

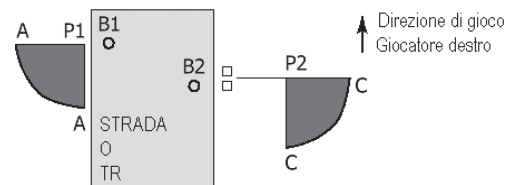
con il vostro swing. Potete alzare la palla e dropparla entro la distanza di un bastone dal punto più vicino dove oviare (vedere la Definizione di "Punto Più Vicino dove Oviare"), ma non più vicino alla buca da detto punto (vedere il diagramma successivo).


Se la palla giace sul putting green, deve essere piazzata nel punto più vicino dove oviare.

Non si può oviare all'interferenza con la linea di gioco, a meno che sia la vostra palla che la condizione si trovino entrambe sul putting green.

Quando la vostra palla si trova in un bunker, come opzione aggiuntiva, potete oviare all'interferenza dalla condizione droppando dietro il bunker con un colpo di penalità.

Il seguente diagramma illustra il termine "Punto Più Vicino Dove Oviare" nelle Regole 24-2 e 25-1 nel caso di un giocatore destro.



B1 = posizione della palla sulla strada, in terreno in riparazione (TR), ecc.  
 P1 = punto più vicino dove oviare  
 P1-A-A = area ombreggiata entro la quale la palla deve essere droppata, con raggio della lunghezza di un bastone da P1, misurato con qualsiasi bastone  
 B2 = posizione della palla sulla strada in terreno in riparazione (TR), ecc.  
 = presunto stance necessario per giocare dal punto P2 con il bastone che il giocatore prevede di usare per giocare il colpo  
 P2 = punto più vicino dove oviare  
 P2-C-C = area ombreggiata entro la quale la palla deve essere droppata, con raggio della lunghezza di un bastone da P2, misurato con qualsiasi bastone

### Ostacoli d'Acqua (Regola 26)

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

- giocare nuovamente una palla dal punto dal quale avete mandato la palla nell'ostacolo, o
- droppare, a qualunque distanza dietro l'ostacolo d'acqua, lungo una linea retta che congiunge la buca, il punto in cui la palla originaria ha attraversato per ultimo il margine dell'ostacolo d'acqua ed il punto in cui la palla viene droppata.

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

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

### Palla Persa o Fuori Limite; Palla Provisoria (Regola 27)

Controllate le Regole Locali per identificare i limiti del campo.

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

Siete autorizzati a cercare una palla per 5 minuti, trascorsi i quali, se non è trovata o identificata, è persa.

Se, dopo aver giocato un colpo, credete che la vostra palla possa essere persa al di fuori di un ostacolo d'acqua o possa essere fuo-

ri limite, dovreste giocare una "palla provvisoria". Dovete dichiarare che si tratta di una palla provvisoria e dovete giocarla prima di andare avanti a cercare la palla originaria.

Se la palla originaria è persa (eccetto che in un ostacolo d'acqua) o fuori limite, dovete continuare con la palla provvisoria con un colpo di penalità. Se la palla originaria non è persa o fuori limite, dovete continuare a giocare con essa e la palla provvisoria deve essere abbandonata.

### Palla Ingioicabile (Regola 28)

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

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

Se la vostra palla è in un bunker, potete procedere come sopra eccetto che, se scegliete di droppare entro due bastoni o dietro lungo la linea, dovete droppare nel bunker.

### Etichetta

Qualora non l'abbiate già fatto, dovreste leggere anche la Sezione Etichetta, che non tratta altre Regole, ma è una guida pratica per muoversi sul campo in modo sicuro, con un buon ritmo, con rispetto verso gli altri ed avendo riguardo per il campo.



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



## Guida Rapida alle Regole del Golf

2008 – 2011



## Guida Rapida alle Regole del Golf

Dato che il golf è un gioco basato sull'autocontrollo, tutti i golfisti dovrebbero avere una buona conoscenza delle Regole fondamentali, come quelle contenute in questa guida. Tuttavia questa guida non deve essere intesa come sostitutiva alle Regole del Golf che dovrebbero essere consultate ogni qualvolta sorga un dubbio. Per ulteriori informazioni sui punti trattati in questa guida, fare riferimento alla Regola relativa.

### IN GENERALE

Prima di iniziare il vostro giro:

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

Durante il giro:

- Non chiedete "Consiglio" a nessuno eccetto che al vostro partner (cioè un giocatore che gioca per la vostra parte) o caddie. Non date consigli a nessuno eccetto che al vostro partner. Potete chiedere informazioni sulle Regole, sulle distanze e sulla posizione degli ostacoli, sulla bandiera, ecc. (Regola 8-1).
- Durante il gioco di una buca non effettuate alcun colpo di pratica (Regola 7-2).

Alla fine del vostro giro:

- In match play, assicuratevi che il risultato dell'incontro sia esposto.

In stroke play, assicuratevi che il vostro score sia compilato correttamente e riconsegnatelo il più presto possibile (Regola 6-6).

### LE REGOLE DEL GIOCO

#### Colpo di Partenza (Regola 11)

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

Potete andare indietro dalla linea frontale degli indicatori di partenza per la distanza di due bastoni.

Se giocate il vostro "tee shot" da fuori di quest'area, in match play non vi è penalità, ma il vostro avversario può chiedervi di rigiocare il colpo; in stroke play incorrete in due colpi di penalità e dovete correggere l'errore rigiocando dall'interno dell'area consentita.

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

Se ritenete che una palla sia la vostra, ma non riuscite a vedere il vostro segno di identificazione, con l'autorizzazione del vostro marcatore o avversario potete marcare e alzare la palla al fine di identificarla (Regola 12-2).

Giocate la palla come si trova. Non migliorate la posizione della palla, l'area dove intendete prendere lo stance o l'area dello swing che intendete effettuare o la vostra linea di gioco, muovendo, piegando o rompendo qualsiasi cosa fissa o vegetante, eccetto che nel prendere correttamente lo stance o nell'eseguire il movimento. Non migliorate la posizione della palla schiacciando alcuna cosa (Regola 13-2).

Se la vostra palla giace in un bunker oppure in un ostacolo d'acqua, non toccate il terreno in nessuno dei due ostacoli, o l'acqua nell'ostacolo d'acqua, col bastone o con la mano, prima del vostro movimento discendente e non muovete alcun impedimento sciolto (Regola 13-4). Dovete giocare con il bastone e colpire la palla nettamente. Non è consentito spingerla, trascinarla o scucchiarla. (Regola 14-1).

Se giocate una palla sbagliata, in match play perdete la buca; in stroke play incorrete in due colpi di penalità e dovete correggere l'errore giocando la palla giusta (Regola 15-3).

#### Sul Putting Green (Regole 16 e 17)

Sul putting green potete marcare, alzare e pulire la palla; ripiazzatela sempre nel punto esatto (Regola 16-1b).

Potete riparare l'impronta causata dall'impatto della palla e le tracce delle vecchie buche, ma non qualsiasi altro danno, quale i segni dei chiodi (Regola 16-1c).

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

#### Palla Ferma che Viene Mossa (Regola 18)

In genere, quando la palla è in gioco, se accidentalmente causate lo spostamento della vostra palla, la alzate quando non è permesso o si muove dopo che l'avete addressata, aggiungete un colpo di penalità e ripiazzate la vostra palla. In ogni modo, vedete le Eccezioni alla Regola 18-2a (Regola 18-2).

Se la vostra palla ferma viene mossa da qualcun altro o da un'altra palla, ripiazzatela senza penalità per voi.

#### Palla in Movimento Deviata o Fermata (Regola 19)

Se una palla colpita da voi è deviata o fermata da voi stessi, dal vostro partner, dal vostro caddie o dal vostro equipaggiamento, aggiungete un colpo di penalità e la palla si gioca come si trova (Regola 19-2).

Se una palla colpita da voi è deviata o fermata da un'altra palla ferma, non c'è penalità e la palla si gioca come si trova, eccetto che in stroke play, dove incorrete in due colpi di penalità se entrambe le palle erano sul putting green prima del colpo (Regola 19-5a).

#### Alzare, Droppare e Piazzare la Palla (Regola 20)

Prima di alzare una palla che deve essere ripiazzata (ad es. quan-

do la palla è alzata dal putting green per essere pulita), la posizione della palla deve essere marcata (Regola 20-1).

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

Quando si droppa, si deve stare dritti, tenere la palla in mano all'altezza delle spalle ed alla distanza del braccio e lasciarla cadere.

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

Ci sono in tutto nove situazioni secondo cui una palla deve essere ridroppata e sono menzionate nella Regola 20-2c.

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

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

Potete alzare la vostra palla o far alzare qualsiasi altra palla se ritenete che essa possa aiutare un altro giocatore.

Non dovete accordarvi per lasciare una palla nella sua posizione se essa può aiutare qualsiasi altro giocatore.

Potete far alzare qualsiasi altra palla che possa interferire con il vostro gioco.

Una palla alzata perché aiuta o interferisce con il gioco non deve essere pulita, a meno che essa non sia stata alzata dal putting green.

#### Impedimenti Sciolti (Regola 23)

Potete muovere un impedimento sciolto (cioè oggetti naturali sciolti come pietre, foglie staccate e rametti) a meno che l'impedimento sciolto e la vostra palla si trovino nel medesimo ostacolo.

Se rimuovete un impedimento sciolto e ciò causa lo spostamento della vostra palla, essa deve essere ripiazzata e (a meno che la vostra palla non si trovasse sul putting green) incorrete in un colpo di penalità (Regola 23-1).

#### Ostruzioni Mobili (Regola 24-1)

Le ostruzioni mobili (ad es. gli oggetti artificiali mobili come rastrelli, lattine, ecc.), posizionate in qualsiasi posto, possono essere rimosse senza penalità. Se ciò causa lo spostamento della vostra palla, essa deve essere ripiazzata senza penalità.

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

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

Una ostruzione inamovibile è un oggetto artificiale inamovibile come una costruzione od una strada pavimentata artificialmente (comunque controllate nelle Regole Locali lo status di strade e sentieri).

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

Eccetto quando la palla giace in un ostacolo d'acqua, è possibile ovviare senza penalità all'interferenza con le ostruzioni inamovibili e le condizioni anormali del terreno, quando la condizione interferisce fisicamente con la posizione della palla, con il vostro stance o