

# GUIDA ILLUSTRATA

## ai principali cambiamenti

### nelle



Per maggiore approfondimento,  
si consiglia la consultazione delle Regole del Golf

**2019**

*“The Spirit of the Game”*

Agire con **INTEGRITA'**, **ONESTA'** e **RISPETTO** delle **REGOLE**

Mostrare **RISPETTO** e **CONSIDERAZIONE** verso gli altri

Prendersi **CURA DEL CAMPO**

# DROPPARE

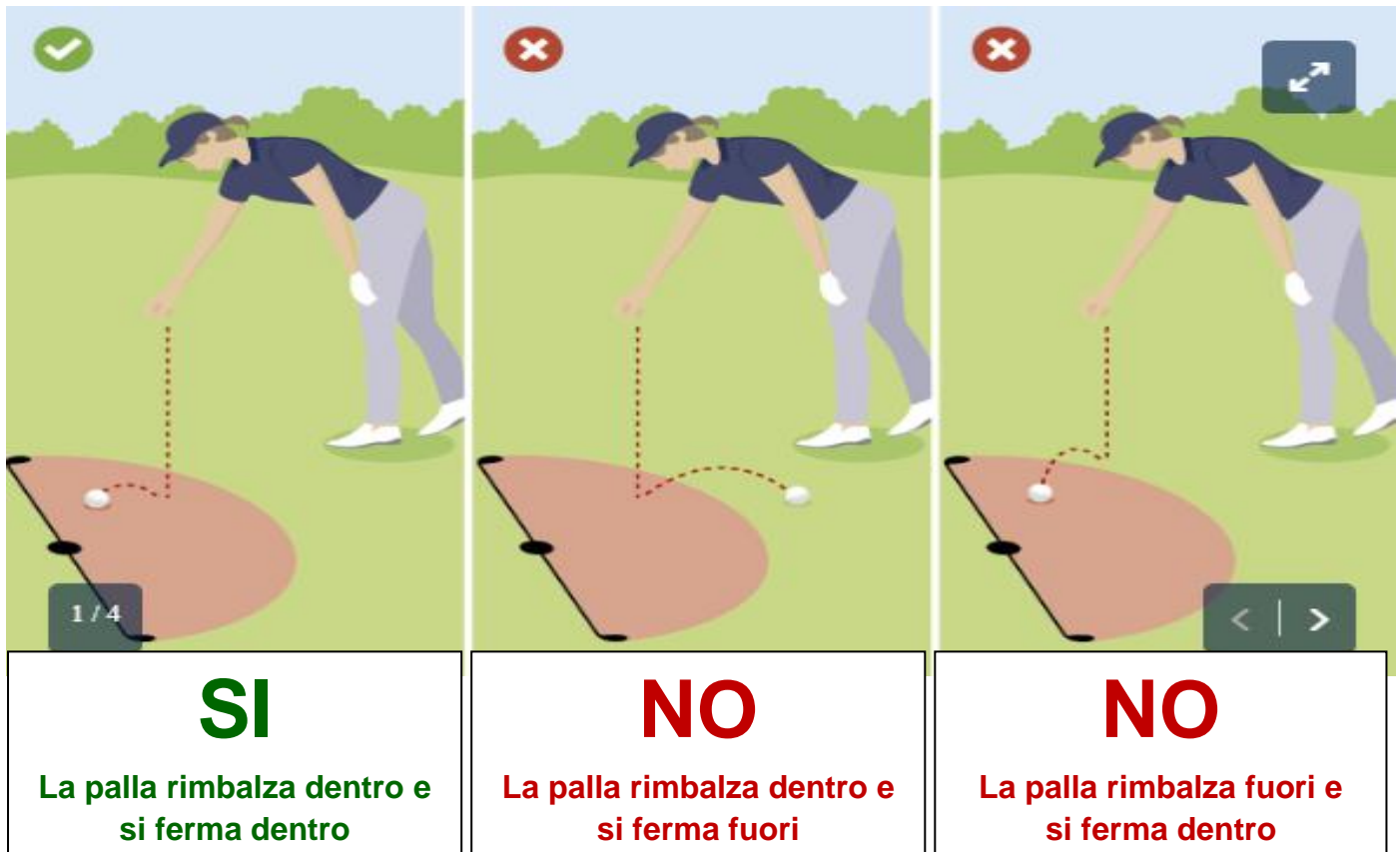
## Regola 14.3



- Si droppa lasciando cadere la palla **dall'altezza del ginocchio**
  - La palla **non** deve toccare il corpo o l'equipaggiamento **prima di toccare terra**

# AREA in cui DROPPARE

## Regola 14.3



- La palla deve **RIMBALZARE DENTRO**

l'area in cui droppare (determinata dal PUNTO DI RIFERIMENTO e ampia 1 o 2 bastoni, d'obbligo il più lungo della sacca escluso il putter) e

**RIMANERE FERMA al suo interno.**

- Se la palla **si ferma fuori**, si droppa di nuovo e poi si piazza sul punto in cui ha toccato terra la prima volta nel secondo dropaggio valido; se non sta ferma al primo piazzamento, si riprova e poi si piazza nel punto più vicino senza avvicinarsi nel quale sta ferma.
- Se la palla dropata, dopo aver toccato il terreno dentro l'area, viene **FERMATA o DEVIATA accidentalmente** e si ferma all'interno dell'area, è comunque **IN GIOCO**. Se la palla **si muove**, togliendo ciò che l'ha fermata accidentalmente, si ripiazza senza penalità.
- Se la palla dropata, dopo aver toccato il terreno dentro l'area, viene **FERMATA o DEVIATA intenzionalmente** (a meno che non esista una possibilità ragionevole che si fermi nell'area), da qualsiasi giocatore o dal suo caddie, la palla deve essere dropata di nuovo (il dropaggio non conta) e QUEL giocatore incorre nella **PENALITA' GENERALE** (2 colpi).

# RICERCA DELLA PALLA

## Regola 7.4

# DURATA DELLA RICERCA: 3 MINUTI

Una palla è persa se non è trovata entro **tre minuti** dopo che il giocatore o il proprio caddie ne abbiano iniziato la ricerca.  
(e non più 5 minuti come in precedenza).



Non c'è penalità se la palla del giocatore è mossa **accidentalmente** mentre si tenta di trovarla o di identificarla. Se accade, la palla **deve essere ripiazzata** sul suo punto originale (il quale se non è noto deve essere stimato)

**NO PENALITA'**  
**per palla mossa accidentalmente**  
**durante la ricerca**

La palla deve essere **ripiazzata**

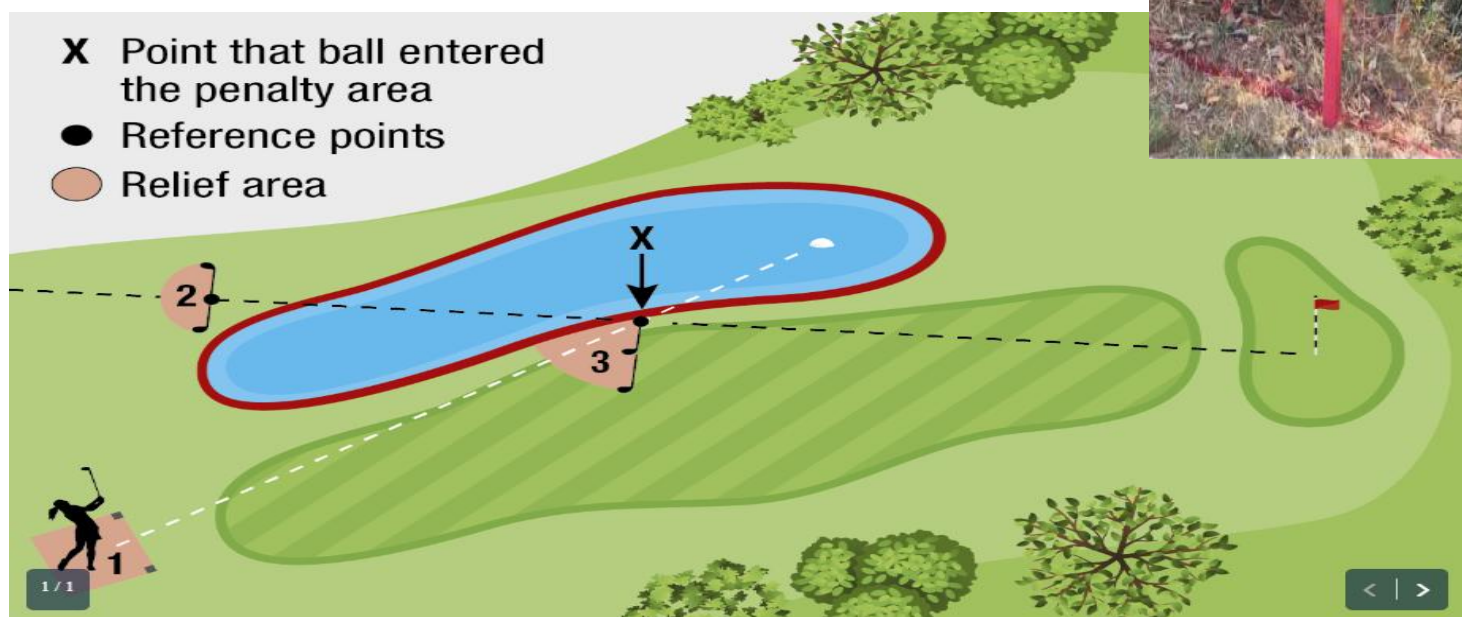
# AREA di PENALITA'

## Regola 17



**Righe e/o paletti ROSSI e GIALLI** identificano le **AREE DI PENALITA'**: una nuova definizione di un'area del campo che può comprendere, oltre alle **masse d'acqua**, anche quelle zone, così marcate dal Comitato, dalle quali il gioco potrebbe essere impraticabile, come zone rocciose, desertiche o boschive.

**PALETTI ROSSI** con la sommità di **colore diverso**, per esempio **verde**, indicano una **"NO PLAY ZONE"**, zona interdetta al gioco (anche per lo stance e area dello swing), da cui si procede solo con penalità.



La giocatrice tira la palla in Area di Penalità: ultimo punto di entrata segnato con X

**Opzioni per procedere il gioco (con un colpo di penalità):**

- 1) Colpo e Distanza
- 2) Droppa sulla linea "Punto di entrata-Buca", avendo come area in cui droppare **un bastone a destra e sinistra**, senza avvicinarsi
- 3) Droppa entro due bastoni senza avvicinarsi rispetto al punto di entrata.

In un'area di penalità marcata rossa, **NON** è più attuabile l'opzione di droppare **SUL LATO OPPOSTO** rispetto al punto di entrata, a meno di una Regola Locale che lo consenta espressamente.

# PALLA DEVIATA o FERMATA

dal giocatore o dall'equipaggiamento



## Regola 11.1

**NO PENALITA'**

per una palla che colpisce

accidentalmente

il giocatore che ha eseguito il colpo o il suo equipaggiamento



# PALLA COLPITA PIU' VOLTE

## Regola 10.1a

**NO PENALITA'**

per "doppio tocco",  
cioè per la palla **colpita**  
**accidentalmente due o**  
**più volte** nell'esecuzione  
di un colpo



# PUTTING GREEN

## Regola 13.1

### Un giocatore può **RIPARARE I DANNI** sul putting green

senza penalità, come:

i segni dell'impatto della palla, **i danni di scarpe** (come ad esempio i segni dei chiodi), raschi o solchi causati dall'equipaggiamento o da un'asta della bandiera, i tamponi delle vecchie buche, le zolle d'erba, le giunture di zolle e danni di attrezzi della manutenzione, tracce di animale o **solchi da zoccoli di animale** e oggetti infossati. (**NO** fori di aerazione, scanalature "Verticut", aree spoglie o malate)



Una palla **GIA' MARCATA**, **ALZATA E RIPIAZZATA** sul putting green, se viene mossa da qualunque cosa compreso il **VENTO**, **DEVE ESSERE RIPIAZZATA**, **sul suo punto originale**, che se non è noto deve essere stimato

## **NO PENALITA'**

per aver **MOSSO** la palla **ACCIDENTALMENTE** **sul putting green**

(per esempio con un putt di pratica troppo vicino alla palla)

Il giocatore **deve ripiappare** la palla o un marca-palla

(si può marcare anche tenendo un bastone sul terreno proprio vicino alla palla, invece non è più utilizzabile un impedimento sciolto) sul suo punto originale, il quale se non è noto deve essere stimato.



# ASTA DELLA BANDIERA

## Regola 13.2



**NO PENALITA'**  
per aver colpito l'asta della bandiera o chi la custodisce,  
dopo un colpo  
sul putting green.

Il giocatore, decidendolo prima, può eseguire un colpo con l'asta della bandiera lasciata nella buca; il giocatore comunque non deve cercare di trarre un vantaggio muovendo intenzionalmente l'asta della bandiera in una posizione diversa dall'essere centrata nella buca.

La palla è considerata imbucata se si ferma contro l'asta della bandiera lasciata nella buca e una qualsiasi parte di essa si trova nella buca al di sotto della superficie del putting green.





# IMPEDIMENTI SCIOLTI

## Regola 15.1

Qualsiasi oggetto **NATURALE** non vegetante, non attaccato o solidamente infossato come ad esempio:

pietre, erba smossa, foglie, rami e legnetti, animali morti e rifiuti di animale, vermi, insetti.



**NO PENALITA'**  
per la **rimozione** di impedimenti sciolti  
in **Bunker** e nelle **Aree di Penalità**.

Se la palla **viene MOSSA** nella rimozione di un impedimento sciolto,  
si incorre in **un colpo di penalità**  
e si **DEVE SEMPRE RIPIAZZARE** la palla.  
Eccezione: **NO PENALITA'** sul putting green

# TOCCARE il TERRENO

## IN BUNKER O IN AREA DI PENALITA'

**Regola 12.2 – Regola 17.1**

Prima di eseguire un colpo con una palla in un bunker, un giocatore **NON DEVE:**

- toccare intenzionalmente la sabbia per provarne la condizione;
- toccare la sabbia con un bastone nell'area proprio davanti o proprio dietro la palla;
- toccare la sabbia nell'effettuare un movimento di pratica;
- toccare la sabbia nell'eseguire il backswing per un colpo.



### **NO PENALITA'** **in bunker** per :

scavare con i piedi per prendere uno stance, livellare il bunker per avere cura del campo, posizionare bastoni o equipaggiamento, appoggiarsi a un bastone per riposare o per prevenire una caduta, colpire la sabbia per frustrazione o ira.

### **NO PENALITA'**

per:

**GIOCARE LA PALLA COME SI TROVA in**  
**AREA DI PENALITA'**,

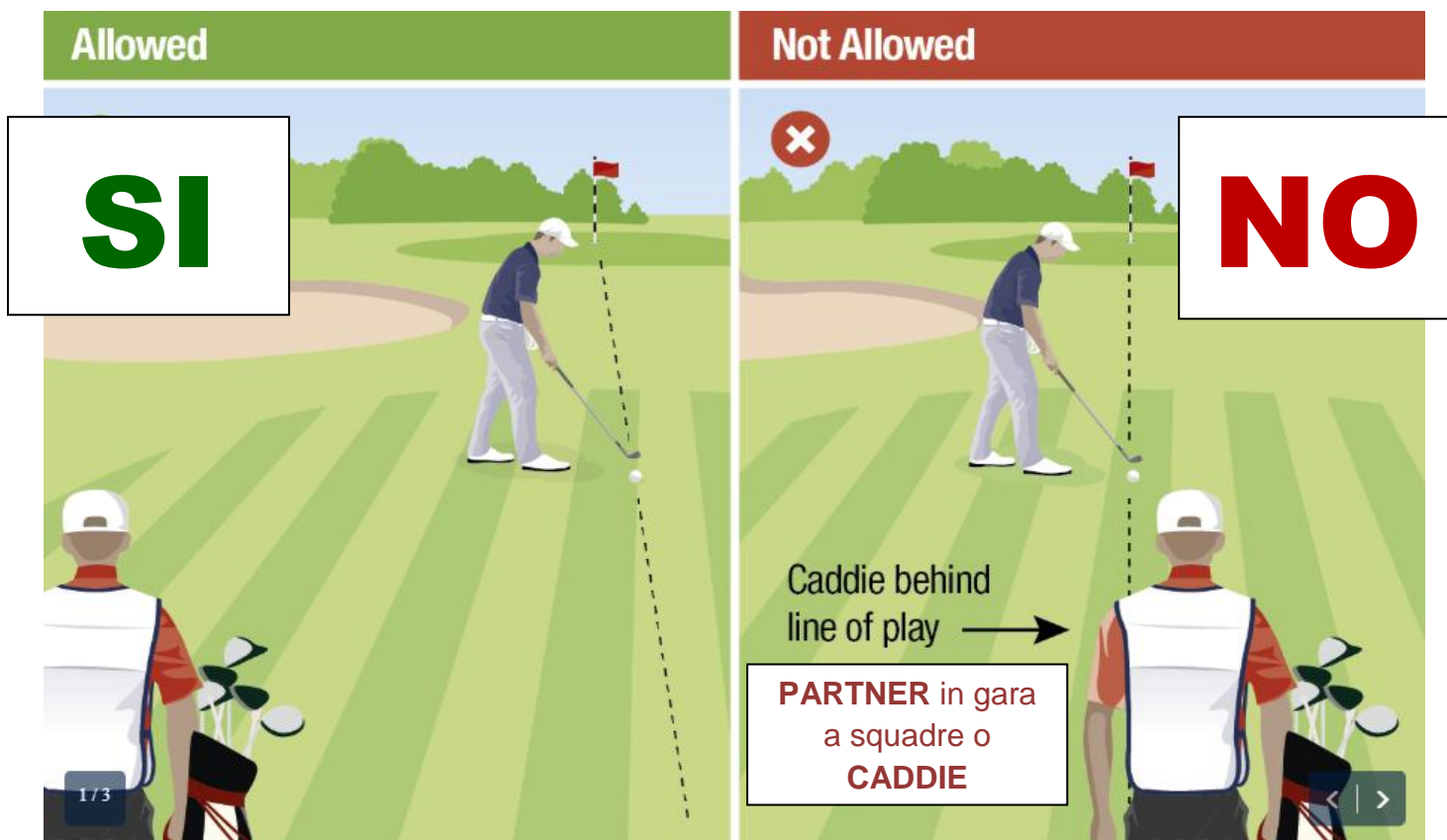
secondo le stesse Regole che si applicano a una palla nell' area generale

Quindi, per esempio, è possibile  
**FARE PROVE o APPOGGIARE il BASTONE**  
**SUL TERRENO o NELL' ACQUA**  
per una palla che giace in Area di Penalità



# CADDIE o PARTNER sulla LINEA DI GIOCO

## Regola 10.2



Quando un giocatore inizia a prendere lo stance per il colpo e fino a che il colpo non sia eseguito:

il CADDIE del giocatore o il PARTNER in una gara a squadre, per nessuna ragione deve stare intenzionalmente in un posto sopra o vicino a un'estensione della **LINEA DI GIOCO** dietro la palla; se il giocatore prende uno stance in infrazione a questa Regola, non può evitare la penalità con l'arretrare.

Eccezione: sul putting green, non c'è penalità secondo questa Regola se il giocatore arretra dallo stance.

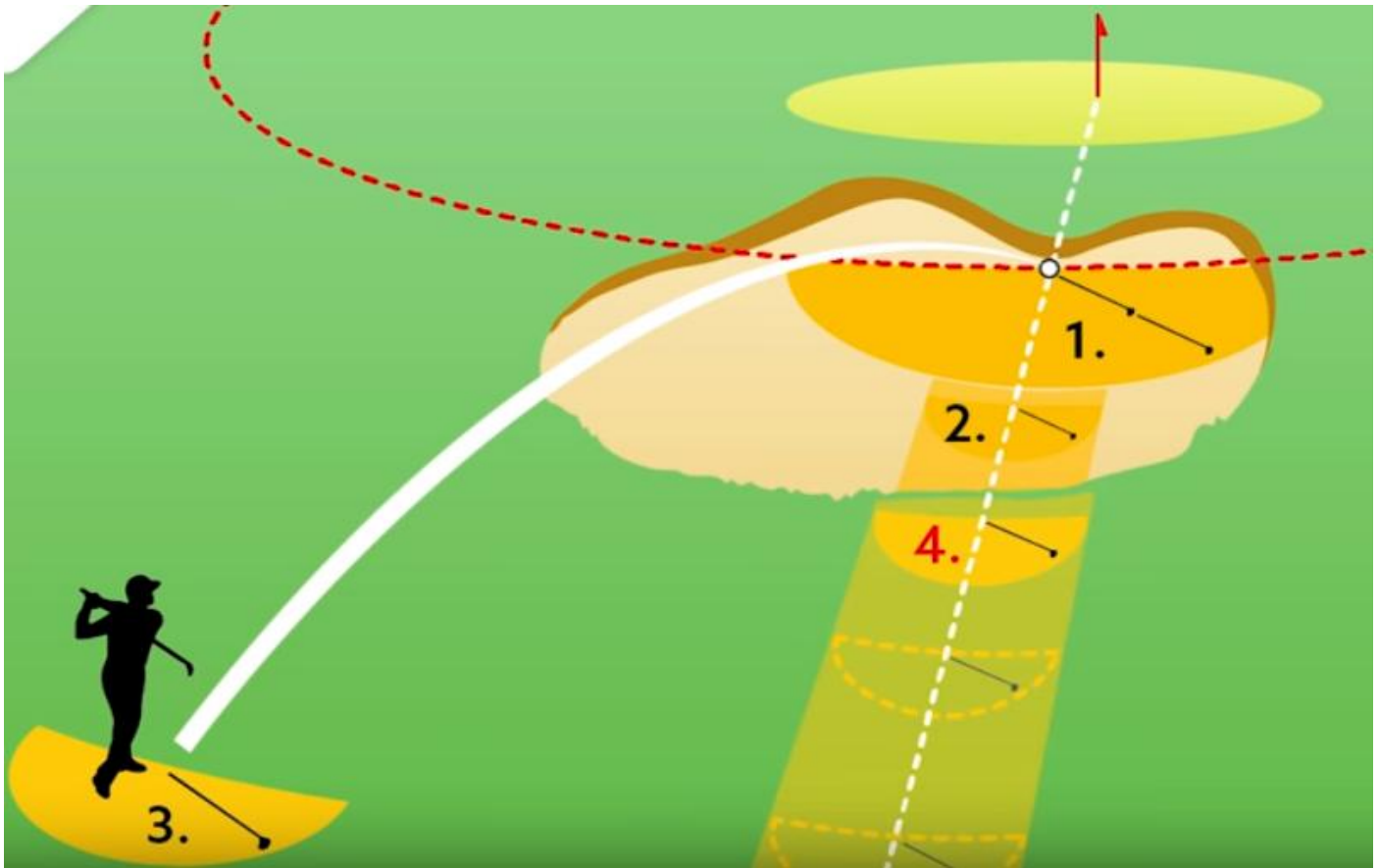


### **PENALITA' GENERALE**

(2 colpi) - per appoggiare qualsiasi cosa (anche se rimossa prima del colpo), ad esempio **un bastone**, per aiutarsi nell'allineamento dello stance.

# PALLA INGIOCABILE IN BUNKER

## Regola 19.3



Se il giocatore dichiara **la palla ingiocabile in un bunker**, può procedere con le seguenti opzioni:

1. **Con 1 COLPO di Penalità**: Droppare la palla all'interno del bunker entro due bastoni dalla posizione della palla dichiarata ingiocabile;
2. **Con 1 COLPO di Penalità**: Droppare sempre all'interno del bunker indietro sulla linea "palla ingiocabile-buca";
3. **Con 1 COLPO di Penalità**: procedere per "colpo e distanza"
4. **NUOVA OPZIONE - Con 2 COLPI di Penalità**: Droppare al di fuori del bunker indietro sulla linea "palla ingiocabile-buca", avendo come **area in cui droppare un bastone a destra e sinistra**, senza avvicinarsi (stessa "area in cui droppare" per palla ingiocabile in Area Generale).

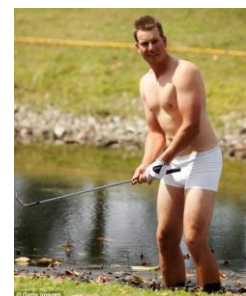
# CODICE DI CONDOTTA

## Regola 1.2

Il Comitato può stabilire dei propri standard di condotta del giocatore in un Codice di Condotta adottato come Regola Locale.

Si possono includere tra le possibili infrazioni:

- NON aver cura del campo (bunker, divot, pitchmark)
- Giocare o entrare in aree INTERDETTE;
- Utilizzare un linguaggio SCURRILE o MALEDUCATO
- DANNEGGIARE dei bastoni o il campo
- Mancare di RISPETTO agli altri giocatori, arbitri, spettatori.
- NON rispettare un appropriato "DRESS CODE"
- NON rispettare la SEGNALETICA sull'uso dei Golf Cart



Il Codice può includere PENALITA' per infrazione ai propri standard, come ad esempio

**una penalità di 1 colpo o  
la penalità generale (2 colpi)**

Il Comitato può anche SQUALIFICARE un giocatore per grave scorrettezza per non essersi attenuto agli standard del Codice.

# VELOCITA' di GIOCO

## Regola 5.6

Un giro di golf è pensato per essere giocato con un ritmo celere. Si incoraggiano i giocatori a permettere ai gruppi più veloci di passare.

Un giocatore dovrebbe **prepararsi in anticipo** per il colpo successivo ed essere **pronto a giocare** quando è il proprio turno.



Quando è il turno di gioco del giocatore:

- si raccomanda che il giocatore esegua il colpo in **non più di 40 secondi** dopo che egli sia (o dovrebbe essere) in grado di giocare senza interferenza o distrazione, e comunque il giocatore dovrebbe

solitamente essere in grado di giocare **più velocemente di tal tempo** ed è incoraggiato a farlo.

## **Giocare Fuori Turno** per aiutare la Velocità di Gioco

A seconda della forma di gioco, ci sono volte in cui i giocatori possono giocare fuori turno per aiutare la velocità di gioco:

- **in match play** i giocatori possono accordarsi sul fatto che uno di loro giochi fuori turno per risparmiare tempo (vedi Regola 6.4a);
- **in stroke play**, i giocatori possono praticare il **“READY GOLF”** in un modo **sicuro e responsabile** (vedi Eccezione alla Regola 6.4b).

# Altri cambiamenti

- **Non c'è penalità per toccare la linea di gioco** sul putting green **o per toccare il green indicando la linea di gioco**, purché non sia fatto con l'intenzione di migliorare le condizioni del colpo. **Regola 10.2**



- L'interferenza con **un putting green sbagliato** esiste anche per l'area dello **STANCE** o dello swing e non solo per il lie della palla. **Regola 13.1f**



- E' possibile **sostituire** la palla ogni volta che si **droppa** e anche quando si usa la "regola invernale" del **"si piazza"** (in fairway), anche se palla originaria è disponibile.

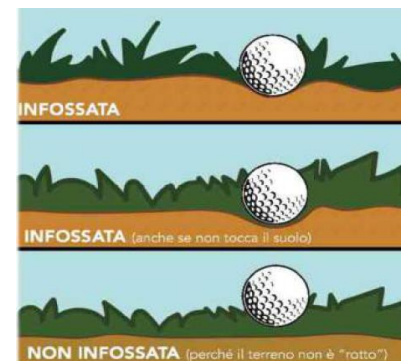
## **Regola 14.3a**



- Il giocatore può alzare una palla per identificarla o vedere se danneggiata, dopo averla **obbligatoriamente marcata e senza pulirla, in autonomia**, anche senza la presenza di compagni di gioco, marcatore o arbitro. **Regola 7.3**



- Si può ovviare senza penalità alla **palla infossata** su tutta l' **Area Generale** (nuova definizione di "Percorso"). L'area dove ovviare (cioè dove droppare la palla che dovrà rimanere ferma la suo interno) avrà come punto di riferimento quello proprio dietro la palla infossata e **sarà ampia un bastone senza avvicinarsi**. **Regola 16.3**



- E' permesso ottenere informazioni sulla distanza o sulla direzione (**NO** variazioni di altura o scelta del bastone) (come ad esempio, da **un dispositivo per la misurazione della sola distanza** o da una bussola), a meno che una Regola Locale non ne limiti il loro uso. **Regola 4.3**



# Altri cambiamenti

- Iniziato il giro con 14 bastoni, il giocatore **NON PUO'** **SOSTITUIRNE** uno, qualora dovesse danneggiarsi, rompersi (in qualsiasi modo) o dovesse perderlo. L'unica eccezione è se qualcun altro, per esempio passandoci sopra con un car, dovesse danneggiarlo o romperlo. Un bastone conforme danneggiato, anche per ira, **rimane conforme per il resto di quel giro. Regola 4.1**

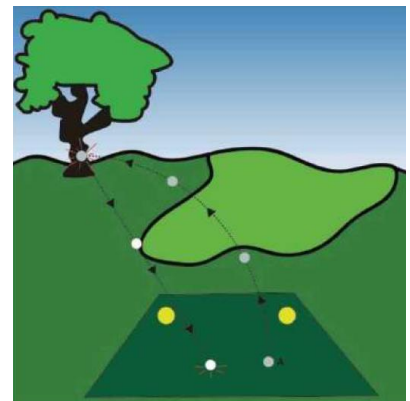


- Si può evitare la penalità, in alcuni casi, ripristinando le condizioni precedenti ad una azione migliorativa vietata; esempio: se il giocatore rimuovesse il paletto del FL, può evitare la penalità ripiazzando il paletto, originale e integro, nella stessa posizione precedente. **Regola 8.1c**

- Se dopo un colpo la palla si trova ancora all'interno dell'Area di Partenza, si può alzarla o muoverla, sostituirla senza penalità e giocarla, sia dal tee che dal terreno.



## Regola 6.2b



- Se il giocatore ne ha il tempo, può tornare indietro a giocare una palla provvisoria anche se ha già iniziato la ricerca (il tempo di ricerca non si interrompe); qualora comunque venisse trovata l'originaria entro i 3 minuti, essa è la palla in gioco.

## INTERPRETAZIONE 18.3a/2

- Un colpo di penalità se si esegue un colpo con il marca-palla lasciato in posizione. Regola 14.1



- Solo per amateur non di alto livello, **PUO'** essere introdotta una **REGOLA LOCALE** che permetta al giocatore, la cui palla sia persa o Fuori Limite, di droppare in campo o in fairway, con **2 COLPI DI PENALITA'**, una palla nei pressi del punto dove si dovrebbe trovare l'originaria.

## Modello Regola Locale E-5

