

R&A

DAVIDE
LANTOS



CORRADO
GRAGLIA

USGA

FEDERAZIONE ITALIANA GOLF
Comitato Regole e Campionati

*"È la passione che mettiamo
nelle cose di tutti i giorni
a renderle straordinarie"*

MODERNIZZAZIONE DELLE REGOLE DEL GOLF

L'alba di una nuova era per il Golf



FEDERAZIONE ITALIANA GOLF
Comitato Regole e Campionati

2018 © Davide Lantos e Corrado Graglia

2018 © Traduzione a cura di Sveva Greco

BENVENUTI E
GRAZIE PER
ESSERE CON NOI



LE NUOVE REGOLE...UN TERRITORIO
PRATICAMENTE INESPLORATO



IL PROCESSO DI REVISIONE





I TEMI CHE HANNO PORTATO ALLA DECISIONE DI MODIFICARE LE REGOLE

MODERNIZZARE

SEMPLIFICARE

PENALIZZARE QUANDO È REALMENTE NECESSARIO

MIGLIORARE IL LINGUAGGIO

CREAZIONE DI UNA VERSIONE FACILE DA USARE

VELOCIZZARE IL GIOCO

INTEGRITÀ DEL GIOCATORE

RISPETTO DELL'AMBIENTE

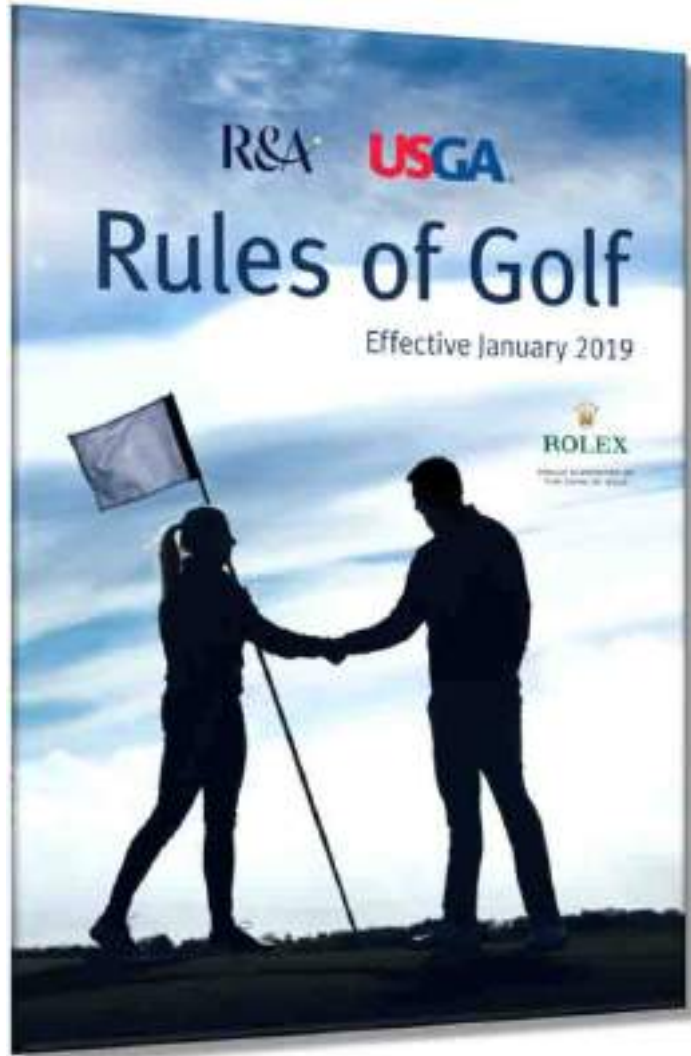


SUGGERIMENTI PRATICI

FAMILIARIZZATE CON LE NUOVE REGOLE

RICORDATEVI CHE IL FILO CONDUTTORE È **L'INTEGRITÀ** DEL
GIOCATORE

LE NOVITÀ SONO MOLTE E QUINDI SARETE UN PO' CONFUSI, MA
L'OSSATURA RIMANE LA STESSA



I LIBRI DELLE REGOLE

LE REGOLE DEL GOLF
il testo completo

MANUALE PER IL GIOCATORE
con illustrazioni

GUIDA UFFICIALE
interpretazioni sulle regole

PROCEDURE PER I COMITATI
guida alla gestione delle gare



QUESTA PRESENTAZIONE È
STATA CREATA, PER
AIUTARVI A **GIOCARE**
SECONDO LE REGOLE

Clicca
sull'immagine
per vedere il
video





PRINCIPI FONDAMENTALI



GIOCA IL CAMPO COSÌ COME **LO**
TROVI E LA PALLA COME **SI**
TROVA

Le regole devono comunque coprire molteplici situazioni anche "estreme"



PRINCIPI FONDAMENTALI



BISOGNA TRASMETTERE LA BELLEZZA DI
GIOCARE SECONDO LE REGOLE E LO
"SPIRIT OF THE GAME", E CHE OGNI
GIOCATORE È **RESPONSABILE** DELLA
PROPRIA CONDOTTA.

Questo approccio al golf è sempre più enfatizzato nel nuovo testo delle regole



STRUTTURA

RESPONSABILITÀ DEL COMITATO

RESPONSABILITÀ DEL GIOCATORE

IL CAMPO

GIOCARE LA PALLA

INDICAZIONI



RESPONSABILITÀ DEL COMITATO

DEFINIZIONI



RESPONSABILITÀ DEL COMITATO

DEFINIZIONI

È L'AUTORITÀ
RESPONSABILE DELLA
GARA O DEL CAMPO

*In qualsiasi gara DEVE
esserci un Comitato che può essere
composto anche da una persona
sola*





RESPONSABILITÀ DEL
COMITATO

DEFINIZIONI

ARBITRO



- È NOMINATO DAL
COMITATO;
- **DECIDE** SULLE REGOLE E LE
APPLICA;
- LA SUA DECISIONE È
FINALE.



RESPONSABILITÀ DEL COMITATO

REGOLE



RESPONSABILITÀ DEL
COMITATO

REGOLA 1: IL GIOCO, LA CONDOTTA DEL GIOCATORE E LE REGOLE

1.2b. CODICE DI CONDOTTA

IL COMITATO PUÒ INTRODURRE UN **CODICE DI CONDOTTA** DEL
GIOCATORE CHE:

- PUÒ INCLUDERE DELLE **PENALITÀ**
(PER ESEMPIO UNO O DUE COLPI) IN
CASO DI VIOLAZIONE DEL CODICE,
O;
- PUÒ PREVEDERE LA **SQUALIFICA**
PER
GRAVE SCORRETTEZZA





RESPONSABILITÀ DEL
COMITATO

REGOLA 1: IL GIOCO, LA CONDOTTA DEL GIOCATORE E LE REGOLE

1.3b. APPLICARE LE REGOLE

1.3 GIOCARE SECONDO LE REGOLE



CI SI ASPETTA CHE TU
RICONOSCA QUANDO HAI
INFRANTO UNA REGOLA E CHE
SIA **ONESTO** NELL'APPLICARTI LE
TUE PENALITÀ



RESPONSABILITÀ DEL
COMITATO

REGOLA 1: IL GIOCO, LA CONDOTTA DEL GIOCATORE E LE REGOLE

1.3b. APPLICARE LE REGOLE

PUOI CHIEDERE AIUTO
SULLE REGOLE A UN
ARBITRO, MA SE NON FOSSE
DISPONIBILE DEVI
CONTINUARE A GIOCARE E
RIPORTARE I FATTI IN SEGUITO.
(Regola 20.1c(3))





RESPONSABILITÀ DEL
COMITATO

REGOLA 1: IL GIOCO, LA CONDOTTA DEL GIOCATORE E LE REGOLE

1.3b. APPLICARE LE REGOLE

1.3 GIOCARE SECONDO LE REGOLE



VI SONO SITUAZIONI IN CUI DEVI
FARE DELLE STIME, COME
TROVARE IL **POSTO IN CUI**
RIPIAZZARE LA TUA PALLA O
STABILIRE IL PUNTO IN CUI LA
PALLA È ENTRATA IN UN'AREA
DI PENALITÀ



CI SI ASPETTA CHE
TU CONSIDERI **TUTTE LE**
INFORMAZIONI DISPONIBILI
E CHE TU USI UN **GIUDIZIO**
RAGIONEVOLE IN TALI
CIRCOSTANZE





**RESPONSABILITÀ DEL
COMITATO**

REGOLA 1: IL GIOCO, LA CONDOTTA DEL GIOCATORE E LE REGOLE

1.3b. APPLICARE LE REGOLE

1.3 GIOCARE SECONDO LE REGOLE



**Clicca
sull'immagine
per vedere il
video**



RESPONSABILITÀ DEL
COMITATO

REGOLA 1: IL GIOCO, LA CONDOTTA DEL GIOCATORE E LE REGOLE

1.3c.(2) I LIVELLI DI PENALITÀ

1.3 GIOCARE SECONDO LE REGOLE

LE PENALITÀ SONO INTESE
PER **CANCELLARE UN**
POTENZIALE VANTAGGIO
E SONO SU TRE LIVELLI

1 COLPO DI PENALITÀ

sia MP sia SP

PENALITÀ GENERALE

Perdita della buca in MP
2 colpi di penalità in SP

SQUALIFICA

sia MP sia SP



FED
Con

Davide Lantos e Corrado Graglia

2018 © Traduzione a cura di Sveva Greco

**RESPONSABILITÀ DEL
COMITATO**

**REGOLA 20: RISOLVERE QUESTIONI SULLE REGOLE DURANTE IL GIRO;
20.2a. RULING DA UN ARBITRO O DAL COMITATO**

20.1 RULING SU QUESTIONI SECONDO
LE REGOLE



IL GIOCATORE **DEVE**
ACCETTARE LA DECISIONE
DELL'ARBITRO E NON HA
DIRITTO DI FARE APPELLO SU UN
RULING DI UN ARBITRO



RESPONSABILITÀ DEL
COMITATO

REGOLA 20: RISOLVERE QUESTIONI SULLE REGOLE DURANTE IL GIRO;
20.2a. RULING DA UN ARBITRO O DAL COMITATO

20.1 RULING SU QUESTIONI SECONDO
LE REGOLE



L'ARBITRO **PUÒ CHIEDERE** AIUTO
AL COMITATO PRIMA DI UN RULING
O PUÒ **CHIEDERE LA**
COSIDDETTA "SECOND
OPINION", MA NON È OBBLIGATO
A FARLO

Ai corsi per gli arbitri diciamo sempre che, anche in presenza di un piccolo dubbio, è sempre meglio chiedere un altro parere piuttosto che dare una decisione sbagliata



RESPONSABILITÀ DEL GIOCATORE

DEFINIZIONI



RESPONSABILITÀ DEL
GIOCATORE

DEFINIZIONI

AVVERSARIO

L'AVVERSARIO, TERMINE USATO
**SOLAMENTE IN MATCH
PLAY**, È LA PERSONA **CONTRO**
LA QUALE IL GIOCATORE
GAREGGIA IN UN INCONTRO





FEDE
Comi

RESPONSABILITÀ DEL
GIOCATORE

DEFINIZIONI

DEL GOLF

PARTE

e Corrado Graglia

2018 © Traduzione a cura di Sveva Greco

IN FOUR-BALL E
FOURSOMES È UNA
SINGOLA UNITÀ
COMPOSTA DA **DUE O**
PIÙ PARTNER



RESPONSABILITÀ DEL
GIOCATORE

DEFINIZIONI

PARTE



UNA PARTE **NON È** LA
STESSA COSA DI UNA
SQUADRA. IN UNA GARA A
SQUADRE, OGNI SQUADRA
È COMPOSTA DA
GIOCATORI CHE
GAREGGIANO COME
SINGOLI O COME PARTI.



RESPONSABILITÀ DEL
GIOCATORE

DEFINIZIONI

PARTNER

UN GIOCATORE CHE
GAREGGIA INSIEME A UN
ALTRO GIOCATORE
COME UNA **PARTE**,

*Il termine è utilizzabile sia in Match
Play sia in Stroke Play*





RESPONSABILITÀ DEL
GIOCATORE

DEFINIZIONI

MARCATORE

**REGISTRA E CERTIFICA IL
PUNTEGGIO DI UN GIOCATORE SULLO
SCORE.**

PUÒ ESSERE UN ALTRO GIOCATORE
MA NON È UN PARTNER

*Il marcatore non è un arbitro e non è chi consente
o no l'applicazione delle regole*





RESPONSABILITÀ DEL GIOCATORE

DEFINIZIONI

CADDIE



AIUTA IL GIOCATORE A:

- PORTARE, TRASPORTARE E OCCUPARSI DEI BASTONI

Ma quando una persona sposta i bastoni, la sacca o il golf car o come atto di cortesia (come per esempio recuperare un bastone lasciato indietro dal giocatore), non è considerato il caddie



RESPONSABILITÀ DEL
GIOCATORE

DEFINIZIONI

CADDIE

AIUTA IL GIOCATORE:

- **DANDO CONSIGLI**

Il caddie di un giocatore è la sola persona (diversa da un partner o dal caddie di un partner) alla quale il giocatore può chiedere consiglio.





RESPONSABILITÀ DEL
GIOCATORE

DEFINIZIONI

PERSONE o **COSE** CHE POSSONO
INFLUENZARE CIÒ CHE ACCADE ALLA **PALLA**
E ALL'**EQUIPAGGIAMENTO**, COME:

- QUALSIASI PERSONA (ECCEP
IL GIOCATORE E IL SUO
CADDIE)
 - QUALSIASI ANIMALE
 - QUALSIASI OGGETTO
-

INFLUENZA ESTERNA





RESPONSABILITÀ DEL
GIOCATORE

DEFINIZIONI

INFLUENZA ESTERNA

OGGI IN UN CASO DEL GENERE
IL COLPO DEVE ESSERE
ANNULLATO, MA CON LE NUOVE
REGOLE LA PALLA ANDRÀ
GIOCATA COME SI TROVA

**Clicca
sull'immagine
per vedere il
video**





RESPONSABILITÀ DEL GIOCATORE

REGOLE



**RESPONSABILITÀ DEL
GIOCATORE**

REGOLA 1: IL GIOCO, LA CONDOTTA DEL GIOCATORE E LE REGOLE

1.1 IL GIOCO DEL GOLF

IL GOLF È GIOCATO COLPENDO UNA PALLA
CON UN BASTONE.
OGNI BUCA INIZIA DALL'AREA DI
PARTENZA E FINISCE QUANDO LA PALLA È
IMBUCATA SUL PUTTING GREEN.





RESPONSABILITÀ DEL
GIOCATORE

REGOLA 1: IL GIOCO, LA CONDOTTA DEL GIOCATORE E LE REGOLE

1.1 IL GIOCO DEL GOLF



IL GIOCATORE NORMALMENTE DOVREBBE:

- GIOCARE IL **CAMPO** COME LO TROVA, E
- GIOCARE LA **PALLA** COME SI TROVA.

Tuttavia, ci sono eccezioni in cui le regole:

- *permettono al giocatore di modificare le condizioni sul campo e*
- *richiedono o permettono al giocatore di giocare la palla da un posto diverso dal quale essa si trova.*



RESPONSABILITÀ DEL
GIOCATORE

REGOLA 1: IL GIOCO, LA CONDOTTA DEL GIOCATORE E LE REGOLE

CI SI ASPETTA DA TUTTI I GIOCATORI CHE
GIOCHINO NELLO **SPIRITO
DEL GIOCO:**

- AGENDO CON **INTEGRITÀ;**
- DIMOSTRANDO **CONSIDERAZIONE**
PER GLI ALTRI;
- AVENDO BUONA **CURA DEL CAMPO**





RESPONSABILITÀ DEL
GIOCATORE

REGOLA 3: LA GARA

3.2d. RESPONSABILITÀ DEL GIOCATORE E DELL'AVVERSARIO

IN **QUALSIASI MOMENTO**, IL TUO
AVVERSARIO PUÒ CHIEDERTI QUANTI
COLPI HAI GIOCATO, INCLUSE LE
PENALITÀ, E TU **DEVI COMUNICARE**
L'ESATTO NUMERO DI COLPI

*Se non lo comunichi, equivale a dire un
numero sbagliato di colpi, perdendo la
buca come penalità*

3.2 MATCH PLAY



RESPONSABILITÀ DEL
GIOCATORE

REGOLA 3: LA GARA

3.3b. REGISTRARE IL PUNTEGGIO IN STROKE PLAY

DOPO OGNI BUCA, IL MARCATORE
DOVREBBE CONFERMARE IL
NUMERO DI COLPI CHE HAI GIOCATO E
SEGNARE IL **PUNTEGGIO LORDO**

3.3 STROKE PLAY





FEDERAZIONE ITALIANA GOLF
Comitato Regole e Campionati

RESPONSABILITÀ DEL
GIOCATORE

REGOLA 3: LA GARA

3.3b. REGISTRARE IL PUNTEGGIO IN STROKE PLAY

ALLA FINE DEL GIRO IL TUO
MARCATORE **DEVE CERTIFICARE**
IL RISULTATO DELLE BUCHE SULLO
SCORE

3.3 STROKE PLAY

Sarà possibile avere uno score elettronico e la certificazione potrà avvenire anch'essa in forma elettronica





RESPONSABILITÀ DEL
GIOCATORE

REGOLA 3: LA GARA

3.3b. REGISTRARE IL PUNTEGGIO IN STROKE PLAY



QUANDO IL **GIRO È FINITO**
TU DEVI:

- CONTROLLARE ATTENTAMENTE I
RISULTATI DELLE BUCHE SEGNATI
DAL MARCATORE;
- ACCERTARTI CHE IL MARCATORE
ABBIA **CERTIFICATO** IL RISULTATO



RESPONSABILITÀ DEL
GIOCATORE

REGOLA 3: LA GARA

3.3b. REGISTRARE IL PUNTEGGIO IN STROKE PLAY

DEVI **CHIARIRE OGNI
DUBBIO**
COL COMITATO E IL
MARCATORE, MA **NON**
**PUOI MODIFICARE LO
SCORE** SENZA LA LORO
APPROVAZIONE





**RESPONSABILITÀ DEL
GIOCATORE**

REGOLA 3: LA GARA

**3.3b. REGISTRARE IL PUNTEGGIO IN
STROKE PLAY**

3.3 STROKE PLAY

LE VARIE
RESPONSABILITÀ
NELLA
COMPILAZIONE DELLO
SCORE

**3.3b: RESPONSABILITÀ DELLO SCORECARD
IN STROKE PLAY PAREGGIATO**

NOME *John Smith* HANDICAP **5** DATA *09/07/19*

| | | | | | | | | | | |
|-------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|-----------|
| HOLE | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | Out |
| PAR | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 3 | 4 | 4 | 37 |
| SCORE | <i>5</i> | <i>5</i> | <i>5</i> | <i>4</i> | <i>3</i> | <i>5</i> | <i>4</i> | <i>3</i> | <i>4</i> | <i>38</i> |

| | | | | | | | | | | | |
|-------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|-----------|-----------|
| HOLE | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | In | Total |
| PAR | 3 | 4 | 5 | 3 | 4 | 5 | 3 | 4 | 4 | 35 | 72 |
| SCORE | <i>3</i> | <i>4</i> | <i>4</i> | <i>4</i> | <i>5</i> | <i>5</i> | <i>4</i> | <i>3</i> | <i>4</i> | <i>36</i> | <i>74</i> |

NETTO *69*

Firma del
marcatore

[Signature]

Firma del
giocatore

[Signature]

RESPONSABILITÀ

- COMITATO
- GIOCATORE
- GIOCATORE E MARCATORE





RESPONSABILITÀ DEL
GIOCATORE

REGOLA 3: LA GARA

3.3b. REGISTRARE IL PUNTEGGIO IN STROKE PLAY

IN CASO DOVESSI RIPORTARE UNO
SCORE CON UN **RISULTATO
SBAGLIATO (PIÙ BASSO)**, LA
PENALITÀ È LA **SQUALIFICA**

*Salvo l'eccezione prevista alla Regola 3-
3b(3), sulla non inclusione di una penalità
sconosciuta*

3.3 STROKE PLAY



RESPONSABILITÀ DEL
GIOCATORE

REGOLA 4: L'EQUIPAGGIAMENTO DEL GIOCATORE

4.1b (3) NESSUNA SOSTITUZIONE DI BASTONI PERSI O DANNEGGIATI

SE HAI INIZIATO IL GIRO CON 14
BASTONI E UNO DOVESSE
DANNEGGARSI O **ROMPERSI** (IN
QUALSIASI MODO),
NON PUOI SOSTITUIRLO

*L'unica eccezione è se qualcun altro – per esempio
passandoci sopra con un car – dovesse danneggiarti
o romperti un bastone*

4.1 BASTONI





RESPONSABILITÀ DEL
GIOCATORE

REGOLA 4: L'EQUIPAGGIAMENTO DEL GIOCATORE

4.2c. LA PALLA RISULTA TAGLIATA O INCRINATA DURANTE IL GIOCO DI UNA BUCA

SE HAI **RAGIONE DI CREDERE** CHE LA
TUA PALLA SIA TAGLIATA O ROTTA, PUOI
ALZARLA PER VERIFICARLA (SENZA
PULIRLA e PRIMA DEVI MARCARLA)

Non si deve quindi più chiamare un "testimone" per eseguire la procedura

4.2 LE PALLE





**RESPONSABILITÀ DEL
GIOCATORE**

REGOLA 4: L'EQUIPAGGIAMENTO DEL GIOCATORE

4.2c. LA PALLA RISULTA TAGLIATA O INCRINATA DURANTE IL GIOCO DI UNA BUCA

4.2 LE PALLE



SE PERÒ ALZI LA TUA PALLA **SENZA
AVERE RAGIONE DI CREDERE**
CHE SIA ROTTA, **SENZA MARCARE**
LA POSIZIONE O SE **DOVESSI
PULIRLA**, INCORRI NELLA **PENALITÀ
DI UN COLPO**



**RESPONSABILITÀ DEL
GIOCATORE**

REGOLA 4: L'EQUIPAGGIAMENTO DEL GIOCATORE

4.3a. USI DI EQUIPAGGIAMENTO PERMESSI O PROIBITI

È **PERMESSO** USARE DISPOSITIVI PER OTTENERE
INFORMAZIONI SULLE DISTANZE

4.3 USO DELL'EQUIPAGGIAMENTO

**NON È PIÙ NECESSARIO CHE
VI SIA UNA REGOLA LOCALE**





RESPONSABILITÀ DEL
GIOCATORE

REGOLA 4: L'EQUIPAGGIAMENTO DEL GIOCATORE

4.3a. USI DI EQUIPAGGIAMENTO PERMESSI O PROIBITI

4.3 USO DELL'EQUIPAGGIAMENTO

NON SI POSSONO PERÒ UTILIZZARE
DISPOSITIVI CHE **MISURANO**
VARIAZIONI DI ALTURA O CHE
DIANO LA LINEA DI GIOCO O
AIUTINO NELLA SCELTA DEL
BASTONE





RESPONSABILITÀ DEL
GIOCATORE

REGOLA 4: L'EQUIPAGGIAMENTO DEL GIOCATORE

4.3a. USI DI EQUIPAGGIAMENTO PERMESSI O PROIBITI

4.3 USO DELL'EQUIPAGGIAMENTO



PUOI OTTENERE QUALSIASI
INFORMAZIONE SUL METEO
(COMPRESA LA VELOCITÀ DEL VENTO) CHE
SIA **DISPONIBILE DALLE PREVISIONI;**
PUOI ANCHE **MISURARE LA**
TEMPERATURA E L'UMIDITÀ



RESPONSABILITÀ DEL
GIOCATORE

REGOLA 4: L'EQUIPAGGIAMENTO DEL GIOCATORE

4.3a. USI DI EQUIPAGGIAMENTO PERMESSI O PROIBITI

4.3 USO DELL'EQUIPAGGIAMENTO



NON SI POSSONO PERÒ UTILIZZARE
DISPOSITIVI CHE **MISURINO LA**
VELOCITÀ
DEL VENTO SUL CAMPO

RESPONSABILITÀ DEL
GIOCATORE

REGOLA 4: L'EQUIPAGGIAMENTO DEL GIOCATORE

4.3a. USI DI EQUIPAGGIAMENTO PERMESSI O PROIBITI

NON SI POSSONO NEMMENO
UTILIZZARE **OGGETTI ARTIFICIALI**
PER OTTENERE INFORMAZIONI SUL
VENTO (PER ESEMPIO DELLA POLVERE
PER VALUTARE LA DIREZIONE)

*Puoi comunque continuare a usare un
ciuffetto d'erba strappato*

4.3 USO DELL'EQUIPAGGIAMENTO





RESPONSABILITÀ DEL
GIOCATORE

REGOLA 5: GIOCARE IL GIRO
5.2a. MATCH PLAY

5.2 PRATICARE SUL CAMPO PRIMA DEI
GIRI O TRA I GIRI

PRIMA DI UN
MATCH PLAY, O
TRA GIRI DI MATCH
PLAY, È POSSIBILE
PRATICARE SUL
CAMPO





**RESPONSABILITÀ DEL
GIOCATORE**

REGOLA 5: GIOCARE IL GIRO
5.2b. STROKE PLAY

**5.2 PRATICARE SUL CAMPO PRIMA DEI
GIRI O TRA I GIRI**



**NEL GIORNO DI UNA GARA
STROKE PLAY:
NON DEVI PRATICARE SUL CAMPO PRIMA
DI UN GIRO,
MA PUOI PRATICARE SU UN GREEN DI PRATICA E
PUOI PRATICARE CHIP O PUTT SOPRA O VICINO
AL TEE DELLA PRIMA BUCA**



RESPONSABILITÀ DEL
GIOCATORE

REGOLA 5: GIOCARE IL GIRO
5.2b. STROKE PLAY

5.2 PRATICARE SUL CAMPO PRIMA DEI
GIRI O TRA I GIRI

**È POSSIBILE
PRATICARE** SUL CAMPO
DOPO AVER
COMPLETATO IL GIOCO
DEL TUO **GIRO FINALE**
PER **QUEL GIORNO**

*Ma guarda le regole locali, perché il
Comitato potrebbe proibirlo*





RESPONSABILITÀ DEL
GIOCATORE

REGOLA 5: GIOCARE IL GIRO

5.3a. QUANDO INIZIARE IL GIRO

DEVI PARTIRE AL TUO
ORARIO DI PARTENZA,
NÉ PRIMA NÉ DOPO

Altrimenti sei **SQUALIFICATO**,
tranne nei seguenti tre casi:

- Se arrivi entro cinque minuti
(in tal caso la **penalità** è quella **generale**)
- Se non parti oltre cinque minuti prima
(in tal caso la **penalità** è quella **generale**)
- Il Comitato decide che sei arrivato tardi in circostanze
eccezionali (non c'è penalità)

5.3 INIZIARE E TERMINARE IL GIRO





RESPONSABILITÀ DEL
GIOCATORE

REGOLA 5: GIOCARE IL GIRO
5.6b. RAPIDA VELOCITÀ DI GIOCO

5.6 RITARDO IRRAGIONEVOLE; RAPIDA
VELOCITÀ DI GIOCO

UN GIRO DI GOLF È PENSATO
PER ESSERE GIOCATO CON UN
RITMO CELERE

*Ti devi rendere conto che la tua velocità di
gioco influenza il tempo impiegato dagli
altri giocatori*





RESPONSABILITÀ DEL
GIOCATORE

REGOLA 5: GIOCARE IL GIRO

5.6b. RAPIDA VELOCITÀ DI GIOCO

5.6 RITARDO IRRAGIONEVOLE; RAPIDA
VELOCITÀ DI GIOCO



DOVRESTI GIOCARE A UNA **RAPIDA
VELOCITÀ** INCLUSO NEL:

- PREPARARTI PER EFFETTUARE E FARE IL COLPO (DOVRESTI IMPIEGARCI NON PIÙ DI **40 SECONDI**);
 - MUOVERTI TRA UN COLPO E L'ALTRO;
 - MUOVERTI VERSO IL TEE SUCCESSIVO
-



RESPONSABILITÀ DEL
GIOCATORE

REGOLA 5: GIOCARE IL GIRO
5.6b. RAPIDA VELOCITÀ DI GIOCO

SI PUÒ ANCHE **GIOCARE FUORI**
TURNO PER AIUTARE LA VELOCITÀ DI
GIOCO

*In Match-Play tu e il tuo avversario **potete accordarvi** che uno dei due giochi fuori turno per risparmiare tempo. In Stroke Play potete giocare il “**Ready Golf**” in modo sicuro e responsabile*

5.6 RITARDO IRRAGIONEVOLE; RAPIDA
VELOCITÀ DI GIOCO



**RESPONSABILITÀ DEL
GIOCATORE**

REGOLA 5: GIOCARE IL GIRO

5.6b. RAPIDA VELOCITÀ DI GIOCO



5.6 RITARDO IRRAGIONEVOLE; RAPIDA
VELOCITÀ DI GIOCO

**Clicca
sull'immagine
per vedere il
video**



RESPONSABILITÀ DEL
GIOCATORE

REGOLA 6: GIOCARE UNA BUCA

6.3b. SOSTITUZIONE DI UN'ALTRA PALLA DURANTE IL GIOCO DI UNA BUCA

6.3 PALLA UTILIZZATA NEL GIOCO DI
UNA BUCA

PUOI SOSTITUIRE LA PALLA ORIGINALE:

- OGNI VOLTA CHE STAI OVVIANDO SECONDO UNA REGOLA CHE PREVEDE DI **DROPPARE** O **PIAZZARE** UNA PALLA; OPPURE
- QUANDO GIOCHI DAL PUNTO IN CUI HAI GIOCATO IL **COLPO PRECEDENTE**

Ma quando ripiazzi la palla su di un punto, devi usare quella originale (salvo eccezioni)





**RESPONSABILITÀ DEL
GIOCATORE**

REGOLA 6: GIOCARE UNA BUCA

6.3b. SOSTITUZIONE DI UN'ALTRA PALLA DURANTE IL GIOCO DI UNA BUCA

6.3 PALLA UTILIZZATA NEL GIOCO DI
UNA BUCA

**Clicca
sull'immagine
per vedere il
video**



RESPONSABILITÀ DEL
GIOCATORE

REGOLA 7: CERCARE LA PALLA: TROVARE E IDENTIFICARE LA PALLA

SE UNA PALLA POTREBBE ESSERE LA TUA MA
NON PUOI IDENTIFICARLA, **PUOI ALZARLA**

MA:

- DEVI **MARCARNE** LA POSIZIONE
- **NON PUOI PULIRE** LA PALLA (ECCETTO QUANTO NECESSARIO PER IDENTIFICARLA)

Non si deve quindi più chiamare un "testimone" per eseguire la procedura

7.3 ALZARE LA TUA PALLA PER
IDENTIFICARLA





**RESPONSABILITÀ DEL
GIOCATORE**

REGOLA 7: CERCARE LA PALLA: TROVARE E IDENTIFICARE LA PALLA



7.3 ALZARE LA TUA PALLA PER
IDENTIFICARLA

**Clicca
sull'immagine
per vedere il
video**



RESPONSABILITÀ DEL
GIOCATORE

REGOLA 7: CERCARE LA PALLA: TROVARE E IDENTIFICARE LA PALLA

7.3 ALZARE LA TUA PALLA PER
IDENTIFICARLA



SE PERÒ ALZI LA TUA PALLA **SENZA
AVERE BISOGNO** D'IDENTIFICARLA,
SENZA MARCARE LA POSIZIONE O SE
DOVESSI PULIRLA, INCORRI NELLA
PENALITÀ DI UN COLPO



**RESPONSABILITÀ DEL
GIOCATORE**

REGOLA 7: CERCARE LA PALLA: TROVARE E IDENTIFICARE LA PALLA



7.4 PALLA MOSSA ACCIDENTALMENTE
NEL TENTATIVO DI TROVARLA O
IDENTIFICARLA

NON C'È PENALITÀ SE TU,
IL TUO AVVERSARIO O
CHIUNQUE ALTRO DOVESTE
ACCIDENTALMENTE
MUOVERE LA TUA PALLA
MENTRE STAI CERCANDO DI
TROVARLA O IDENTIFICARLA



**RESPONSABILITÀ DEL
GIOCATORE**

REGOLA 7: CERCARE LA PALLA: TROVARE E IDENTIFICARE LA PALLA

7.4 PALLA MOSSA ACCIDENTALMENTE
NEL TENTATIVO DI TROVARLA O
IDENTIFICARLA

**Clicca
sull'immagine
per vedere il
video**





RESPONSABILITÀ DEL
GIOCATORE

REGOLA 7: CERCARE LA PALLA: TROVARE E IDENTIFICARE LA PALLA

SE MENTRE STAI CERCANDO DI TROVARE O
IDENTIFICARE LA TUA PALLA QUESTA DOVESSE
ESSERE ACCIDENTALMENTE MOSSA, LA PALLA **DEVE**
ESSERE RIPIAZZATA NEL PUNTO ORIGINALE

*Se il punto non dovesse esserti noto, lo
dovrai stimare*

7.4 PALLA MOSSA ACCIDENTALMENTE
NEL TENTATIVO DI TROVARLA O
IDENTIFICARLA



**RESPONSABILITÀ DEL
GIOCATORE**

REGOLA 9: PALLA GIOCATO COME SI TROVA; PALLA FERMA ALZATA O MOSSA
9.4b. PENALITÀ PER ALZARE O TOCCARE INTENZIONALMENTE LA PALLA O CAUSARNE IL MOVIMENTO

9.4 PALLA ALZATA O MOSSA DAL
GIOCATORE

**Clicca
sull'immagine
per vedere il
video**





**RESPONSABILITÀ DEL
GIOCATORE**

REGOLA 8: CAMPO GIOCATO COME SI TROVA

**8.1c. EVITARE LA PENALITÀ RIPRISTINANDO LE CONDIZIONI MIGLIORATE IN INFRAZIONE ALLE
REGOLE 8.1a(1) o 8.1a(2)**

**8.1 AZIONI DEL GIOCATORE CHE
MIGLIORANO LE CONDIZIONI CHE
INFLUENZANO IL COLPO**



**CI SONO CASI LIMITATI IN CUI PUOI
EVITARE LA PENALITÀ
RIPRISTINANDO LE
CONDIZIONI CHE ESISTEVANO
PRIMA DEL COLPO. SARÀ IL
COMITATO A DECIDERE SE IL
MIGLIORAMENTO È STATO ELIMINATO**



RESPONSABILITÀ DEL
GIOCATORE

REGOLA 8: CAMPO GIOCATO COME SI TROVA

8.1c. EVITARE LA PENALITÀ RIPRISTINANDO LE CONDIZIONI MIGLIORATE IN INFRAZIONE ALLE REGOLE 8.1a(1) o 8.1a(2)

8.1 AZIONI DEL GIOCATORE CHE
MIGLIORANO LE CONDIZIONI CHE
INFLUENZANO IL COLPO

SE IL GIOCATORE RIMUOVESSE IL
PALETTO DEL FUORI LIMITE, **PUÒ**
EVITARE LA PENALITÀ:
- RIPIAZZANDO, PRIMA DI FARE IL
COLPO, IL PALETTO NELLA SUA
POSIZIONE ORIGINALE

*Ma deve essere il paletto originale e
integro*





RESPONSABILITÀ DEL
GIOCATORE

REGOLA 10: PREPARARE ED ESEGUIRE UN COLPO; CONSIGLIO E AIUTO; I CADDIE
10.2b. ALTRO AIUTO

TU O IL TUO CADDIE **POTETE TOCCARE**
IL PUTTING GREEN CON UNA MANO, UN
PIEDE O QUALSIASI COSA STIATE
TENENDO, MA NEL FAR CIÒ **NON**
POTETE MIGLIORARE LE CONDIZIONI
CHE INFLUENZANO IL COLPO

Ma non potete posizionare alcun oggetto, dentro o fuori dal green, per indicare la linea





**RESPONSABILITÀ DEL
GIOCATORE**

REGOLA 10: PREPARARE ED ESEGUIRE UN COLPO; CONSIGLIO E AIUTO; I CADDIE

10.2b. ALTRO AIUTO



**Clicca
sull'immagine
per vedere il
video**

10.2 CONSIGLIO O ALTRO AIUTO



Davide Lantos e Corrado Graglia

2018 © Traduzione a cura di Sveva Greco

RESPONSABILITÀ DEL
GIOCATORE

REGOLA 10: PREPARARE ED ESEGUIRE UN COLPO; CONSIGLIO E AIUTO; I CADDIE

10.2b. ALTRO AIUTO

NON PUOI PRENDERE UNO STANCE PER IL COLPO USANDO **QUALSIASI OGGETTO** (INCLUSO UN BASTONE DA GOLF) CHE È STATO POSATO PER **AIUTARTI AD ALLINEARE** I TUOI PIEDI O IL CORPO

Se prendi uno stance in infrazione a questa regola, non puoi evitare la penalità rimuovendo l'oggetto prima del colpo

10.2 CONSIGLIO O ALTRO AIUTO





**RESPONSABILITÀ DEL
GIOCATORE**

REGOLA 10: PREPARARE ED ESEGUIRE UN COLPO; CONSIGLIO E AIUTO; I CADDIE

10.2b. ALTRO AIUTO

QUANDO **INIZI A PRENDERE IL
TUO STANCE** PER IL COLPO E FINO
A CHE IL COLPO NON È ESEGUITO, IL
TUO CADDIE
NON DEVE STARE
SOPRA O VICINO
ALL'ESTENSIONE DELLA
LINEA DI GIOCO **DIETRO LA PALLA**

10.2 CONSIGLIO O ALTRO AIUTO





**RESPONSABILITÀ DEL
GIOCATORE**

REGOLA 10: PREPARARE ED ESEGUIRE UN COLPO; CONSIGLIO E AIUTO; I CADDIE

10.2b. ALTRO AIUTO

10.2 CONSIGLIO O ALTRO AIUTO

**Clicca
sull'immagine
per vedere il
video**





RESPONSABILITÀ DEL
GIOCATORE

REGOLA 10: PREPARARE ED ESEGUIRE UN COLPO; CONSIGLIO E AIUTO; I CADDIE

10.2b. ALTRO AIUTO

TRANNE CHE SUL PUTTING GREEN, SE PERMETTI AL TUO CADDIE DI RIMANERE SULL'ESTENSIONE DELLA LINEA DI GIOCO DIETRO LA PALLA MENTRE PRENDI LO STANCE, **NON PUOI EVITARE LA PENALITÀ SPOSTANDOTI E RICOMINCIANDO LA ROUTINE SENZA IL CADDIE**



**RESPONSABILITÀ DEL
GIOCATORE**

REGOLA 10: PREPARARE ED ESEGUIRE UN COLPO; CONSIGLIO E AIUTO; I CADDIE

**10.3a. IL CADDIE PUÒ AIUTARE IL GIOCATORE
DURANTE IL GIRO**

PUOI AVERE **UN SOLO CADDIE ALLA
VOLTA**. QUALSIASI ALTRA PERSONA CHE
CAMMINA CON TE PORTANDOTI, PER
ESEMPIO, ACQUA O UN OMBRELLO,
**NON È CONSIDERATA COME
CADDIE** (A MENO CHE TU NON L'ABBIA
NOMINATA COME TALE)

10.3 I CADDIE





**RESPONSABILITÀ DEL
GIOCATORE**

REGOLA 10: PREPARARE ED ESEGUIRE UN COLPO; CONSIGLIO E AIUTO; I CADDIE

10.3b. COSA UN CADDIE PUÒ FARE

UN CADDIE PUÒ:

- TRASPORTARE I BASTONI;
- CERCARE LA PALLA;
- LIVELLARE I BUNKER E AVERE CURA DEL CAMPO;
- RIPARARE DANNI SUL PUTTING GREEN;
- RIMUOVERE E CUSTODIRE L'ASTA DELLA BANDIERA;
- PULIRE LA PALLA;
- RIMUOVERE IMPEDIMENTI SCIOLTI E OSTRUZIONI

10.3 I CADDIE





**RESPONSABILITÀ DEL
GIOCATORE**

REGOLA 10: PREPARARE ED ESEGUIRE UN COLPO; CONSIGLIO E AIUTO; I CADDIE

10.3b. COSA UN CADDIE PUÒ FARE

MA LA GRANDE NOVITÀ È CHE IL CADDIE PUÒ, **SENZA**
L'AUTORIZZAZIONE DEL GIOCATORE...



**RESPONSABILITÀ DEL
GIOCATORE**

REGOLA 10: PREPARARE ED ESEGUIRE UN COLPO; CONSIGLIO E AIUTO; I CADDIE

10.3b. COSA UN CADDIE PUÒ FARE



10.3 I CADDIE

**Clicca
sull'immagine
per vedere il
video**



IL CAMPO

DEFINIZIONI



IL CAMPO

DEFINIZIONI

AREE DI PENALITÀ



L'AREA DI PENALITÀ È UN'AREA
DA CUI
PUOI **OVVIARE CON UN**
COLPO DI PENALITÀ SE LA
TUA PALLA VI FINISSE DENTRO



IL CAMPO

DEFINIZIONI

AREE DI PENALITÀ



UN'AREA DI PENALITÀ È:
- QUALSIASI **MASSA
D'ACQUA** SUL CAMPO,
MARCATA O MENO DAL
COMITATO, INCLUSI MARE,
LAGO, STAGNO, FIUME,
FOSSO, ANCHE SE NON
CONTENGONO ACQUA



IL CAMPO

DEFINIZIONI

AREE DI PENALITÀ



UN'AREA DI PENALITÀ È
ANCHE:
- QUALSIASI PARTE DEL
CAMPO CHE IL COMITATO
DEFINISCE COME AREA DI
PENALITÀ



IL CAMPO

DEFINIZIONI

LE AREE DI PENALITÀ POSSONO ESSERE
ROSSE O **GIALLE**

AREE DI PENALITÀ



SE UN'AREA DI
PENALITÀ **NON**
FOSSE MARCATA, LA DEVI
CONSIDERARE COME **ROSSA**



IL CAMPO

DEFINIZIONI

IL BORDO DI UN'AREA DI PENALITÀ SI **ESTENDE VERTICALMENTE** SIA AL DI **SOPRA** SIA AL DI **SOTTO** DEL TERRENO



AREE DI PENALITÀ



IL CAMPO

DEFINIZIONI



IL BORDO DI UN'AREA DI
PENALITÀ È DI SOLITO

DEFINITO DA:

- PALETTI;
 - LINEE;
 - CARATTERISTICHE FISICHE
-

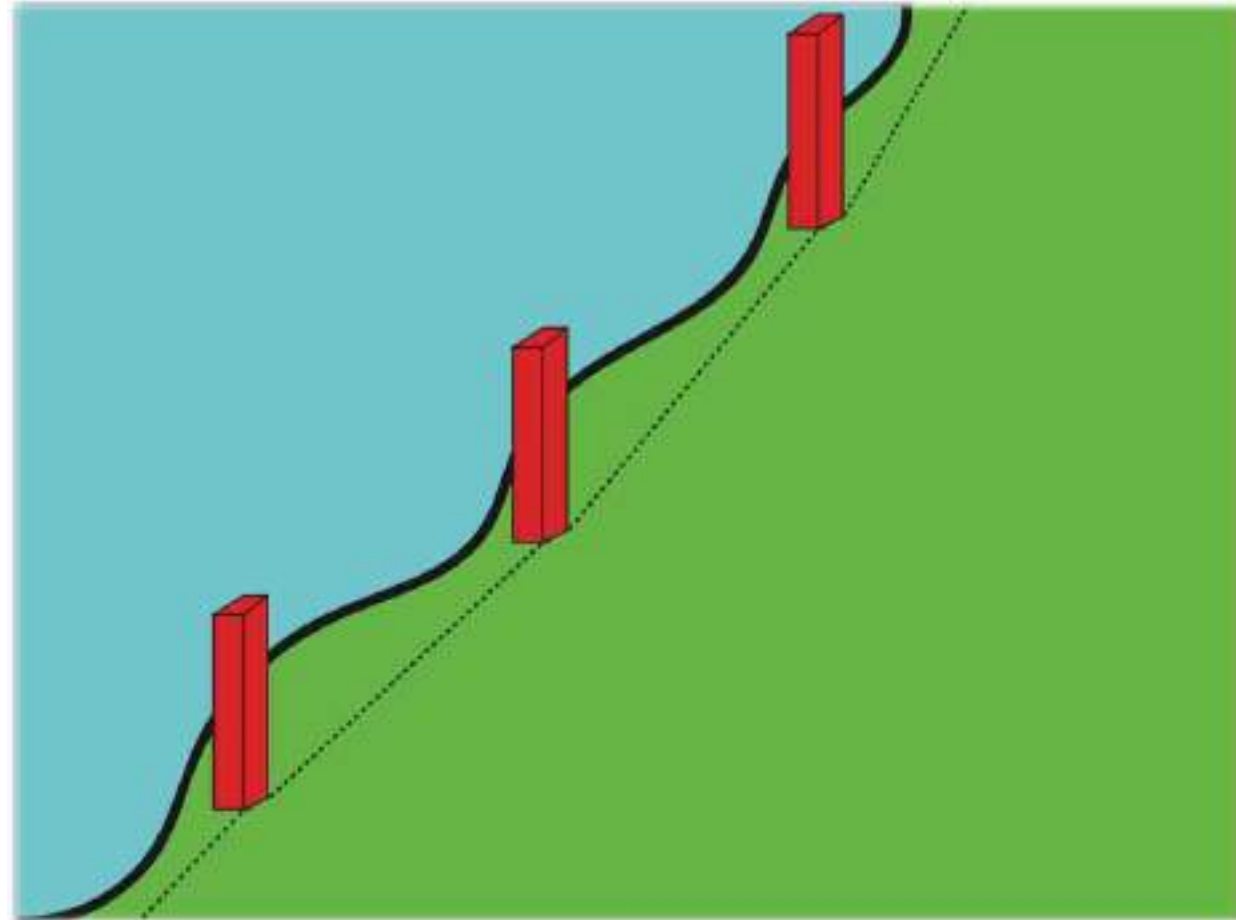


IL CAMPO

DEFINIZIONI

QUANDO È DEFINITO DA PALETTI, IL BORDO DELL'AREA DI PENALITÀ È DEFINITO DALLA LINEA TRA I **PUNTI ESTERNI** DEI PALETTI A LIVELLO DEL TERRENO.

I paletti sono dentro l'area di penalità





IL CAMPO

DEFINIZIONI

QUANDO È DEFINITO
DA UNA LINEA, IL
BORDO DELL'AREA DI
PENALITÀ È IL **BORDO
ESTERNO** DELLA
LINEA

*La linea è all'interno dell'area di
penalità*



AREE DI PENALITÀ



IL CAMPO

DEFINIZIONI

AREE DI PENALITÀ



QUANDO È DEFINITO DA
CARATTERISTICHE FISICHE
(SPIAGGIA, UN'AREA
DESERTICA O UN MURO DI
CONTENIMENTO), IL
COMITATO DOVREBBE
INDICARE COME È
DEFINITO IL BORDO DELL'AREA
DI PENALITÀ



IL CAMPO

DEFINIZIONI

QUANDO INCONTRI UN'AREA DI PENALITÀ DELIMITATA DA LINEE O CARATTERISTICHE FISICHE, POSSONO ESSERE UTILIZZATI ANCHE I PALETTI PER **INDICARE** DOVE SI TROVA L'AREA DI PENALITÀ, MA ESSI **NON HANNO ALTRO SIGNIFICATO**

AREE DI PENALITÀ





IL CAMPO

DEFINIZIONI

AREE DI PENALITÀ

QUANDO IL BORDO DI
UNA MASSA D'ACQUA
NON È SEGNATO, IL
BORDO DI TALE AREA DI
PENALITÀ È
DEFINITO DAI SUOI
MARGINI NATURALI





IL CAMPO

DEFINIZIONI

ZONE PROIBITE AL GIOCO

IL COMITATO PUÒ DEFINIRE
UNA **CONDIZIONE
ANORMALE** DEL CAMPO
O UN'AREA DI
PENALITÀ COME **ZONA
PROIBITA** AL GIOCO





IL CAMPO

DEFINIZIONI

ZONE PROIBITE AL GIOCO

PERCHÉ UN COMITATO DOVREBBE SEGNARE UNA ZONA COME “PROIBITA AL GIOCO”...?



IL CAMPO

DEFINIZIONI

ZONE PROIBITE AL GIOCO



NO
TRESPASSING
Stay Off All
Dunes
And Out Of
Protected
Native Habitat

PROTEZIONE DELLA
NATURA



IL CAMPO

DEFINIZIONI

PREVENZIONE DI DANNI

ZONE PROIBITE AL GIOCO





IL CAMPO

DEFINIZIONI

ZONE PROIBITE AL GIOCO

TUTELA DI SITI D'INTERESSE
STORICO





IL CAMPO

DEFINIZIONI

ZONE PROIBITE AL GIOCO

PROTEZIONE DEI GIOCATORI DA UN EVENTUALE PERICOLO





IL CAMPO

DEFINIZIONI

ZONE PROIBITE AL GIOCO



IL COMITATO DOVREBBE
INDICARE
CHIARAMENTE, LA
PRESENZA DI UNA ZONA
PROIBITA AL GIOCO

*Per esempio con la sommità dei
paletti colorata diversamente*



IL CAMPO

REGOLE



IL CAMPO

REGOLA 2: IL CAMPO

2.2c. DETERMINARE L'AREA DEL CAMPO NELLA QUALE SI TROVA LA PALLA

BISOGNA CAPIRE **IN QUALE**
AREA DEL CAMPO SI TROVA LA
PALLA:
SE SI TROVA SIA NELL'AREA
GENERALE SIA IN UNA DELLE
QUATTRO AREE SPECIFICHE, SI
CONSIDERA CHE SI TROVI IN
QUELLA SPECIFICA AREA

2.2 LE AREE DEFINITE DEL
CAMPO



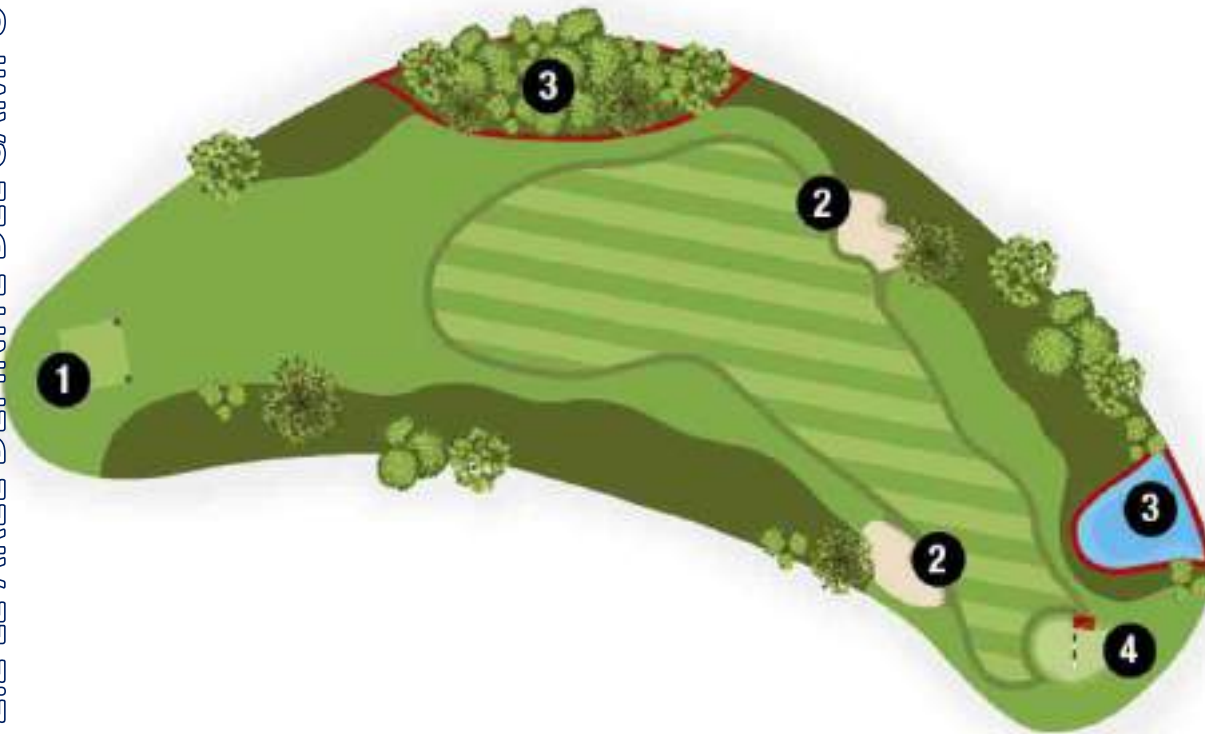


IL CAMPO

REGOLA 2: IL CAMPO

2.2c. DETERMINARE L'AREA DEL CAMPO NELLA QUALE SI TROVA LA PALLA

2.2 LE AREE DEFINITE DEL CAMPO



LE AREE SPECIFICHE DEL CAMPO

- 1 - AREA DI PARTENZA
(della buca)
- 2 - BUNKER (tutti)
- 3 - AREA DI PENALITÀ (tutte)
- 4 - GREEN (della buca)



IL CAMPO

REGOLA 2: IL CAMPO

2.2c. DETERMINARE L'AREA DEL CAMPO NELLA QUALE SI TROVA LA PALLA

SE LA PALLA È IN **DUE AREE SPECIFICHE** DEL CAMPO, SI CONSIDERA CHE SI TROVI NELL'AREA CHE VIENE **PRIMA IN QUEST'ORDINE:**

1. AREA DI PENALITÀ
2. BUNKER
3. PUTTING GREEN

2.2 LE AREE DEFINITE DEL CAMPO





IL CAMPO

REGOLA 2: IL CAMPO

2.4 ZONE PROIBITE AL GIOCO

UNA ZONA PROIBITA AL GIOCO È UNA **PARTE DEL CAMPO** DALLA QUALE NON SEI AUTORIZZATO A:

- **GIOCARE** UNA PALLA;
- PRENDERE LO **STANCE**; ○
- FARE UN **MOVIMENTO** (CHE INTERFERISCA CON L'AREA)

È quindi necessario ovviare all'interferenza con la zona proibita al gioco – Reg. 16.1f e 17.1e



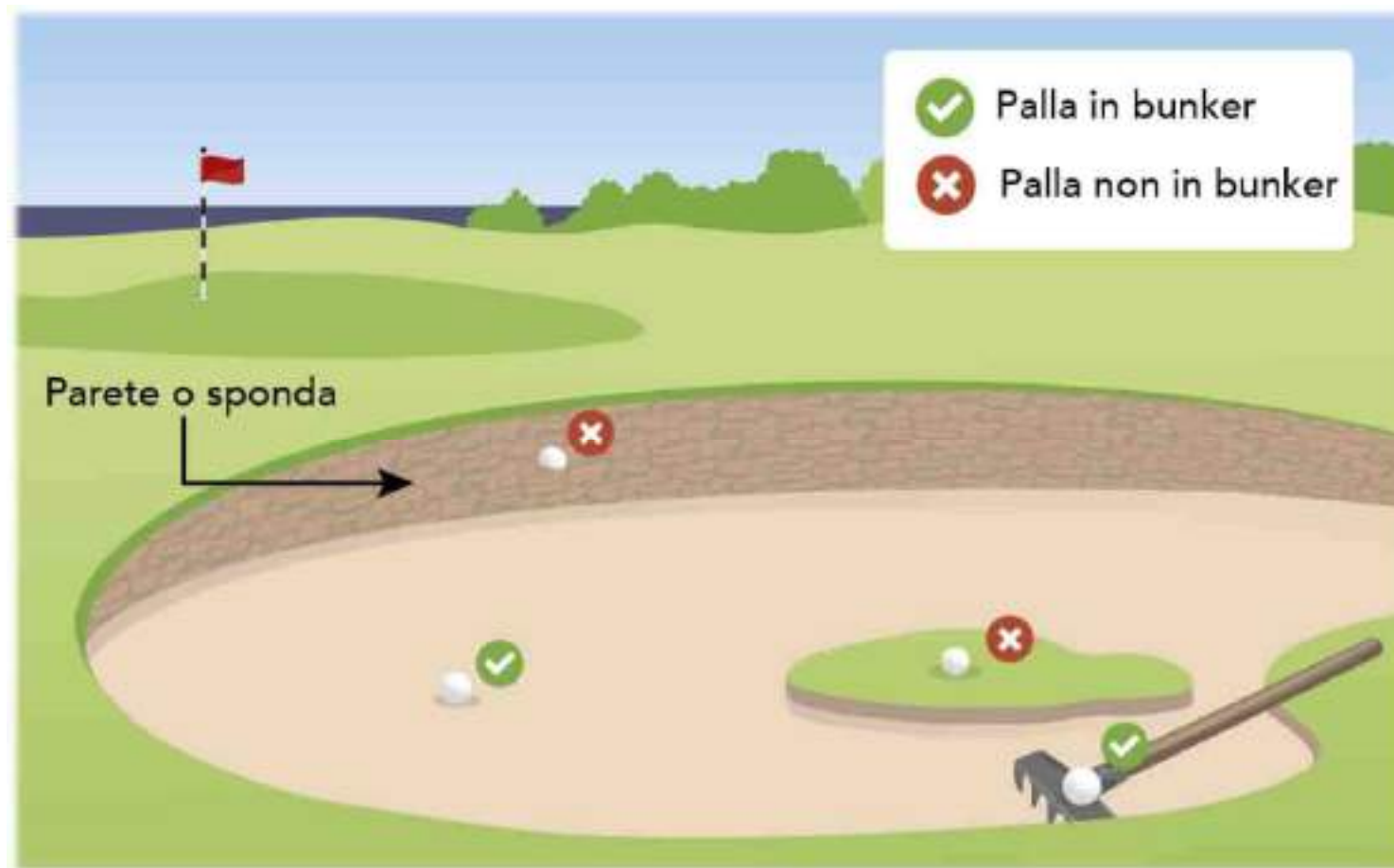


IL CAMPO

REGOLA 12: I BUNKER

12.1 QUANDO LA PALLA È IN BUNKER

UNA PALLA
INFILATA NELLA
SPONDA,
È **FUORI** DAL
BUNKER





IL CAMPO

REGOLA 12: I BUNKER

12.2a. RIMUOVERE IMPEDIMENTI SCIOLTI E OSTRUZIONI MOVIBILI

12.2 GIOCCARE LA PALLA NEL BUNKER



PRIMA DI GIOCARE LA TUA
PALLA DAL BUNKER,
PUOI RIMUOVERE
IMPEDIMENTI SCIOLTI E
OSTRUZIONI MOVIBILI



IL CAMPO

REGOLA 12: I BUNKER

12.2a. RIMUOVERE IMPEDIMENTI SCIOLTI E OSTRUZIONI MOVIBILI

12.2 GIOCARRE LA PALLA NEL BUNKER

Clicca
sull'immagine
per vedere il
video





IL CAMPO

REGOLA 12: I BUNKER

12.2b. LIMITAZIONI SUL TOCCARE LA SABBIA NEL BUNKER

RIMANGONO
COMUNQUE ALCUNE
LIMITAZIONI



12.2 GIOCARE LA PALLA NEL BUNKER



IL CAMPO

REGOLA 12: I BUNKER

12.2b. LIMITAZIONI SUL TOCCARE LA SABBIA NEL BUNKER

12.2 GIOCCARE LA PALLA NEL BUNKER

Clicca
sull'immagine
per vedere il
video





IL CAMPO

REGOLA 12: I BUNKER

12.2b. LIMITAZIONI SUL TOCCARE
LA SABBIA NEL BUNKER

MA CI SONO ANCHE DELLE
ECCEZIONI:
È POSSIBILE **SCAVARE COI
PIEDI** PER PRENDERE UNO
STANCE





IL CAMPO

REGOLA 12: I BUNKER

12.2b. LIMITAZIONI SUL TOCCARE LA SABBIA NEL BUNKER

12.2 GIOCCARE LA PALLA NEL BUNKER



È POSSIBILE
POSIZIONARE I BASTONI,
L'EQUIPAGGIAMENTO O ALTRI
OGGETTI NEL BUNKER

Sia lanciandoli, sia posandoli



IL CAMPO

REGOLA 12: I BUNKER

12.2b. LIMITAZIONI SUL TOCCARE LA SABBIA NEL BUNKER

È POSSIBILE TOCCARE LA SABBIA
**APPOGGIANDOSI A UN
BASTONE**, PER **RIPOSARE**, RIMANERE
IN **EQUILIBRIO** ○ PER **PREVENIRE
UNA CADUTA**





IL CAMPO

REGOLA 12: I BUNKER

12.2b. LIMITAZIONI SUL TOCCARE LA SABBIA NEL BUNKER

MA IN OGNUNO DEI CASI PREVISTI DELL'ECCEZIONE,
SE MIGLIORI LE CONDIZIONI CHE INFLUENZANO
IL COLPO, INCORRI COMUNQUE NELLA
PENALITÀ GENERALE

Perdita della buca in Match-Play e 2 colpi in Stroke Play



IL CAMPO

REGOLA 13: I PUTTING GREEN

13.1c. MIGLIORAMENTI PERMESSI SUL PUTTING GREEN

13.1 AZIONI PERMESSE O RICHIESTE SUL
PUTTING GREEN

DURANTE UN GIRO, PUOI FARE
QUESTE DUE AZIONI SUL PUTTING
GREEN, **NON IMPORTA DOVE SI
TROVI LA TUA PALLA:**

**PUOI RIMUOVERE SABBIA E
TERRENO SPARSO, E...**





IL CAMPO

REGOLA 13: I PUTTING GREEN

13.1c. MIGLIORAMENTI PERMESSI SUL PUTTING GREEN

13.1 AZIONI PERMESSE O RICHIESTE SUL
PUTTING GREEN

Clicca
sull'immagine
per vedere il
video





IL CAMPO

REGOLA 13: I PUTTING GREEN

13.1d. QUANDO LA PALLA O IL MARCA PALLA SI MUOVONO SUL PUTTING GREEN

13.1 AZIONI PERMESSE O RICHIESTE SUL
PUTTING GREEN

Clicca
sull'immagine
per vedere il
video





IL CAMPO

REGOLA 13: I PUTTING GREEN

13.1d.(2) QUANDO RIPIAZZARE LA PALLA MOSSA DA FORZE NATURALI

13.1 AZIONI PERMESSE O RICHIESTE SUL
PUTTING GREEN

**Clicca
sull'immagine
per vedere il
video**



IL CAMPO

REGOLA 13: I PUTTING GREEN

13.2a. LASCIARE L'ASTA DELLA BANDIERA NELLA BUCA

SE FAI UN COLPO CON L'ASTA DELLA BANDIERA NELLA BUCA E **LA PALLA COLPISCE L'ASTA** DELLA BANDIERA, **NON C'È PENALITÀ** E LA PALLA DEVE ESSERE GIOCATO COME SI TROVA

Ma devi decidere se lasciare l'asta dentro o fuori la buca prima del colpo, e se la lasci dentro puoi muoverla solo per centrarla nella buca





IL CAMPO

REGOLA 13: I PUTTING GREEN

13.2a. LASCIARE L'ASTA DELLA BANDIERA NELLA BUCA

13.2 L'ASTA DELLA BANDIERA

**Clicca
sull'immagine
per vedere il
video**





IL CAMPO

REGOLA 13: I PUTTING GREEN

13.2c. PALLA FERMA CONTRO L'ASTA DELLA BANDIERA NELLA BUCA

SE LA TUA PALLA SI FERMA
CONTRO L'ASTA DELLA
BANDIERA NELLA BUCA E UNA
QUALSIASI SUA PARTE È
NELLA BUCA E **SOTTO LA**
SUPERFICIE DEL PUTTING
GREEN, LA TUA PALLA È
CONSIDERATA **IMBUCATA**





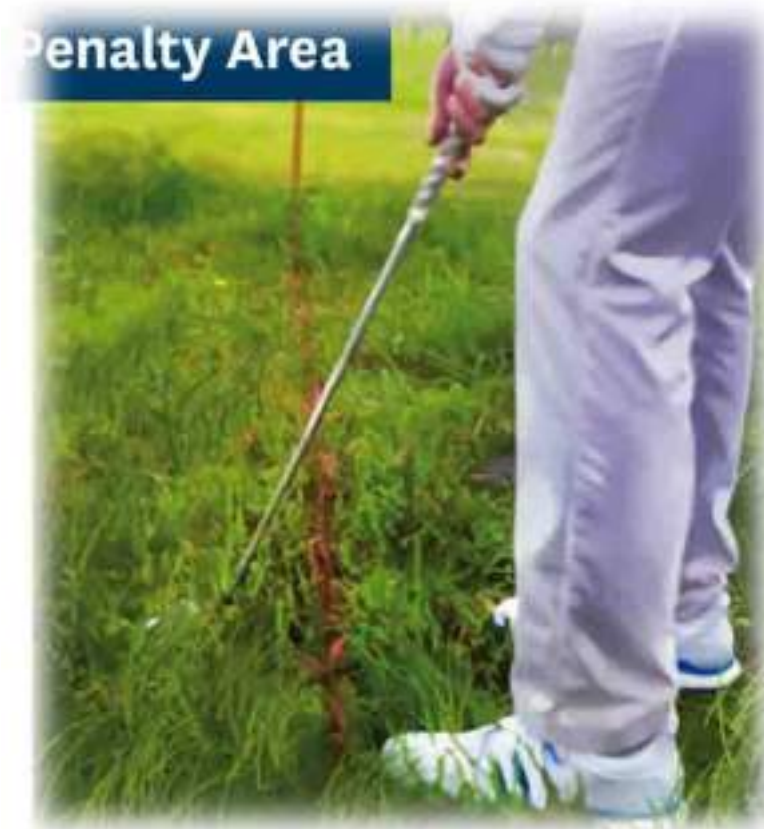
IL CAMPO

REGOLA 17: AREE DI PENALITÀ

17.1b. PUOI GIOCARE LA PALLA COME SI TROVA NELL'AREA DI PENALITÀ OPPURE OVVIARE CON PENALITÀ

PUOI GIOCARE LA PALLA DALL'AREA DI
PENALITÀ SECONDO LE **STESSE**
REGOLE CHE SI APPLICANO NELL'AREA
GENERALE

Ciò significa che non vi sono Regole specifiche che limitano il modo in cui la palla può essere giocata da un'area di penalità





IL CAMPO

REGOLA 17: AREE DI PENALITÀ

17.1b. PUOI GIOCARE LA PALLA COME SI TROVA NELL'AREA DI PENALITÀ OPPURE OVVIARE CON PENALITÀ



**Clicca
sull'immagine
per vedere il
video**

17.1 OPZIONI PER LA PALLA NELL'AREA DI
PENALITÀ

IL CAMPO

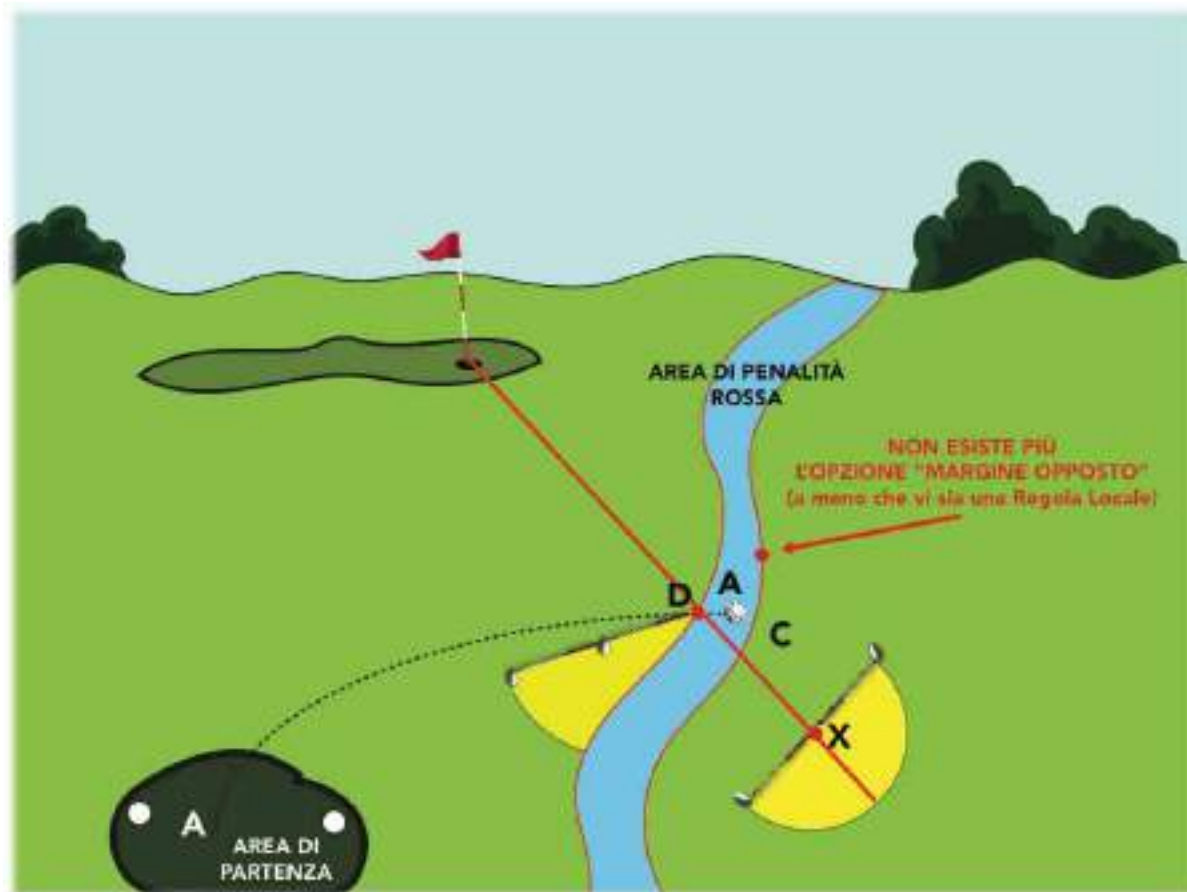
REGOLA 17: AREE DI PENALITÀ

17.1b. PUOI GIOCARE LA PALLA COME SI TROVA NELL'AREA DI PENALITÀ OPPURE OVVIARE CON PENALITÀ

17.1 OPZIONI PER LA PALLA NELL'AREA DI PENALITÀ

SE DECIDI DI OVVIARE CON PENALITÀ, LE OPZIONI SONO **SIMILI** (NON UGUALI) A QUELLE DEI "VECCHI" OSTACOLI D'ACQUA

Per l'area di penalità gialla le opzioni rimangono quasi invariate.



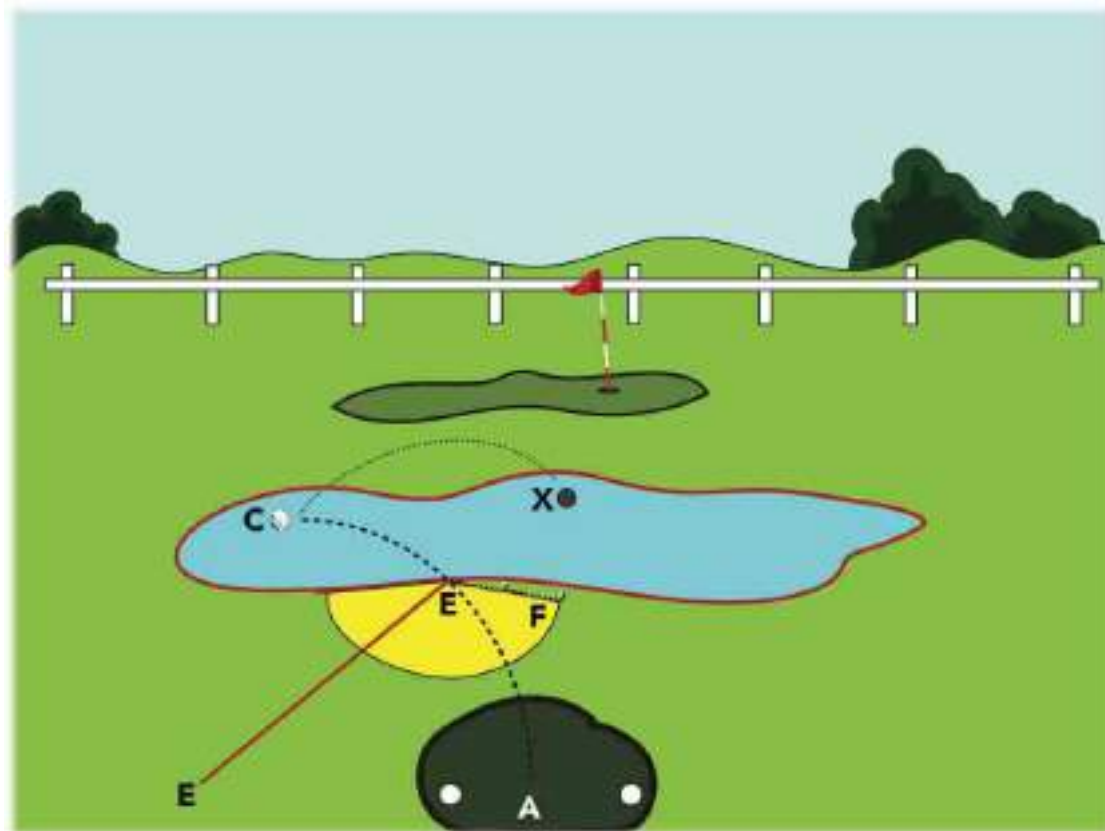
IL CAMPO

REGOLA 17: AREE DI PENALITÀ

17.2a. QUANDO LA TUA PALLA GIOCATO DALL'AREA DI PENALITÀ SI FERMA NELLA STESSA – O IN UN'ALTRA – AREA DI PENALITÀ

PALLA GIOCATO DAL PUNTO "C" RIMANE NELLA STESSA AREA DI PENALITÀ:

- (1) Puoi ovviare normalmente nell'area di penalità con **un colpo di penalità** droppando in **C** (colpo e distanza, Regola 17.1d(1)); in **E-E** (se l'area di penalità è rossa c'è anche l'opzione di droppare nell'area di due bastoni "E-F"), Regole 17.1d(2) e 17.1d(3). Se droppi in C e decidi di non giocare, le altre opzioni sono sempre valide con un ulteriore colpo di penalità (quindi **due colpi in totale**)
- (2) Puoi decidere di droppare una palla in **A** (posto da cui è stato fatto l'ultimo colpo fuori dall'area di penalità con **un colpo di penalità**) (Regola 14.6)



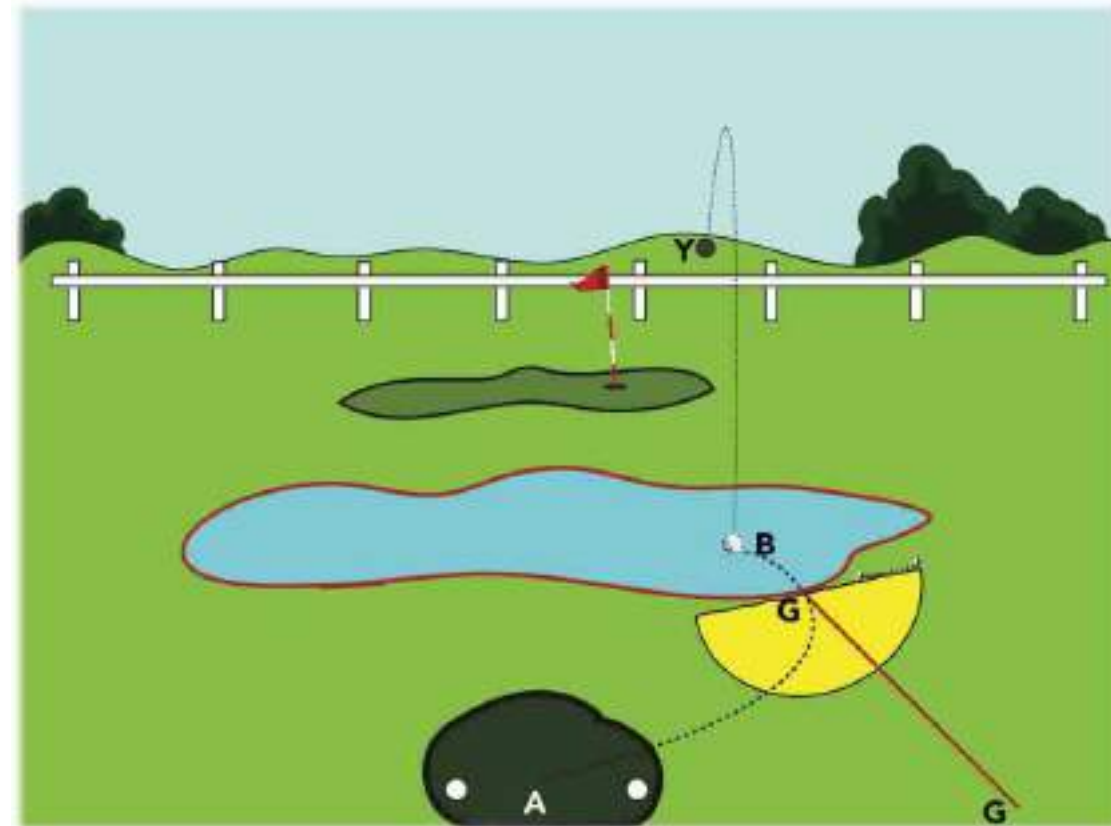
IL CAMPO

REGOLA 17: AREE DI PENALITÀ

17.2b. QUANDO LA TUA PALLA GIOCATO DALL'AREA DI PENALITÀ È PERSA, FUORI LIMITE O È INGIOCABILE AL DI FUORI DELL'AREA DI PENALITÀ

PALLA GIOCATO DAL PUNTO "B" È FUORI LIMITE, PERSA O INGIOCABILE:

- Puoi droppare una palla in **B** con **un colpo di penalità** per la Regola 18.2 (Fuori limite o persa) o 19.2a (Ingiocabile). Se decidi poi di non giocare, tutte le opzioni dell'area di penalità sono valide; droppare in **G-G** (se l'area di penalità è rossa c'è anche l'opzione dei due bastoni da **G**), con un altro colpo di penalità (**due in totale**). Puoi anche decidere di droppare fuori dall'area di penalità, senza droppare in B (con **due colpi di penalità**).
- Puoi droppare una palla in **A** (posto da cui hai fatto l'ultimo colpo fuori dall'area di penalità) (Regola 14.6), con **due colpi di penalità**.





GIOCARE LA PALLA

DEFINIZIONI



GIOCARE LA PALLA

DEFINIZIONI

LINEA DI GIOCO



LA LINEA CHE TU **INTENDI**
CHE LA PALLA SEGUA
DOPO UN COLPO

*Inclusa una ragionevole distanza
sopra il terreno e su entrambi i lati
della linea*



LA LINEA DI GIOCO **NON È**
NECESSARIAMENTE UNA
LINEA DIRITTA TRA DUE PUNTI;
MAGARI INTENDI CHE LA TUA
PALLA SEGUA UNA LINEA CURVA

*Non esiste più la “linea del putt”.
Anche in green si parlerà di Linea di
Gioco*



GIOCARE LA PALLA

DEFINIZIONI

PALLA INFOSSATA

LA TUA PALLA È
INFOSSATA QUANDO È
NEL **PROPRIO** PITCH
MARK – FATTO IN
SEGUITO A UN COLPO – E
IN PARTE AL **DI SOTTO**
DEL TERRENO

*La palla non deve necessariamente
toccare il suolo*





GIOCARE LA PALLA

DEFINIZIONI

LA TUA PALLA È MOSSA QUANDO **LASCIA**
LA SUA POSIZIONE ORIGINALE – SIA
ORIZZONTALMENTE SIA VERTICALMENTE – E
VA A FERMARSI IN UN ALTRO PUNTO

Per considerarsi mossa, il movimento della palla deve essere percepibile a occhio nudo

PALLA MOSSA





GIOCARE LA PALLA

DEFINIZIONI

PALLA MOSSA

SE LA TUA PALLA **OSCILLA**
(O ONDEGGIA) SOLTANTO,
MA RIMANE (O RITORNA)
SUL SUO PUNTO
ORIGINALE,
NON È CONSIDERATA
MOSSA





GIOCARE LA PALLA

DEFINIZIONI

SE NON TROVI LA TUA
PALLA **ENTRO TRE
MINUTI** DA QUANDO
TU O IL TUO CADDIE
AVETE INIZIATO A
CERCARLA, QUESTA È
PERSA

*Questo vale anche se chiedi a
qualcuno di aiutarti*



PALLA PERSA



SE PERÒ **INTERROMPI LA RICERCA** PER QUALSIASI BUONA RAGIONE, "IL CRONOMETRO SI FERMA" E RIPARTE, FINO AD UN MASSIMO TOTALE DI TRE MINUTI, QUANDO RINCOMINCI A CERCARE LA PALLA

Una "buona ragione" può essere che fai passare il gruppo che segue e quindi ti sposti da una parte per far giocare



GIOCARE LA PALLA

REGOLE



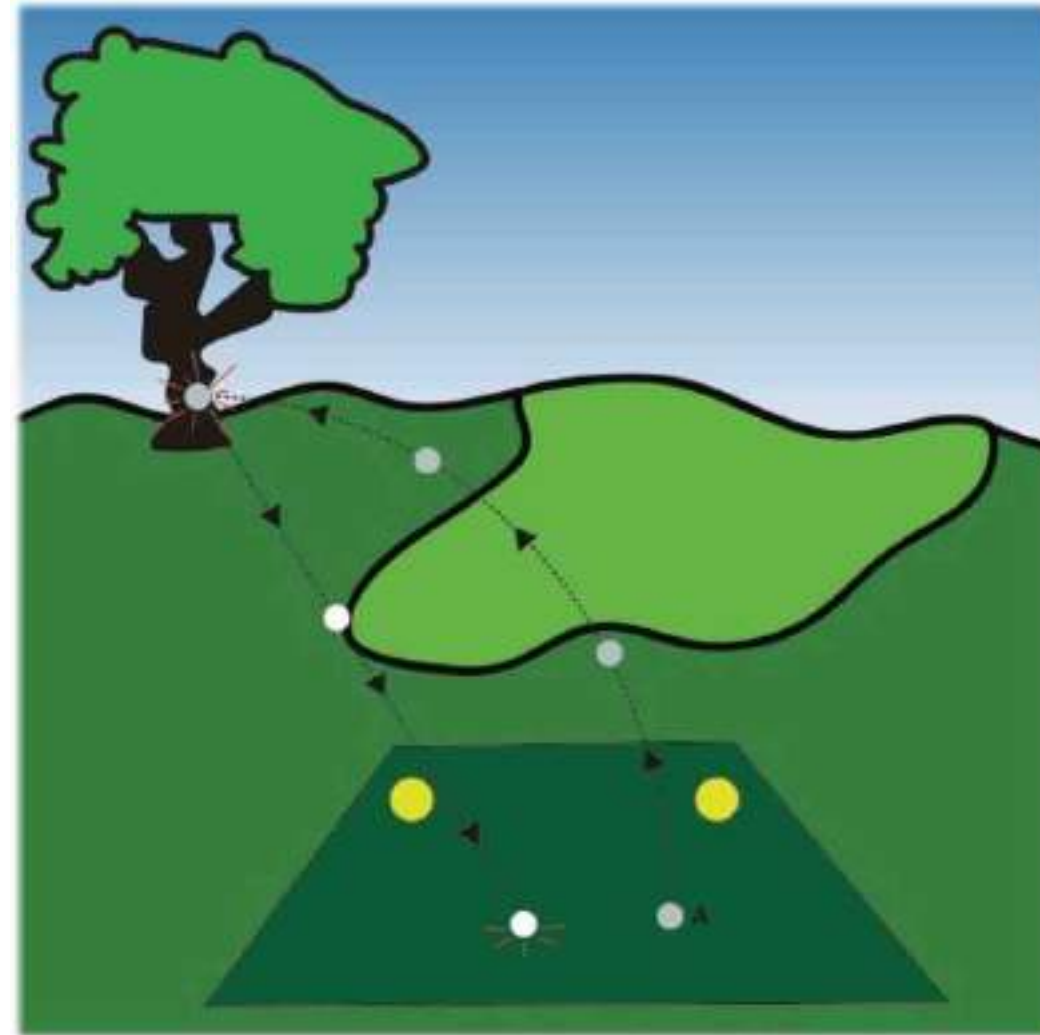
GIOCARE LA PALLA

REGOLA 6: GIOCARE UNA BUCA

6.2b.(6) QUANDO LA PALLA GIACE
NELL'AREA DI PARTENZA

6.2 GIOCARE LA PALLA
DALL'AREA DI PARTENZA

SE DOPO UN COLPO LA TUA PALLA SI TROVA ANCORA NELL'AREA DI PARTENZA, PUOI ALZARE O MUOVERE LA PALLA **SENZA PENALITÀ** E GIOCARE QUELLA PALLA (O UN'ALTRA PALLA), SIA SU UN TEE SIA SUL TERRENO





GIOCARE LA PALLA

REGOLA 6: GIOCARE UNA BUCA

6.2b.(6) QUANDO LA PALLA GIACE NELL'AREA DI PARTENZA



**Clicca
sull'immagine
per vedere il
video**

**6.2 GIOCARE LA PALLA
DALL'AREA DI PARTENZA**



GIOCARE LA PALLA

REGOLA 9: PALLA GIOCATA COME SI TROVA

9.2a. VALUTARE SE LA TUA PALLA SI SIA MOSSA

9.2 VALUTARE SE LA PALLA SI
SIA MOSSA E COSA NE ABBIA
CAUSATO IL MOVIMENTO



LA TUA PALLA È
CONSIDERATA MOSSA
SOLO SE CIÒ È **NOTO O**
PRESSOCHÉ CERTO

*Altrimenti la tua palla non è
considerata mossa e devi giocarla
come si trova*



GIOCARE LA PALLA

REGOLA 9: PALLA GIOCATO COME SI TROVA

9.2b. VALUTARE COSA ABBA CAUSATO IL MOVIMENTO DELLA PALLA

9.2 VALUTARE SE LA PALLA SI
SIA MOSSA E COSA NE ABBA
CAUSATO IL MOVIMENTO

LE REGOLE CONTEMPLANO **QUATTRO**
POSSIBILI CAUSE PERCHÉ LA TUA PALLA FERMA
SI MUOVA (AL DI FUORI DEL COLPO)



GIOCARE LA PALLA

REGOLA 9: PALLA GIOCATO COME SI TROVA

9.3 PALLA MOSSA DA FORZE
NATURALI



**PRIMA
CAUSA,
FORZE
NATURALI**

**Clicca
sull'immagine
per vedere il
video**



GIOCARE LA PALLA

REGOLA 9: PALLA GIOCATO COME SI TROVA

**9.4 PALLA ALZATA O MOSSA
DAL GIOCATORE**



**SECONDA
CAUSA, IL
GIOCATORE**

**Clicca
sull'immagine
per vedere il
video**



GIOCARE LA PALLA

REGOLA 9: PALLA GIOCATO COME SI TROVA

TERZA CAUSA,
L'AVVERSARIO

SE IL TUO AVVERSARIO
TOCCA
INTENZIONALMENTE LA
TUA PALLA O NE CAUSA
IL MOVIMENTO, INCORRE
IN **UN COLPO** DI
PENALITÀ

Con alcune eccezioni

9.5 PALLA ALZATA O MOSSA
DALL'AVVERSARIO IN MATCH
PLAY





GIOCARE LA PALLA

REGOLA 9: PALLA GIOCATO COME SI TROVA

9.6 PALLA ALZATA O MOSSA DA
UN'INFLUENZA ESTERNA



QUARTA
CAUSA,
INFLUENZA
ESTERNA

Clicca
sull'immagine
per vedere il
video



GIOCARE LA PALLA

REGOLA 10: PREPARARSI ED ESEGUIRE UN COLPO; CONSIGLIO E AIUTO; I CADDIE

10.1a. COLPIRE CORRETTAMENTE LA PALLA

10.1 ESEGUIRE UN COLPO

NON C'È PENALITÀ
SE COLPISCI
ACCIDENTALMENTE LA
PALLA PIÙ
DI UNA VOLTA

Clicca
sull'immagine
per vedere il
video





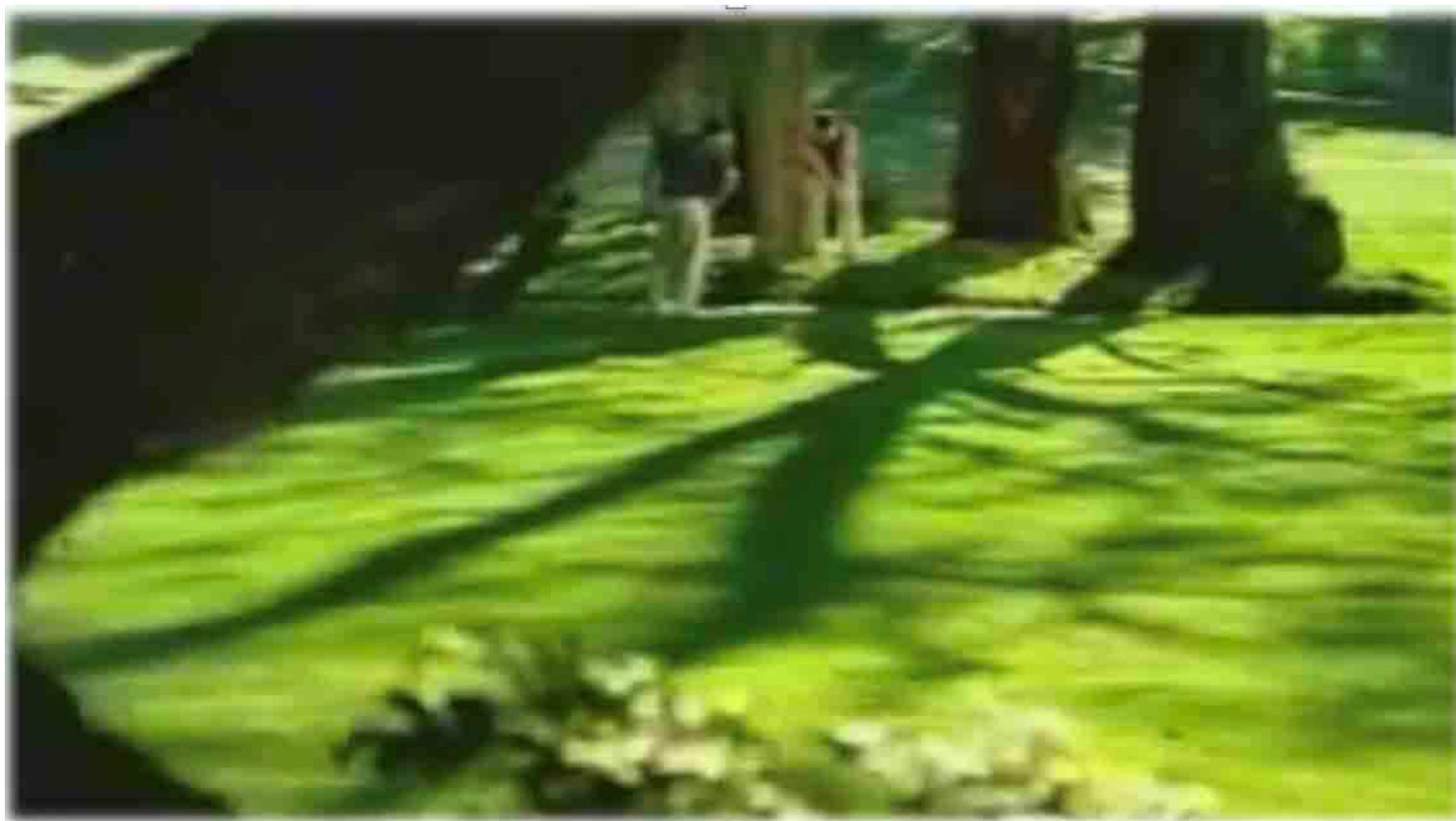
GIOCARE LA PALLA

REGOLA 11: PALLA IN MOVIMENTO COLPISCE ACCIDENTALMENTE UNA PERSONA, UN ANIMALE O OGGETTO; AZIONI INTENZIONALI PER INFLUENZARE LA PALLA IN MOVIMENTO.

11.1a. NESSUNA PENALITÀ PER QUALSIASI GIOCATORE

11.1 PALLA IN MOVIMENTO COLPISCE
ACCIDENTALMENTE UNA PERSONA O
UN'INFLUENZA ESTERNA

**Clicca
sull'immagine
per vedere il
video**





GIOCARE LA PALLA

REGOLA 11: PALLA IN MOVIMENTO COLPISCE ACCIDENTALMENTE UNA PERSONA, UN ANIMALE O OGGETTO; AZIONI INTENZIONALI PER INFLUENZARE LA PALLA IN MOVIMENTO.

11.1a. NESSUNA PENALITÀ PER QUALSIASI GIOCATORE

11.1 PALLA IN MOVIMENTO COLPISCE
ACCIDENTALMENTE UNA PERSONA O
UN'INFLUENZA ESTERNA



SE LA PALLA DOVESSE
COLPIRTI – O DOVESSE
COLPIRE IL TUO
EQUIPAGGIAMENTO O IL
TUO CADDIE – **NON C'È
PENALITÀ**



GIOCARE LA PALLA

REGOLA 11: PALLA IN MOVIMENTO COLPISCE ACCIDENTALMENTE UNA PERSONA, UN ANIMALE O OGGETTO; AZIONI INTENZIONALI PER INFLUENZARE LA PALLA IN MOVIMENTO.

SE FERMI O DEVI
INTENZIONALMENTE
QUALSIASI PALLA, INCORRI
NELLA **PENALITÀ GENERALE**

In questo caso bisogna decidere se la regola infranta è la 11.2 oppure la 10.1d (Colpire una palla in movimento)

**Clicca
sull'immagine
per vedere il
video**



11.2 PALLA IN MOVIMENTO DEVIATA O
FERMATA INTENZIONALMENTE DA UNA
PERSONA



GIOCARE LA PALLA

REGOLA 18: OVVIARE PER COLPO E DISTANZA, PALLA PERSA O FUORI LIMITE, PALLA PROVVISORIA

18.3a. QUANDO LA PROVVISORIA È PERMESSA

PUOI GIOCARE LA
PROVVISORIA IN CASO LA TUA
PALLA ORIGINALE **POSSA**
ESSERE PERSA – AL DI FUORI DI
UN'AREA DI PENALITÀ –
O FUORI LIMITE

18.3 PALLA PROVVISORIA





GIOCARE LA PALLA

REGOLA 18: OVVIARE PER COLPO E DISTANZA, PALLA PERSA O FUORI LIMITE, PALLA PROVVISORIA

18.3a. QUANDO LA PROVVISORIA È PERMESSA

INTERPRETAZIONE 18.3a/2 – È possibile giocare una palla provvisoria dopo che la ricerca è iniziata

PUOI GIOCARE UNA PALLA PROVVISORIA QUANDO NON HAI TROVATO O INDENTIFICATO LA TUA PALLA ORIGINALE ENTRO TRE MINUTI DA QUANDO HAI INIZIATO A CERCARLA. PER ESEMPIO, **SE HAI IL TEMPO** DI TORNARE AL PUNTO IN CUI HAI ESEGUITO IL COLPO PRECEDENTE E GIOCARE LA PROVVISORIA **PRIMA CHE SCADANO I TRE MINUTI, PUOI FARLO.**

SE HAI GIOCATO LA PROVVISORIA E TROVI LA TUA PALLA ORIGINALE ENTRO TRE MINUTI, DEVI CONTINUARE A GIOCARE L'ORIGINALE

Ciò significa che puoi andare a cercare l'originale e poi tornare indietro per giocare la provvisoria.



INDICAZIONI

DEFINIZIONI



INDICAZIONI

DEFINIZIONI

GRAVE INFRAZIONE

QUANDO, IN STROKE PLAY,
GIOCHI DA UN **POSTO**
SBAGLIATO E OTTIENI UN
SIGNIFICATIVO VANTAGGIO
RISPETTO ALL' AVER GIOCATO DAL
POSTO GIUSTO





INDICAZIONI

DEFINIZIONI

PER STABILIRE SE HAI COMMESSO UNA GRAVE INFRAZIONE,
BISOGNA CONSIDERARE:

- LA **DIFFICOLTÀ** DEL COLPO
 - LA **DISTANZA** DALLA BUCA
 - SE CI SONO **OSTACOLI** SULLA TUA LINEA
 - ALTRE **CONDIZIONI** CHE INFLUENZANO IL COLPO
-



INDICAZIONI

DEFINIZIONI

QUANDO **PIAZZI** UNA PALLA
POSANDOLA E LASCIANDOLA
ANDARE, CON **L'INTENZIONE**
CHE SIA IN GIOCO

*Se posi una palla senza l'intenzione che
questa sia in gioco, questa non è ripiazzata
e non è in gioco (Reg. 14.4)*

RIPIAZZARE





INDICAZIONI

DEFINIZIONI



QUANDO TIENI UNA PALLA E LA **LASCI ANDARE**, DA UNA POSIZIONE ALL'**ALTEZZA DEL GINOCCHIO**, IN MODO CHE **CADA** ATTRAVERSO L'ARIA, CON L'**INTENZIONE** DI METTERLA IN GIOCO

Se lasci andare la palla senza l'intenzione che questa sia in gioco, questa non è droppata e non è in gioco (Reg. 14.4)



INDICAZIONI

DEFINIZIONI

QUANDO LASCI ANDARE LA PALLA, QUESTA:

- DEVE CADERE **SENZA** CHE TU LA LANCI, LA RUOTI O LA **FACCIA ROTOLARE** O FACCIA QUALSIASI ALTRA COSA CHE POSSA **INFLUENZARE** IL PUNTO IN CUI VADA A FERMARSI;
 - **NON DEVE TOCCARE** TE O IL TUO EQUIPAGGIAMENTO **PRIMA** CHE COLPISCA IL TERRENO
-

INDICAZIONI

DEFINIZIONI

LUNGHEZZA DI UN BASTONE

È IL BASTONE PIÙ LUNGO CHE
HAI NELLA SACCA, ESCLUSO IL
PUTTER





INDICAZIONI

DEFINIZIONI

LUNGHEZZA DI UN BASTONE

LA LUNGHEZZA DI UN
BASTONE TI SERVE PER
DETERMINARE L'AREA
DI PARTENZA E
DETERMINARE LA **MISURA**
DELL'AREA DOVE
OVVIARE





INDICAZIONI

DEFINIZIONI

LUNGHEZZA DI UN BASTONE

Clicca
sull'immagine
per vedere il
video

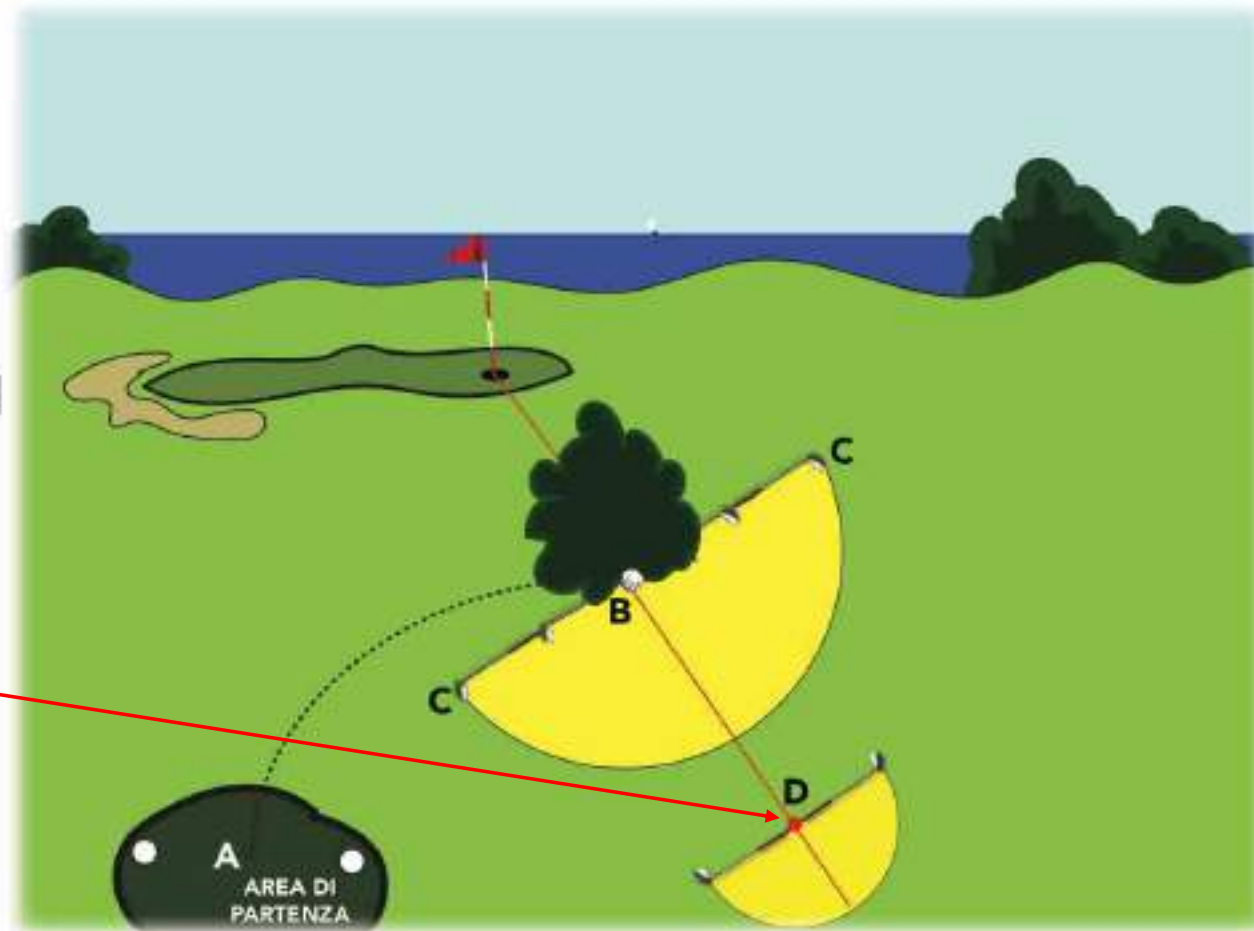


INDICAZIONI

DEFINIZIONI

AREA DOVE OVVIARE

È L'AREA IN CUI DEVI
DROPPARE UNA PALLA.
LA DIMENSIONE E POSIZIONE DI
QUEST'AREA SONO DATE DA:
- IL **PUNTO DI
RIFERIMENTO**, OVVERO IL
PUNTO DA CUI L'AREA È
MISURATA;



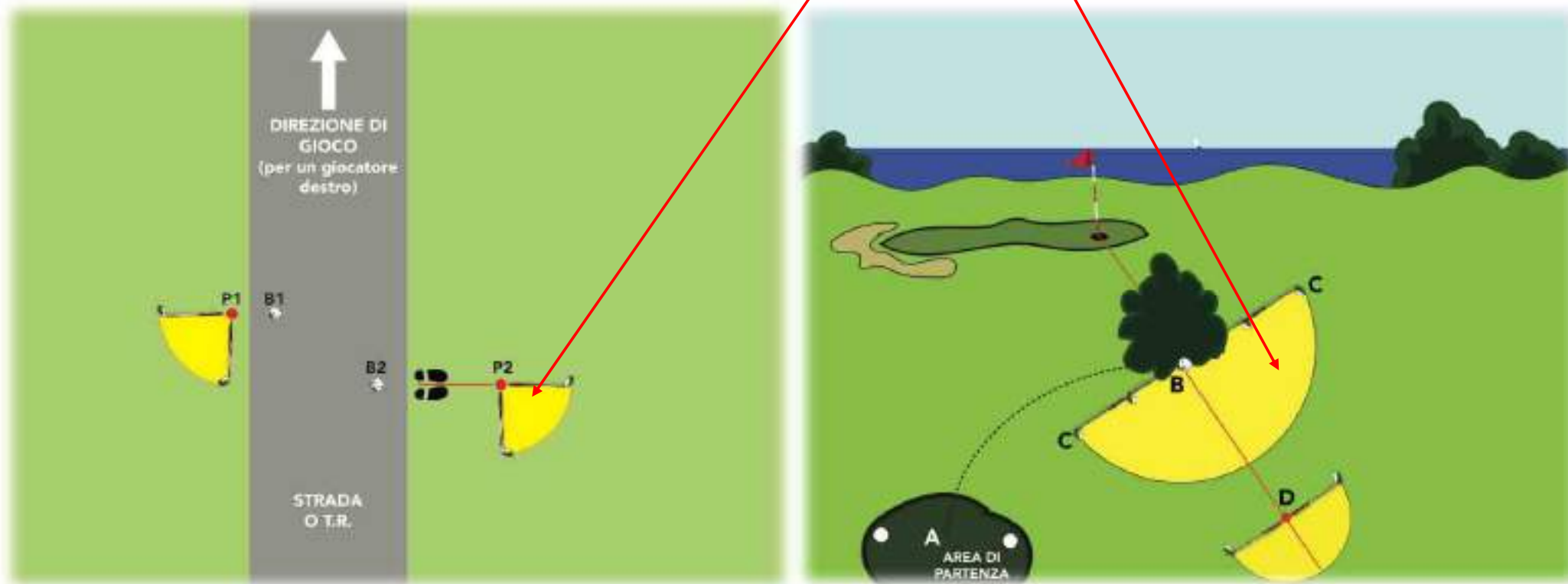


INDICAZIONI

DEFINIZIONI

- LA **DIMENSIONE** DELL'AREA, CHE PUÒ ESSERE DI UNO O DUE BASTONI DI LATO

AREA DOVE OVVIARE





INDICAZIONI

DEFINIZIONI

-
- VI SONO POI DEI **LIMITI** ALL'AREA DOVE OVVIARE, COME PER ESEMPIO:
 - **NON DEVE ESSERE PIÙ VICINO** ALLA BUCA RISPETTO AL PUNTO DI RIFERIMENTO;
 - **NON** CI DEVE PIÙ ESSERE **INTERFERENZA** CON LA CONDIZIONE DA CUI STAI OVVIANDO;
 - PUOI STABILIRLA **SOLO IN DETERMINATE AREE** DEL CAMPO COME, PER ESEMPIO, SOLO IN BUNKER
-



INDICAZIONI

DEFINIZIONI

FORZE NATURALI

SONO GLI EFFETTI DELLA
NATURA COME:

- VENTO;
- ACQUA;
- GRAVITÀ





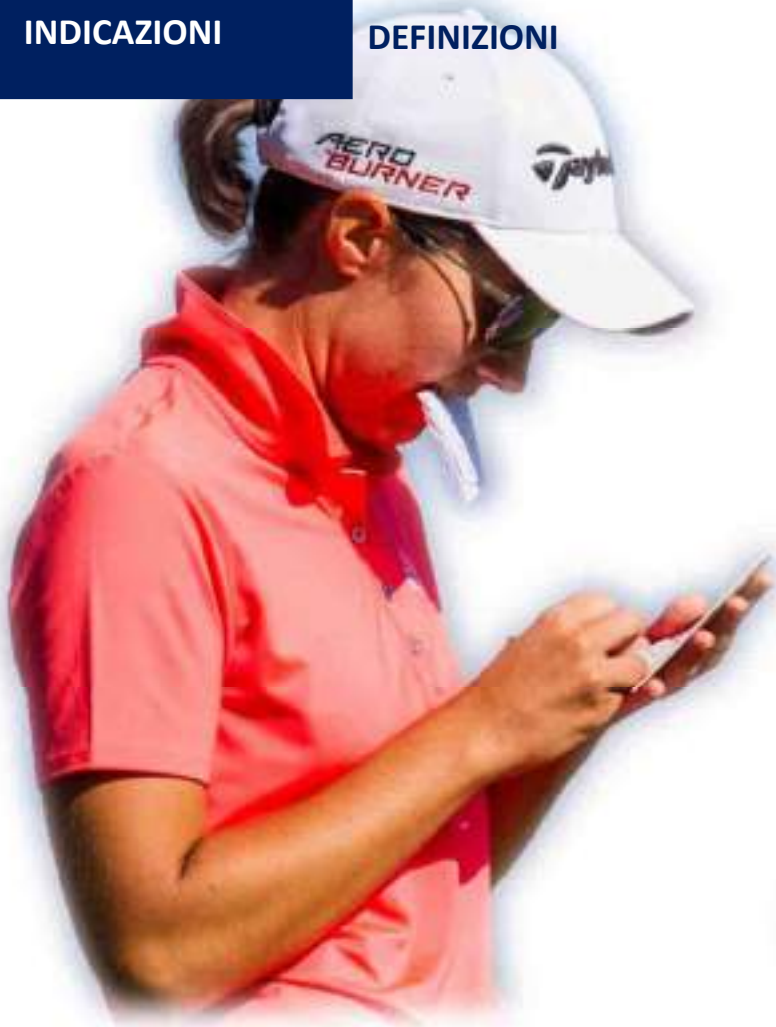
INDICAZIONI

DEFINIZIONI

È IL DOCUMENTO SU CUI È SEGNATO IL TUO PUNTEGGIO BUCA PER BUCA. PUÒ ESSERE IL CLASSICO **CARTACEO** O IN FORMATO **ELETTRONICO**

Lo score è obbligatorio solamente in Stroke-Play

SCORE





INDICAZIONI

DEFINIZIONI

È UNA FORMA DI **STROKE PLAY** IN CUI IL **RISULTATO MASSIMO** CHE PUOI FARE IN OGNI BUCA È **LIMITATO** A UN CERTO NUMERO DI COLPI

Può essere due volte il par, doppio bogey netto o un numero prestabilito



RISULTATO MASSIMO



INDICAZIONI

DEFINIZIONI

RISULTATO MASSIMO



Clicca
sull'immagine
per vedere il
video



INDICAZIONI

REGOLE



INDICAZIONI

REGOLA 14: PROCEDURE PER LA PALLA: MARCARE, ALZARE E PULIRE; RIPIAZZARE SUL PUNTO; DROPPARE NELL'AREA DOVE OVVIARE; GIOCARE DA UN POSTO SBAGLIATO

14.1a. IL PUNTO DELLA PALLA CHE DEVE ESSERE ALZATA E RIPIAZZATA DEVE ESSERE MARCATO

14.1 MARCARE, ALZARE E PULIRE LA
PALLA



SE ESEGUI UN COLPO CON
UN **MARCA PALLA**
LASCIATO IN POSIZIONE,
INCORRI IN **UN COLPO DI**
PENALITÀ



INDICAZIONI

REGOLA 14: PROCEDURE PER LA PALLA: MARCARE, ALZARE E PULIRE; RIPIAZZARE SUL PUNTO; DROPPARE NELL'AREA DOVE OVVIARE; GIOCARE DA UN POSTO SBAGLIATO
14.3b.(2): LA PALLA DEVE ESSERE DROPPATA DIRETTAMENTE SOTTO DALL'ALTEZZA DEL GINOCCHIO SENZA TOCCARE IL GIOCATORE O L'EQUIPAGGIAMENTO

14.3 DROPPARE LA PALLA NELL'AREA
DOVE DROPPARE

**Clicca
sull'immagine
per vedere il
video**



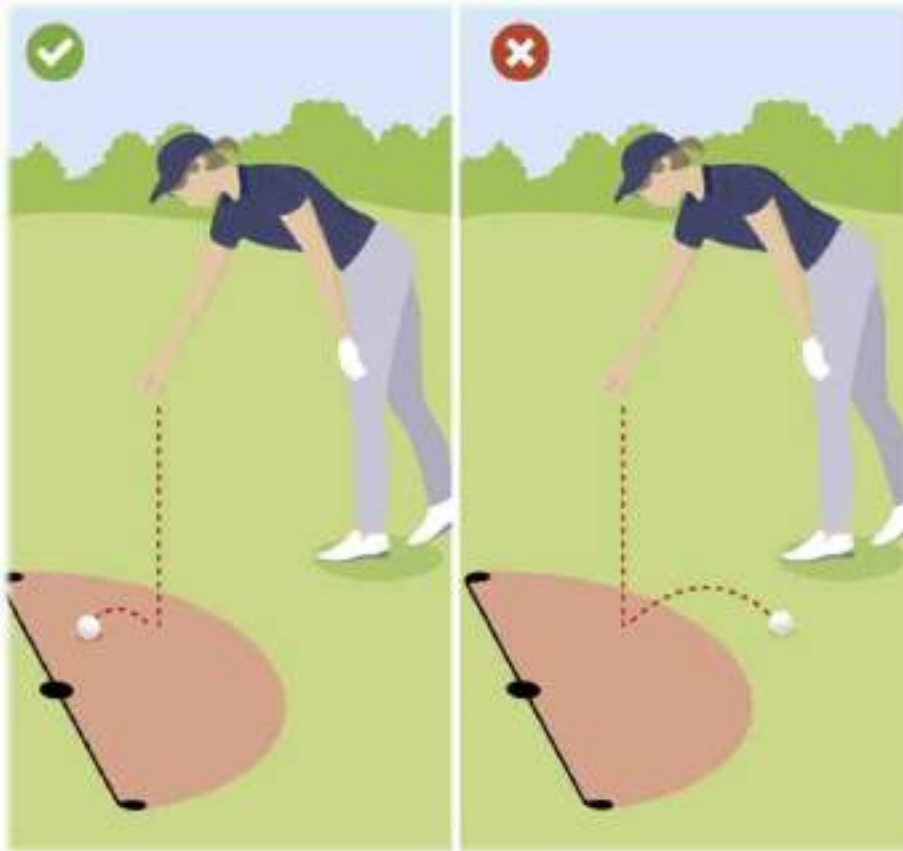


INDICAZIONI

REGOLA 14: PROCEDURE PER LA PALLA: MARCARE, ALZARE E PULIRE; RIPIAZZARE SUL PUNTO; DROPPARE NELL'AREA DOVE OVVIARE; GIOCARE DA UN POSTO SBAGLIATO

14.3c. LA PALLA DROPPATA NEL MODO GIUSTO DEVE FERMARSI NELL'AREA DOVE OVVIARE

14.3 DROPPARE LA PALLA NELL'AREA DOVE DROPPARE



HAI **TERMINATO** DI OVVIARE QUANDO LA TUA PALLA DROPPATA CORRETTAMENTE **SI FERMA** NELL'AREA IN CUI OVVIARE

Indipendentemente dal fatto che, dopo aver toccato il terreno, la palla tocchi qualsiasi persona, te, il tuo caddie, o il tuo equipaggiamento



INDICAZIONI

REGOLA 14: PROCEDURE PER LA PALLA: MARCARE, ALZARE E PULIRE; RIPIAZZARE SUL PUNTO; DROPPARE NELL'AREA DOVE OVVIARE; GIOCARE DA UN POSTO SBAGLIATO

14.3c. LA PALLA DROPPATA NEL MODO GIUSTO DEVE FERMARSI NELL'AREA DOVE OVVIARE

14.3 DROPPARE LA PALLA NELL'AREA
DOVE DROPPARE

COSA SUCCEDDE
SE LA TUA PALLA
ESCE DALL'AREA
DOVE OVVIARE?

Clicca
sull'immagine
per vedere il
video





INDICAZIONI

REGOLA 15: OVVIARE DA IMPEDIMENTI SCIOLTI E OSTRUZIONI MOVIBILI

15.1a. RIMOZIONE DI UN IMPEDIMENTO SCIOLTO

15.1 IMPEDIMENTI SCIOLTI

**PUOI RIMUOVERE,
SENZA PENALITÀ
IMPEDIMENTI SCIOLTI**

**OVUNQUE, DENTRO
O FUORI DAL CAMPO**





INDICAZIONI

REGOLA 15: OVVIARE DA IMPEDIMENTI SCIOLTI E OSTRUZIONI MOVIBILI

15.1a. RIMOZIONE DI UN IMPEDIMENTO SCIOLTO



**Clicca
sull'immagine
per vedere il
video**

15.1 IMPEDIMENTI SCIOLTI



INDICAZIONI

REGOLA 15: OVVIARE DA IMPEDIMENTI SCIOLTI E OSTRUZIONI MOVIBILI

15.1a. RIMOZIONE DI UN IMPEDIMENTO SCIOLTO



Clicca
sull'immagine
per vedere il
video

15.1 IMPEDIMENTI SCIOLTI



INDICAZIONI

REGOLA 16: OVVIARE DALLE CONDIZIONI ANORMALI DEL CAMPO, DA UNA CONDIZIONE DI ANIMALE PERICOLOSO, DALLA PALLA INFOSSATA

16.2a. QUANDO È PERMESSO OVVIARE

16.2 CONDIZIONE DI ANIMALE
PERICOLOSO



OVUNQUE LA TUA PALLA SI
TROVI SUL CAMPO, PER
EVITARE DI FERIRTI, **PUOI**
OVVIARE DA UNA
CONDIZIONE DI ANIMALE
PERICOLOSO

*Dovrai droppare una palla entro un bastone dal punto in cui **non c'è più pericolo**; in green si piazza su quel punto*



INDICAZIONI

REGOLA 16: OVVIARE DALLE CONDIZIONI ANORMALI DEL CAMPO, DA UNA CONDIZIONE DI ANIMALE PERICOLOSO, DALLA PALLA INFOSSATA
16.3a. QUANDO È PERMESSO OVVIARE

QUANDO LA TUA PALLA È
INFOSSATA NELL'AREA
GENERALE, PUOI OVVIARE SENZA
PENALITÀ

*La regola non è applicabile se
la tua palla è **infossata nella sabbia** in una
parte dell'area generale che non sia tagliata
all'altezza dei fairway o inferiore*





INDICAZIONI

REGOLA 16: OVVIARE DALLE CONDIZIONI ANORMALI DEL CAMPO, DA UNA CONDIZIONE DI ANIMALE PERICOLOSO, DALLA PALLA INFOSSATA

SE HAI **RAGIONE DI CREDERE** CHE LA TUA PALLA SI TROVI IN UNA CONDIZIONE DOVE PUOI OVVIARE SENZA PENALITÀ, **PUOI ALZARE** LA PALLA PER VERIFICARE

*Prima di alzare la tua palla devi **marcarne la posizione** e, tranne che sul putting green, **non puoi pulire la palla***

16.4 ALZARE LA PALLA PER VEDERE SE SI
TROVA IN UNA CONDIZIONE DOV'È

PERMESSO OVVIARE





INDICAZIONI

REGOLA 19: PALLA INGIOCABILE

19.1 PUOI DECIDERE DI OVVIARE PER PALLA
INGIOCABILE IN QUALSIASI POSTO ECCETTO
NELL'AREA DI PENALITÀ

SEI L'UNICO CHE PUÒ
DECIDERE DI
CONSIDERARE LA TUA
PALLA INGIOCABILE

*Puoi dichiararla ingiocabile ovunque sul
campo tranne che in un'area di penalità*

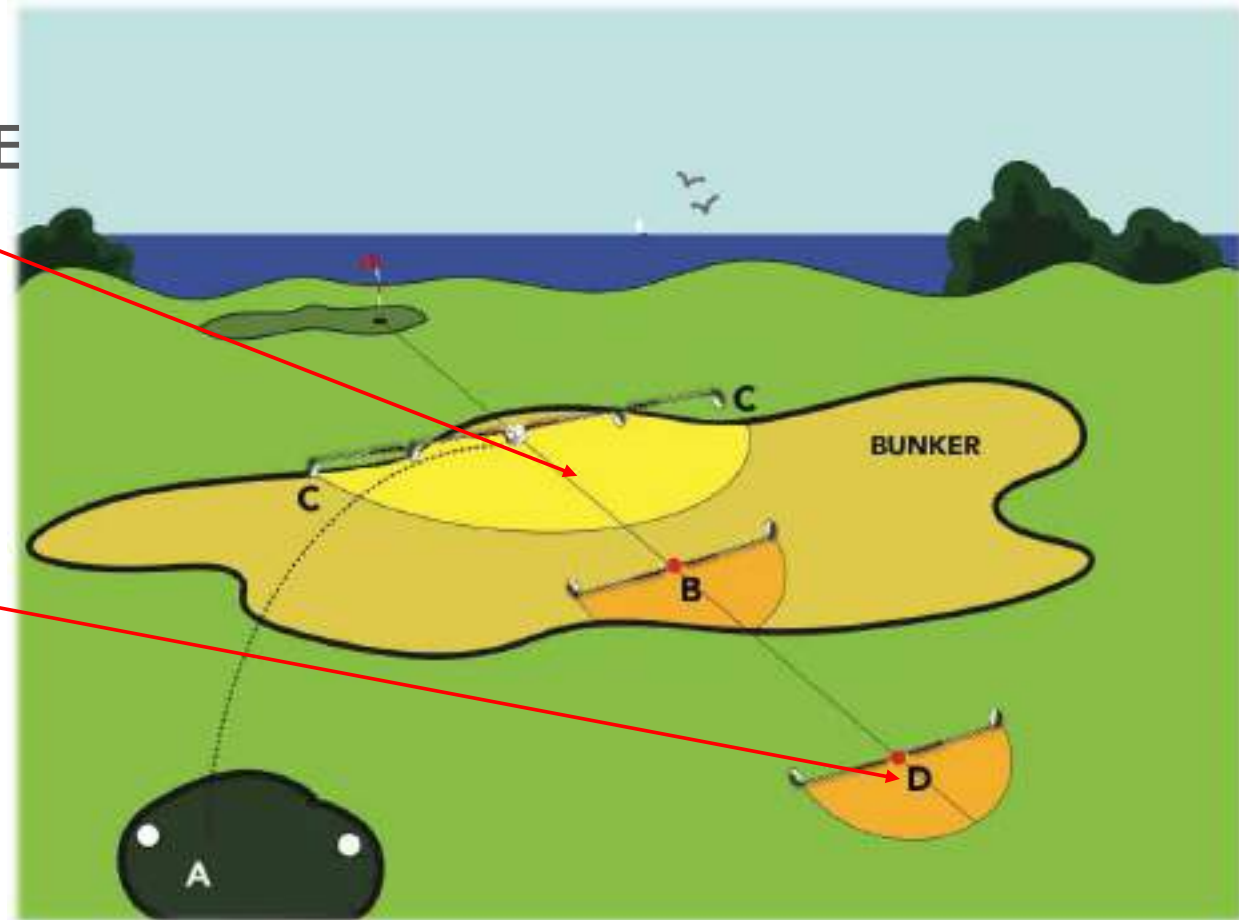


INDICAZIONI

REGOLA 19: PALLA INGIOCABILE

19.3 OPZIONI PER OVVIARE PER LA
PALLA INGIOCABILE NEL BUNKER

OLTRE ALLE OPZIONI CHE
CI SONO SEMPRE STATE,
PUOI ANCHE DROPPARE
FUORI DAL BUNKER
CON **DUE COLPI DI
PENALITÀ**





INDICAZIONI

REGOLA 19: PALLA INGIOCABILE

19.3 OPZIONI PER OVVIARE PER LA
PALLA INGIOCABILE NEL BUNKER

Clicca
sull'immagine
per vedere il
video



R&A

DAVIDE
LANTOS



CORRADO
GRAGLIA

USGA

FEDERAZIONE ITALIANA GOLF
Comitato Regole e Campionati

THE END

*"È la passione che mettiamo
nelle cose di tutti i giorni
a renderle straordinarie"*

**MODERNIZZAZIONE DELLE REGOLE
DEL GOLF**

L'alba di una nuova era per il Golf