1)	123
Dubbi sulla procedura (Regola 3-3a)	44
Giocare fuori turno (Regola 10-2c)	65
Gioco lento, modifica della penalità (Regola 6-7)	55
Gruppi	
Cambiare (Regola 6-3b)	52
Comitato che predispone (Regola 33-3)	125
Handicap (Regola 6-2b)	52
Informazione sui colpi giocati (Regola 9-3)	63
Non imbucare (Regola 3-2)	44



Ordine di gioco (Regole 10-2a, 10-2c, 29-3)	64, 65, 114	Indice
Palla giocata da fuori dell'area di partenza (Regola 11-4b)	67	
Palla giocata da un posto sbagliato (Regola 20-7c)	95	
Penalità		
Accordarsi per non applicarle (Regola 1-3)	40	
Penalità generale (Regole 3-5)	45	
Riferire al marcatore (Regola 9-3)	63	
Squalifica, discrezione del comitato (Regola 33-7)	126	
Tempo limite per imporla (Regola 34-1b)	128	
Rifiuto ad attenersi alle regole (Regola 3-4)	45	
Seconda palla giocata (Regola 3-3b)	44	
Vincitore (Regola 3-1)	43	
Gioco del Golf		
Definizione (Regola 1-1)	40	
Gioco Lento		
Gioco a colpi <stroke play>, condizione per modificare la penalità (Regola 6-7 Nota 2)	55	
Penalità (Regola 6-7)	55	
Giovani Piante		
Protezione delle (App. I)	134, 138	
Giro Convenzionale		
Bastoni		
Caratteristiche di gioco cambiate (Regola 4-2a)	46	
Danneggiati (Regola 4-3)	47	
Camminare durante, condizione di gara (App. I)	153	
Congegni artificiali ed equipaggiamento insolito, uso durante (Regola 14-3)	73	
Consiglio durante (Regola 8-1)	61	
Estenderlo per decidere un caso di parità in match play (Regola 2-3)	42	
Numero massimo di bastoni consentito (Regola 4-4a)	48	
Tempo concesso per completare (Regola 6-7 Nota 2)	55	
Golf Carts		
Norme locali (Etichetta)	23	
Green. Vedere Putting Green		
Greenkeeper		
Buca scavata da, status della (definizione di terreno in riparazione)	38	
Gruppi. Vedere Gioco a Colpi <Stroke Play>		
Handicap		
Applicarlo, compito del comitato (Regola 33-5)	126	
Compiti del giocatore (Regola 6-2)	52	
Giocare un handicap sbagliato		
Consapevolmente nel gioco a colpi <stroke play> (Regola 34-1b)	128	
Gioco a colpi <stroke play> (Regola 6-2b)	52	
Match play (Regola 6-2a)	52	



Indice	Match play (Regola 6-2a)	52
	Tabella dei colpi di (Regola 33-4)	125
	Identificazione della Palla. Vedere sotto Palla, identificazione	
	Impedimenti Sciolti. Vedere anche Ostacoli; Ostruzioni (Definizioni)	30
	Acqua occasionale (definizione di acqua occasionale)	25
	Ovviare (Regola 23-1)	98
	Palla che si muove dopo aver toccato (Regola 23-1)	98
	Rimozione	
	In ostacolo (Regola 13-4)	71
	Mentre una palla è in movimento (Regola 23-1)	98
	Sulla linea del putt (Regola 16-1a)	77
	Sassi in bunker, regola locale (App. I)	134, 142
	Sul putting green (definizione di impedimento sciolto)	30
	Impugnatura. Vedere sotto Bastoni	
	Incontro. Vedere anche Parti (Definizioni)	31
	Concedere (Regola 2-4)	42
	Vincitore della (Regola 2-3)	42
	Incontro Pareggiato	
	Decisione del comitato dei casi di parità (Regola 33-6)	126
	Incontri Three-Ball (Definizioni)	31
	Palla deviata o fermata accidentalmente dall'avversario (Regola 30-2b)	115
	Palle ferma mossa dall'avversario (Regola 30-2a)	115
	Indicatori di Partenza	
	Status degli (Regola 11-2)	66
	Informazione Errata	
	Annullare il limite di tempo per reclamo (Regola 2-5, 34-1)	42, 127
	Sui colpi giocati in match play (Regola 9-2)	62
	Informazione sui Colpi Giocati	
	In match play (Regola 9-2)	62
	Nel gioco a colpi <stroke play> (Regola 9-3)	63
	Regola generale (Regola 9-1)	62
	Interruzione del Gioco	
	Alzare la palla quando il gioco è interrotto (Regola 6-8c)	57
	Condizioni che permettono (Regola 6-8a)	56
	Condizioni che richiedono l'interruzione immediata	
	(Regola 6-8b Nota, App. I)	57, 152
	Procedura quando il gioco è sospeso dal comitato (Regola 6-8b)	56
	Irregolarità della Superficie (Regola 13-2)	70
	Lie della Palla. Vedere sotto Palla	
	Linea del Putt. Vedere anche Linea di Gioco (Definizioni)	31
	Indicare la linea del putt (Regola 8-2b)	61
	Posizione del caddie o del partner (Regola 14-2)	73
	Rimozione di impedimenti sciolti (Regola 16-1a)	77
	Riparare le carote delle buche, i segni dall'impatto di una palla	
	e altri danni (Regola 16-1c)	78

Stare a cavalcioni o sopra la (Regola 16-1e)	79	Indice
Toccare (Regola 16-1a)	77	
Linea di Gioco (Def.) Vedere anche Linea del Putt	31	
Evitare l'interferenza con (Regola 11-2)	66	
Indicare la		
Al di fuori del putting green (Regola 8-2a)	61	
Sul putting green (Regola 8-2b)	62	
Migliorare la (Regola 13-2)	70	
Posizione del caddie o del caddie del partner (Regola 14-2)	73	
Presenza sulla (Regole 24-2a, 25-1a)	100, 103	
Presenza sulla, Regola Locale		
Ostruzioni inamovibili vicine al putting green (App. I)	134, 142	
Ostruzioni temporanee inamovibili (App. I)	134, 143	
Lista delle Palle da Golf Conformi		
Condizioni di gara (Regola 5-1, App. I)	49, 149	
Manto Erboso		
Tagliato, piazzato in posizione (Regola 13-2)	70	
Marca-Palla		
Mosso		
Accidentalmente (Regola 20-1)	88	
Dopo aver toccato un impedimento sciolto (Regola 23-1)	98	
Mentre si alza la palla (Regola 20-1)	88	
Mentre si riparano le carote delle vecchie buche e i segni dell'impatto di una palla (Regola 16-1c)	78	
Mentre si ripiazza la palla (Regola 20-3a)	91	
Marcatore		
Agente estraneo (definizione di agente estraneo)	25	
Comunicare una penalità a (Regola 9-3)	63	
Discutere un reclamo per palla inservibile (Regola 5-3)	50	
Dubbi sulla procedura (Regola 3-3a)	44	
Esaminare una palla (Regola 5-3)	50	
Identificare una palla (Regola 12-2)	69	
Registrare i punteggi		
Gara Stableford (Regola 32-1b)	121	
Gare contro-bogey e contro-par (Regola 32-1a)	121	
Gioco a colpi <stroke play> (Regola 6-6a)	54	
Quattro-palle a colpi <stroke play> (Regola 31-4)	118	
Match Play. Vedere anche Best-Ball Match Play; Quattro-Palle		
Match Play; Penalità; Punteggi		
Asta della bandiera, custodita senza autorizzazione (Regola 17-2)	80	
Buca pareggiata (Regola 2-2)	41	
Casi di parità, decisione (Regola 2-3, App. I)	42, 154	
Colpo con una palla sbagliata (Regola 15-3)	76	
Combinare con il gioco a colpi <stroke play> (Regola 33-1)	123	
Concessione del colpo successivo, della buca o dell'incontro		

Indice	(Regola 2-4)	42
	Conteggio delle buche (Regola 2-1)	41
	Errata informazione sui colpi giocati (Regola 9-2)	62
	Fuori dell'area di partenza (Regola 11-4a)	67
	Gioco lento (Regola 6-7)	55
	Handicap (Regola 6-2a)	52
	Informazione sui colpi giocati (Regola 9-2)	62
	Interrompere il gioco per accordo (Regola 6-8a)	56
	Ordine di gioco (Regole 10-1a, 29-2, 30-3c)	63, 114, 116
	Palla giocata da un posto sbagliato (Regola 20-7b)	94
	Palla mossa dal giocatore (Regola 18-2)	82
	Palla mossa dall'avversario	
	Al di fuori della ricerca (Regola 18-3b)	84
	Durante la ricerca (Regola 18-3a)	83
	Partita three-ball, palla deviata o fermata accidentalmente dall'avver-	
	sario (Regola 30-2b)	115
	Penalità	
	Accordo per derogare (Regola 1-3)	40
	Informare l'avversario (Regola 9-2)	62
	Penalità generale (Regola 2-6)	43
	Reclami (Regola 2-5)	42
	Squalifica, discrezione del comitato (Regola 33-7)	126
	Tempo limite per l'imposizione (Regola 34-1a)	127
	Pratica	
	Durante il giro (Regola 7-2)	59
	Prima o tra due giri (Regola 7-1a)	58
	Reclami (Regola 2-5)	42
	Sorteggio (App. I)	156
	Velocità di gioco (Etichetta)	21
	Vincitore della	
	Buca (Regola 2-1)	41
	Incontro (Regola 2-3)	42
	Materiale Accatastato per la Rimozione (definizione di terreno in riparazione)	38
	Misurare	
	Congegni artificiali (Regola 14-3)	73
	Palla mossa nel (Regola 18-6)	84
	Oggetti Artificiali	
	Definizione di ostruzione	33
	Onore (Definizioni)	32
	Determinarlo (Regola 10-1a, 10-2a)	63, 64
	Ordine di gioco (Etichetta)	22
	Orario di Partenza	
	Condizione per modificare la penalità (Regola 6-3 Nota, App. I)	53, 150
	Responsabilità del comitato (Regola 33-3, App. I)	125, 150
	Responsabilità del giocatore (Regola 6-3a)	52

Ordine di Gioco	Indice
Best-Ball e Quattro-Palle match play (Regola 30-3c)	116
Considerazione per gli altri giocatori (Etichetta)	21
Gioco a colpi <stroke play> (Regola 10-2)	64
Match Play (Regola 10-1)	63
Palla provvisoria o seconda palla giocata dall'area di partenza (Regola 10-3)	66
Osservatore	
Agente estraneo (definizione di agente estraneo)	25
Ostacoli. Vedere anche Ostruzioni (Definizioni)	32
Bunker (definizione di bunker)	27
Appoggiare il bastone in (Regola 13-4)	71
Cercare una palla coperta in (Regola 12-1)	68
Colpi in, con una palla sbagliata (Regola 15-3)	76
Colpo precedente giocato dal (Regola 20-5)	93
Ovviare da ostruzioni temporanee (App. I)	143
Piazzare i bastoni in (Regola 13-4)	71
Pratica proibita dal (Regola 7-2)	59
Ostacolo d'acqua	
Acqua occasionale (definizione di acqua occasionale)	25
Definizione	
Ostacolo d'acqua laterale (definizione di ostacolo d'acqua laterale)	33
Palla giocata da dentro diventa persa o ingiocabile fuori dell'ostacolo (Regola 26-2b)	109
Palla giocata da dentro viene a fermarsi nello stesso ostacolo (Regola 26-2a)	109
Palla in movimento nell'acqua giocata (Regola 14-6)	75
Palla in, ovviare	
Opzioni (Regola 26-1)	108
Proibito da una condizione anormale del terreno (Regola 25-1)	103
Proibito da una ostruzione inamovibile (Regola 24-2)	100
Zone di droppaggio, Regola Locale (App. I)	134
Palla provvisoria, Regola Locale (App. I)	132
Sondare nell'acqua durante la ricerca (Regola 12-1)	68
Palla in	
Alzata, può essere droppata o piazzata di nuovo dentro (Regola 13-4)	71
Che rotola dentro, più vicino alla buca, etc., quando si deve ri-droppare (Regola 20-2c)	90
Ostacoli d'Acqua. Vedere sotto Ostacoli (Definizioni)	32
Ostacolo d'Acqua Laterale (Definizioni)	33
Decisione del Comitato per (App. I)	132
Ovviare (Regola 26-1)	108
Ostruzioni. Vedere anche Ostacoli, Impedimenti Sciolti; Fuori Limite (Definizioni)	33
Area dello swing che si intende effettuare (Regole 24-1, 24-2a,	

Indice

App. I	99, 100, 138
Decisione del comitato su (App. I)	133
Inamovibili (Regola 24-2, App. I)	100, 133
Interferenza con il lie della palla, lo stance, presenza sulla linea di gioco o del putt (Regole 24-1, 24-2a, App. I)	99, 100, 133
Movibili (Regola 24-1)	99
Ostruzione inamovibile vicino al putting green (App. I)	134, 142
Palla persa in (Regola 24-3)	102
Regola Locale	
Linee elettriche e cavi provvisori (App. I)	147
Ostruzione inamovibile vicino al putting green (App. I)	142
Ostruzioni temporanee inamovibili (App. I)	144
Sassi in bunker (App. I)	142
Zone di droppaggio (App. I)	134
Rimuovere (Regola 13-2)	70
Toccare (Regola 13-4 Nota)	71
Palla. Vedere anche Addressarsi sulla Palla; Palla Droppata; Alzare la Palla; Palla Persa; Palla Mossa; Fuori Limite; Piazzare la Palla; Palla Provvisoria; Seconda Palla; Colpire	
Cercare la (Regola 12-1)	68
Che aiuta il gioco (Regola 22-1)	97
Che cade dal tee (Regola 11-3)	67
Che interferisce con il gioco (Regola 22-2)	97
Che si ferma contro l'asta della bandiera (Regola 17-4)	81
Colpita in modo corretto (Regola 14-1)	73
Danneggiata, inservibile al gioco (Regola 5-3)	50
Deviate o fermata	
Mentre è ferma (Regola 18)	82
Mentre è in movimento (Regola 19)	85
Esercitarvi influenza (Regola 1-2)	40
Giocata	
Come si trova (Regola 13-1)	70
Da un posto sbagliato, gioco a colpi <stroke play> (Regola 20-7c)	95
Da un posto sbagliato, match play (Regola 20-7b)	94
Mentre è in movimento (Regole 14-5, 14-6)	74, 75
Identificazione	
Alzare per (Regola 12-2)	69
Segno di (Regole 6-5, 12-2)	54, 69
Imbuare	
Mancare di	
Gioco a colpi <stroke play> (Regola 3-2)	44
Match play (Regola 15-2)	76
Palla giocata dall'area di partenza (Regole 1-1, 15-1)	40, 75
Imbutata	
Definizione	34

In bilico sul bordo della buca (Regola 16-2)	79	Indice
In acqua occasionale (definizione)	25	
In movimento		
Deviate o fermata (Regola 19)	85	
Rimuovere un impedimento sciolto (Regola 23-1)	98	
Rimuovere un' ostruzione (Regola 24-1)	99	
In ostacolo d' acqua		
Giocata da dentro, diventa persa o ingiocabile fuori dell'ostacolo (Regola 26-2b)	109	
Giocata da dentro, viene a fermarsi nello stesso ostacolo (Regola 26-2a)	109	
In movimento nell' acqua (Regola 14-6)	75	
Ovviare (Regola 26-1)	108	
In terreno in riparazione (definizione)	38	
Influenzare il movimento della (Regola 1-2)	40	
Infossata		
Ovviare (Regola 25-2)	106	
Regola locale (App. I)	133, 139	
Ingiocabile		
Danneggiata, inservibile al gioco (Regola 5-3)	50	
Procedura (Regola 28)	113	
Lie		
Migliorare il (Regola 13-2)	70	
Modificato (Regola 20-3b)	92	
Materiale estraneo applicato (Regola 5-2)	50	
Palla Sbagliata (Definizioni)	35	
Fare un colpo con una		
Four-ball, gioco a colpi <stroke play> (Regola 31-6)	118	
Four-ball, match play (Regola 30-3d)	116	
Tempo impiegato per giocarla, definizione di palla persa		
Pulirla (Regola 21)	96	
Scambiarla durante il gioco di una buca (Regola 15-3a)	76	
Sostituirla		
Che diventa la palla in gioco (Regola 15-2, 20-4)	76, 93	
Durante il gioco di una buca (Regola 15-2)	76	
Non correttamente (Regola 20-6)	94	
Quando è persa in condizione anormale del terreno (Regola 25-1c)	105	
Quando è persa in ostruzione (Regola 24-3)	102	
Se la palla non è immediatamente recuperabile (Regole 18 Nota 1, 19-1, 24-2b Nota 2, 25-1b Nota 2)	85, 101, 105	
Specifiche		
Dettagli (App. III)	163	
Regola Generale (Regola 5-1)	49	
Toccata		
Dal giocatore, intenzionalmente (Regola 18-2a)	82	

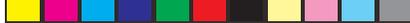
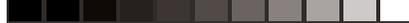
Indice	Dall'avversario (Regola 18-3)	83
	Vederla mentre si gioca (Regola 12-1)	68
Palla Danneggiata	Inservibile al gioco (Regola 5-3)	50
Palla Droppata. Vedere anche Percorso	Alzare una palla droppata non correttamente (Regola 20-6)	94
	Che rotola	
	Fuori limite, in un ostacolo, più vicino alla buca, etc. (Regola 20-2c)	90
	In una posizione dove c'è interferenza con la condizione da cui si è evitato (Regola 20-2c)	90
	Che tocca il giocatore o l'equipaggiamento (Regola 20-2a)	89
	Giocare una palla droppata in un posto sbagliato (Regola 20-7)	94
	Il giocatore deve droppare (Regola 20-2a)	89
	In gioco (Regola 20-4)	93
	Ri-droppare (Regola 20-2c)	90
	Vicino ad un punto specifico (Regola 20-2b)	90
	Zone di droppaggio (App. I)	134
Palla in Gioco. Vedere anche Palla, giocata; Palla Mossa (Definizioni)	Palla provvisoria che diventa la (Regola 27-2b)	112
	Palla sostitutiva (Regola 20-4)	93
Palla Infossata	Ovviare (Regola 25-2)	106
	Regola locale (App. I)	133, 139
Palla Ingiocabile	Danneggiata, inservibile al gioco (Regola 5-3)	50
	Procedura (Regola 28)	113
Palla Mossa. Vedere anche Alzare la Palla (Definizioni)	Da un agente estraneo (Regola 18-1)	82
	Da un'altra palla (Regola 18-5)	84
	Dal compagno di gara (Regola 18-4)	82
	Dal giocatore	
	Accidentalmente (Regola 18-2a)	82
	Dopo aver toccato un impedimento sciolto (Regola 23-1)	98
	Dopo l'address (Regola 18-2b)	83
	Durante la ricerca (Regole 18-1, 18-2a, 18-3a, 18-4)	82, 83, 84
	Intenzionalmente (Regola 1-2, 18-2a)	40, 82
	Nel misurare (Regola 18-6)	84
	Dall'avversario	
	Al di fuori della ricerca (Regola 18-3b)	84
	Durante la ricerca (Regola 18-3a)	83
	Nella partita three-ball (Regola 30-2a)	115
	Dopo aver toccato un impedimento sciolto (Regola 23-1)	98
	Dopo l'address (Regola 18-2b)	83
	Giocare una palla in movimento (Regola 14-5)	74
	Nel cercare	



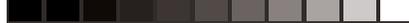
Nell'acqua in un ostacolo d'acqua (Regole 12-1, 14-6)	68, 75	Indice
Una palla coperta in ostacolo (Regola 12-1)	68	
Una palla in condizione anormale del terreno (Regola 12-1)	68	
Nel rimuovere		
Il marca-palla (Regole 20-1, 20-3a)	88, 91	
Un impedimento sciolto (Regola 23-1)	98	
Un'ostruzione mobile (Regola 24-1)	99	
Nel riparare la carota di una buca o il segno di una palla (Regola 16-1c)	78	
Non immediatamente recuperabile (Regola 18 Nota 1)	82	
Palla Persa (Definizioni)	35	
Acqua occasionale, terreno in riparazione, etc. (Regola 25-1c)	105	
Condizioni anormali del terreno (Regola 25-1c)	105	
Considerazioni per la velocità di gioco (Etichetta)	21	
In ostacolo d'acqua (Regola 26-1)	108	
In ostruzioni temporanee inamovibili (App. I)	146	
Ostruzione (Regola 24-3)	102	
Procedura (Regola 27-1)	110	
Palla Provvisoria (Definizioni)	35	
Abbandonata (Regola 27-2c)	112	
Che diventa la palla in gioco (definizione di palla persa, Regola 27-2b)	112	
Considerazioni sulla velocità di gioco (Etichetta)	21	
Dall'area di partenza (Regola 10-3)	66	
Regola locale che permette il gioco di una provvisoria quando è coinvolto un ostacolo d'acqua (App. I)	132	
Palla Sbagliata (Definizioni)	35	
Colpi con		
Nel gioco a colpi <stroke play> (Regola 15-3b)	76	
Nel match play (Regola 15-3a)	76	
Quattro-palle		
Gioco a colpi <stroke play> (Regola 31-6)	118	
Match play (Regola 30-3d)	116	
Tempo impiegato per giocare, definizione di palla persa	35	
Partenze	23	
Parti. Vedere anche Incontri (Definizioni)	30	
Ordine di gioco		
Best-ball o quattro-palle match play (Regola 30-3c)	116	
Onore sull'area di partenza (Regola 10-1a)	63	
Quattro-palle a colpi <stroke play> (Regola 31-5)	118	
Penalità, massimo di 14 bastoni		
Best-ball o quattro-palle match play (Regola 30-3b)	116	
Quattro-palle a colpi <stroke play> (Regola 31-3)	118	
Rappresentazione della		
Best-ball o quattro-palle match play (Regola 30-3a)	115	



Indice	Quattro-palle a colpi <stroke play> (Regola 31-2)	118
	Squalifica della	
	Best-ball o quattro-palle match play (Regola 30-3e)	116
	Quattro-palle a colpi <stroke play> (Regola 31-7)	119
Partner (Definizioni)		36
	Assenza	
	Best-Ball e quattro-palle match play (Regola 30-3a)	115
	Quattro-palle a colpi <stroke play> (Regola 31-2)	118
	Chiedere consiglio (Regola 8-1)	61
	Condividere i bastoni (Regola 4-4b)	48
	Posizione del durante il colpo (Regola 14-2)	73
Penalità		
	Annullata	
	Per accordo (Regola 1-3)	40
	Per regola locale (Regola 33-8b)	127
	Cancellata quando il giro è annullato nel gioco a colpi <stroke play> (Regola 33-2d)	125
	Penalità generale	
	Nel gioco a colpi <stroke play> (Regola 3-5)	45
	Nel match play (Regola 2-6)	43
	Riferire all'avversario o al marcatore (Regole 9-2, 9-3)	62, 63
	Squalifica; annullare, modificare imporre (Regola 33-7)	126
	Tempo limite per imporra	
	Nel gioco a colpi <stroke play> (Regola 34-1b)	128
	Nel match play (Regola 34-1a)	127
Penalità Generale. Vedere sotto Penalità		
Percorso (Definizioni)		36
	Buchi di Aerazione (App. I)	141
	Colpo precedente giocato dal (Regola 20-5)	93
	Palla mossa dopo aver toccato un impedimento sciolto (Regola 23-1)	98
	Punto più vicino dove avviare (Regole 24-2, 25-1)	100, 103
Piazzare la Palla		
	Decisione del comitato su (App. I)	133
	Nel punto dal quale è stata mossa (Regola 20-3a)	91
	Procedura quando il gioco è ripreso (Regola 6-8d)	57
	Regola locale (App. I)	140
	Se il lie originario è alterato (Regola 20-3b)	92
	Se il punto non è determinabile (Regola 20-3c)	92
	Se la palla droppata o piazzata è in gioco (Regola 20-4)	93
	Se la palla non rimane ferma sul posto (Regola 20-3d)	93
	Se mossa accidentalmente (Regola 20-3a)	91
	Se sostituita, droppata o piazzata non correttamente (Regola 20-6)	94
Posto Sbagliato		
	Alzare una palla droppata o piazzata in un (Regola 20-6)	94
	Palla giocata da	
	Nel gioco a colpi <stroke play> (Regola 20-7c)	95



Nel match play (Regola 20-7b)	94	Indice
Regola generale (Regola 20-7a)	94	
Protezione dagli Agenti Atmosferici (Regola 14-2)	73	
Pulire la Palla		
Condizioni temporanee, ovviare (App. I)	133, 139	
Quando è proibito e permesso (Regola 21)	96	
Quando si ovvia a		
Area ambientalmente protetta (App. I)	135	
Condizione anormale del terreno (Regola 25-1)	103	
Ostacolo d'acqua (Regola 26-1)	108	
Ostruzione Inamovibile (Regola 24-2)	100	
Ostruzione Movibile (Regola 24-1)	99	
Ostruzione temporanea (App. I)	143	
Palla ingiocabile (Regola 28)	113	
Sul putting green (Regole 16-1b, 21, 22)	78, 96	
Punteggi		
Alterazione proibita dopo la riconsegna (Regola 6-6c)	54	
Determinarlo per la buca quando si gioca una seconda palla, nel gioco a colpi <stroke play> (Regola 3-3b)	44	
Quattro-palle a colpi <stroke play> (Regola 31-4)	118	
Responsabilità del comitato (Regola 33-5)	126	
Responsabilità del concorrente (Regole 6-6b, 6-6d, 31-4)	54, 118	
Responsabilità del marcatore (Regola 6-6d)	54	
Punteggio Errato		
Per la buca (Regola 6-6d)	54	
Punto Più Vicino dove Ovviare (Definizioni)	36	
In un bunker (Regole 24-2b, 25-1b)	100, 104	
Punto di riferimento per ri-droppare (Regola 20-2c(vii))	90	
Sul percorso (Regole 24-2b, 25-1b)	100, 104	
Sul putting green (Regole 24-2b, 25-1b)	100, 104	
Putting Green. Vedere anche Ostacoli; Impedimenti Sciolti; Ostruzioni (Definizioni)	37	
Buchi di Aerazione (App. I)	141	
Concedere il colpo successivo dell'avversario (Regola 2-4)	42	
Fare un reclamo prima di abbandonare (Regola 2-5)	42	
Impedimenti sciolti sopra (definizione di impedimenti sciolti)	30	
Indicare una linea del putt (Regola 8-2b)	61	
Linea del putt		
Posizione del caddie o del partner (Regola 14-2)	73	
Provare la superficie (Regola 16-1d)	78	
Stare a cavalcioni o sopra (Regola 16-1e)	79	
Toccare (Regola 16-1a)	77	
Non imbucare nel gioco a colpi <stroke play> (Regola 3-2)	44	
Ostruzione inamovibile vicino al putting green (App. I)	134, 142	
Palla (Definizioni)	37	
Alzare (Regola 20-1)	88	



Indice	In bilico sul bordo della buca (Regola 16-2)	79
	In condizioni anormali del terreno (Regola 25-1b)	104
	Pulire (Regole 16-1b, 21, 22)	78, 96
	Pratica	
	Durante il giro (Regola 7-2)	59
	Prima o tra due giri (Regola 7-1b)	59
	Provare la superficie (Regola 16-1d)	78
	Punto più vicino dove ovviare (Regole 24-2b, 25-1b)	100, 104
	Putting green sbagliato	
	Definizione	
	Interferenza con (Regola 25-3a)	107
	Ovviare (Regola 25-3b)	107
	Riparare i danni al (Etichetta, Regola 16-1c)	78
	Uscire quando la buca è stata completata (Etichetta)	21
	Putting Green Sbagliato (Definizioni)	37
	Ovviare (Regola 25-3)	107
	Punto più vicino dove ovviare, definizione di	36
	Reclami	
	Gioco a colpi <stroke play>, reclami e penalità (Regola 34-1b)	128
	Match play	
	Dubbio o contestazioni (Regola 2-5)	42
	Reclami e penalità (Regola 34-1a)	127
	Regola Invernale	
	Decisione del comitato (App. I)	133
	Regole. Vedere anche Penalità (Definizioni)	37
	Applicarle nel three-ball, best-ball e quattro-palle match play	
	(Regola 30-1)	115
	Autorizzazione a modificarle (App. I)	132
	Casi non contemplati dalle Regole (Regola 1-4)	41
	Derogare	
	Decisione del comitato su (Regola 33-1)	123
	Per accordo (Regola 1-3)	40
	Infrazione, penalità generale	
	Nel gioco a colpi <stroke play> (Regola 3-5)	45
	Nel match play (Regola 2-6)	43
	Regole locali (Regola 33-8, App. I)	127, 132
	Responsabilità del giocatore (Regola 6-1)	51
	Rifiuto ad attenersi, gioco a colpi <stroke play> (Regola 3-4)	45
	Regole Locali Tipo	
	Adottarle (App. I, Part B)	135
	Aree ambientalmente protette (App. I)	135
	Buchi di Aerazione (App. I)	141
	Linee elettriche temporanee (App. I)	147
	Ostruzione inamovibile vicino al putting green (App. I)	142
	Ostruzioni temporanee (App. I)	143
	Palla infossata (App. I)	139



Piazzare la palla e regole invernali (App. I)	140	Indice
Protezione delle giovani piante (App. I)	138	
Sassi in bunker (App. I)	142	
Terreno in riparazione, gioco proibito (App. I)	135	
Regole Locali. Vedere anche Regole Locali Tipo		
Annullare la penalità (Regola 33-8b)	127	
Divieto di ovviare all'interferenza sullo stance con una condizione anormale del terreno (Regola 25-1a)	103	
In conflitto con le Regole del Golf (Regola 33-8)	127	
Piazzare la palla e regole invernali (App. I)	140	
Proibire il gioco da un'area ambientalmente protetta (definizione di terreno in riparazione, definizione di ostacolo d'acqua)	32, 38	
dal terreno in riparazione (definizione di terreno in riparazione, App. I)	38, 135	
Punto più vicino dove ovviare (Regole 24-2b Nota 3)	101	
Responsabilità del comitato (Regola 33-8a, App. I)	127, 132	
Zone di droppaggio, uso delle (App. I)	134	
Ritardo Ingiustificato		
Penalità (Regola 6-7)	55	
Ritardo, Ingiustificato. Vedere Gioco Lento		
Seconda Palla		
Dall'area di partenza (Regola 10-3)	66	
Determinare il punteggio per la buca (Regola 3-3b)	44	
Giocata quando si è in dubbio sulla procedura (Regola 3-3)	44	
Sicurezza		
Considerazioni (Etichetta)	20	
Singoli (definizioni)	31	
Sorteggio		
Per match play (App. I)	156	
Numerico generale (App. I)	156	
Sorteggio Incondizionato		
Sorteggio per match play (App. I)	156	
Sorteggio Numerico		
Determinare i posti nel (App. I)	156	
Sorteggio Numerico Generale		
Determinare i posti nel (App. I)	156	
Sospensione del Gioco		
Decisione del comitato (Regola 33-2d)	125	
Procedura per i giocatori (Regola 6-8b)	56	
Squalifica. Vedere sotto Penalità		
Stance. Vedere anche Colpo (Definizioni)	38	
A cavalcioni o sopra la linea del putt (Regola 16-1e)	79	
Crearsi uno (Regola 13-3)	71	
Evitare l'interferenza con gli indicatori di partenza (Regola 11-2)	66	
Fuori dell'area di partenza (Regola 11-1)	66	



Indice	Fuori limite (definizione di fuori limite)	29
	Interferenza con	
	condizione anormale del terreno (Regola 25-1a)	103
	ostruzione inamovibile (Regola 24-2a)	100
	Prenderlo in modo corretto (Regola 13-2)	70
	Regola locale, che vieta di ovviare dall'interferenza con	
	(Regola 25-1a)	103
	Stance anormale, interferenza con	
	condizione anormale del terreno (Regola 25-1b eccezione)	105
	ostruzione inamovibile (Regola 24-2b eccezione)	101
	Swing di Pratica	
	Evitare danni al campo (Etichetta)	23
	Non un colpo di pratica (Regola 7-2 Nota 1)	60
	Terreno in Riparazione (Definizioni)	38
	Definito dal comitato (Regola 33-2a)	124
	Gioco proibito (App. I)	135
	Materiale accatastato per la rimozione, status del (definizione	
	di terreno in riparazione)	38
	Ovviare (Regola 25-1)	103
	Palla dentro il, mossa durante la ricerca (Regola 12-1)	68
	Regola locale, zone di droppaggio (App. I)	134
	Threesome (Definizioni)	
	Ordine di gioco (Regola 29-1)	114
	Toccare la Palla. Vedere sotto Palla	
	Trasporti	
	Camminare durante il giro convenzionale, condizione di gara (App. I)	153
	Velocità di Gioco	
	Nel cercare una palla (Etichetta)	21
	Prevenire il gioco lento (Regola 6-7, Nota 2)	55

Traduzione a cura della Commissione Gare, Regole & Rating della Federazione Italiana Golf
Stampato in Italia dalle Grafiche Gercap - Foggia-Roma