

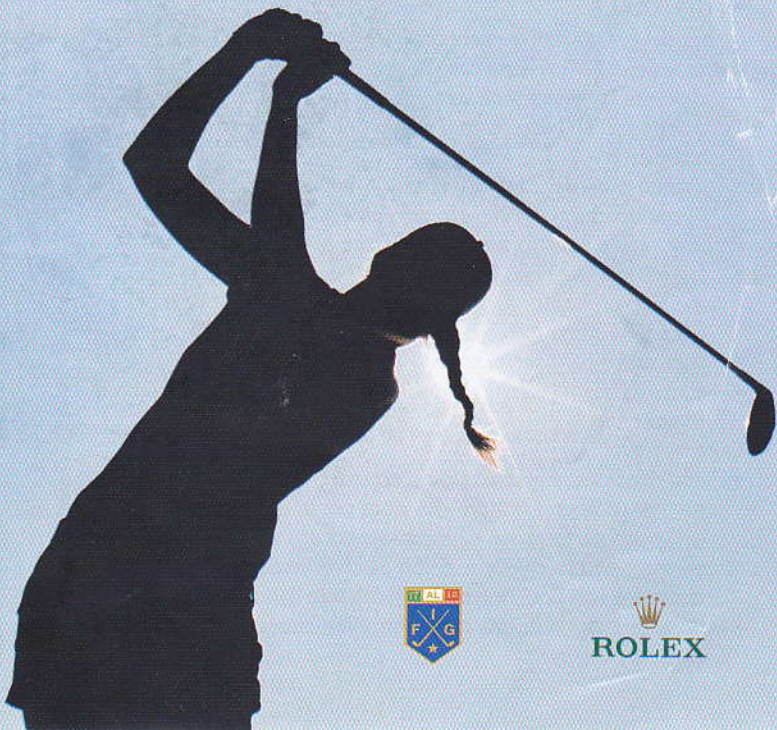


USGA®

# Regole del Golf

e le Regole per lo Status del Dilettante

IN VIGORE DA GENNAIO 2016



  
ROLEX

## Guida Rapida alle Regole del Golf

Questa guida fornisce una spiegazione semplice delle comuni situazioni che coinvolgono le Regole. Essa non è 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 pertinente.

### IN GENERALE

Il gioco del golf dovrebbe essere praticato nel giusto spirito e in conformità con la Sezione dell'Etichetta nelle Regole del Golf. In particolare:

- mostrate considerazione verso gli altri giocatori
- giocate con un buon ritmo e siate pronti ad invitare i gruppi più veloci a sorpassarvi e
- abbiate cura del campo livellando i bunkers, ripiazzando le zolle e riparando i segni dell'impatto della palla sui greens.

Prima di iniziare il vostro giro, vi consigliamo di:

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

Durante il giro:

- non chiedete consiglio ad alcuno, eccetto che al vostro caddie, al vostro partner (cioè un giocatore che gioca per la vostra parte) o al caddie del vostro partner; non date consigli ad alcuno, eccetto che al vostro partner; potete chiedere o fornire 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 firmato da voi e dal vostro marcatore e riconsegnatelo al Comitato il più presto possibile (Regola 6-6).

## LE REGOLE DEL GIOCO

### Colpo di Partenza (Regola 11)

Potete cambiare la vostra palla prima di giocare il vostro colpo dalla partenza, ma è buona abitudine avvisare di questo un giocatore nel vostro gruppo.

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

Per giocare il vostro colpo di partenza potete andare indietro dalla linea frontale degli indicatori di partenza fino alla distanza di due bastoni.

Se giocate il vostro colpo di partenza da fuori di quest'area:

- in match play non vi è penalità, ma il vostro avversario può chiedervi di rigiocare il colpo, purché lo faccia immediatamente;
- in stroke play incorrete in due colpi di penalità, il colpo non conta e dovete correggere l'errore rigiocando dall'interno dell'area giusta.

### 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, dopo aver informato il vostro marcatore o avversario, potete marcare la posizione della palla e alzarla al fine di identificarla. Quando è alzata secondo questa Regola, la palla non può essere pulita, a eccezione di quel tanto necessario a 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 del movimento 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 o

- schiacciando alcuna cosa (Regola 13-2).

Se la vostra palla giace in un bunker oppure in un ostacolo d'acqua, non:

- toccate il terreno (o l'acqua in un ostacolo d'acqua) col bastone o con la mano prima del vostro movimento discendente o
- muovete alcun impedimento sciolto (Regola 13-4).

Se giocate una palla sbagliata (cioè una palla lasciata in giro o una palla utilizzata da un altro giocatore):

- in match play perdete la buca
- in stroke play incorrete in due colpi di penalità, i colpi giocati con la palla sbagliata non contano 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 vostra palla (ripiazzatela sempre nello stesso punto) e
- riparare i segni dell'impatto della palla e le tracce delle vecchie buche, ma non qualsiasi altro danno, quale i segni dei chiodi (Regola 16-1).

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 vostra palla è in gioco, se accidentalmente ne causate il movimento o la alzate quando non è permesso, aggiungete un colpo di penalità e ripiazzatela.

Se qualcun altro al di fuori di voi, del vostro caddie, del vostro partner o del caddie del vostro partner muove la vostra palla ferma oppure essa è

mossa da un'altra palla, ripiazzatela senza penalità.

Se una palla ferma è mossa dal vento o si muove spontaneamente, giocate la palla come si trova senza penalità.

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

Se la vostra palla in movimento è deviata o fermata da voi stessi, dal vostro caddie, dal vostro partner o dal caddie del vostro partner o dall'equipaggiamento appartenente a voi o al vostro partner, incorrete in un colpo di penalità e giocate la palla come si trova (Regola 19-2).

Se la vostra palla in movimento è deviata o fermata da un'altra palla ferma, normalmente non c'è penalità e la palla si gioca come si trova. Tuttavia, soltanto in stroke play, se entrambe le palle si trovavano sul putting green prima del vostro colpo, incorrete in due colpi di penalità (Regola 19-5a).

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

Prima di alzare una palla che deve essere ripiazzata (ad es. quando alzate la vostra palla sul putting green per pulirla), la posizione della palla deve essere marcata (Regola 20-1).

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

Quando si droppa, state eretti, tenete la palla in mano all'altezza delle spalle e alla distanza del braccio e lasciatela cadere.

Le situazioni più comuni che prevedono che una palla droppata debba essere ridroppata sono quando la palla:

- rotola in una posizione dove c'è interferenza con la condizione dalla quale si è oviato senza penalità (ad es. un'ostruzione inamovibile)
- va a fermarsi a più di due bastoni da dove è stata droppata o
- va a fermarsi più vicino alla buca rispetto alla sua posizione originaria, al punto più vicino dove oviare o al punto dove la palla ha attraversato

per l'ultima volta il margine di un ostacolo d'acqua.

Se una palla, droppata una seconda volta, rotola 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 o
- potete far alzare qualsiasi altra palla che possa interferire con il vostro gioco.

Non dovete accordarvi per lasciare una palla nella sua posizione al fine di aiutare un altro giocatore.

Una palla alzata perché aiuta o interferisce con il gioco non deve essere pulita, eccetto quando è alzata dal putting green.

## **Impedimenti Sciolti (Regola 23)**

Potete muovere un impedimento sciolto (cioè oggetti naturali sciolti, come pietre, foglie e rametti staccati), a meno che l'impedimento sciolto e la vostra palla si trovino nel medesimo ostacolo (cioè bunker o ostacolo d'acqua). Se rimuovete un impedimento sciolto e ciò causa il movimento della vostra palla, la palla deve essere ripiazzata e (a meno che la vostra palla non si trovi sul putting green) incorrete in un colpo di penalità.

## **Ostruzioni Movibili (Regola 24-1)**

Le ostruzioni movibili (cioè gli oggetti artificiali movibili come rastrelli, bottiglie, ecc.), posizionate in qualsiasi posto, possono essere rimosse senza penalità. Se ciò causa il movimento della vostra palla, essa deve essere ripiazzata senza penalità.

Se la vostra palla giace dentro o sopra un'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)**

Un'ostruzione inamovibile è un oggetto artificiale sul campo che non può essere mosso (ad es. una costruzione) o non può essere prontamente mosso (ad es. un cartello direzionale solidamente infossato). Gli oggetti che definiscono il fuori limite non sono considerati ostruzioni.

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

Eccetto quando la vostra palla giace in un ostacolo d'acqua, è possibile oviare senza penalità all'interferenza con le ostruzioni inamovibili e le condizioni anormali del terreno, quando la condizione interferisce fisicamente con il lie della palla, con il vostro stance o con il vostro movimento. 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, piazzatela nel punto più vicino dove oviare che può essere fuori dal putting green.

Non si può oviare all'interposizione sulla vostra linea di gioco, a meno che la vostra palla e 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 la palla fuori e 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 ovviare

P1 = 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 ovviare

P2 = 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 giocarla come si trova oppure, con la penalità di un colpo, potete:

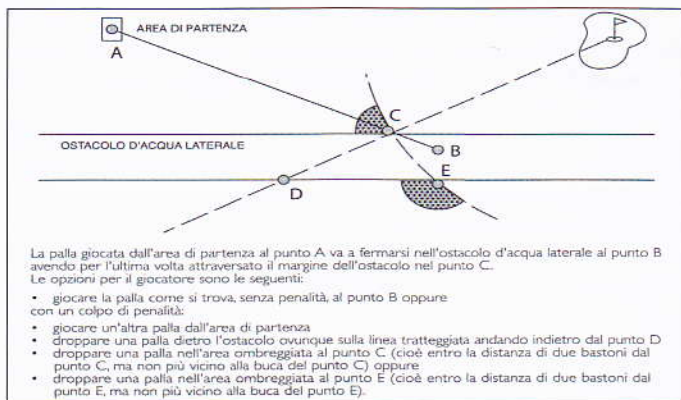
- giocare una palla da dove avete giocato il colpo precedente o
- droppare una palla a qualunque distanza dietro l'ostacolo d'acqua, lungo una linea retta che congiunge la buca, il punto in cui la palla originaria ha attraversato per ultimo il margine dell'ostacolo d'acqua ed il punto in cui la palla 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 una palla 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 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 sullo score per identificare i limiti del campo. Questi di solito sono definiti da recinzioni, muri, paletti bianchi o linee bianche. 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 un colpo di penalità, cioè con la penalità di colpo e distanza. Siete autorizzati a cercare una palla per 5 minuti. Se la palla non è trovata entro cinque minuti, 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 fuori limite, dovrete 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 è fuori limite, dovete continuare con la palla provvisoria con un colpo di penalità.

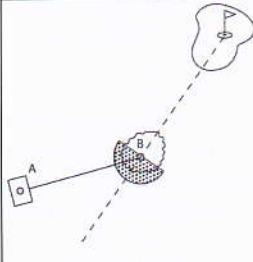
Se la palla originaria è trovata nei limiti del campo entro i cinque minuti, dovete continuare il gioco della buca con questa interrompendo il gioco con la palla provvisoria.

### Palla Ingioicabile (Regola 28)

Se la vostra palla si trova in un ostacolo d'acqua e non volete giocarla come si trova, dovete procedere secondo la Regola dell'ostacolo d'acqua – la Regola della palla ingioicabile non è applicabile. 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
- dropare 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 dropata la palla oppure
- dropare una palla entro la distanza di due bastoni dal punto dove giaceva la palla, non più vicino alla buca.

Se la vostra palla è in un bunker, potete procedere come sopra, eccetto che, se scegliete di dropare entro due bastoni o indietro lungo la linea, dovete dropare una palla nel bunker:



Una palla giocata dall'area di partenza al punto A va a fermarsi in un cespuglio al punto B. Se il giocatore dichiara la palla ingioicabile, le opzioni, con un colpo di penalità sono le seguenti:

- giocare una palla dall'area di partenza
- dropare una palla dietro il punto B sulla linea tratteggiata oppure
- dropare una palla nell'area ombreggiata (cioè entro la distanza di due bastoni dal punto B, ma non più vicino alla buca del punto B).