

Fabrizio Ruelé

# GUIDA ILLUSTRATA

ai principali cambiamenti nelle



*Per maggiore approfondimento, si consiglia la consultazione delle Regole del Golf 2019*

La Guida, senza apportarne cambiamenti,  
può essere, stampata, divulgata e diffusa con ogni mezzo,  
senza ulteriore autorizzazione dell'autore.

È possibile contattare l'autore alla mail  
[fruele@fastwebnet.it](mailto:fruele@fastwebnet.it)

Elaborazione grafica curata da Marco Lucchesi e Alessandro Piras.

## ***“The Spirit of the Game”***

Agire con **INTEGRITÀ, ONESTÀ e RISPETTO** delle **REGOLE**

Mostrare **RISPETTO e CONSIDERAZIONE** verso gli altri

Prendersi **CURA DEL CAMPO**

“Gioca la palla come si trova,  
gioca il campo come lo trovi  
e se non puoi fare l’una o l’altra cosa,  
fa’ ciò che è giusto.

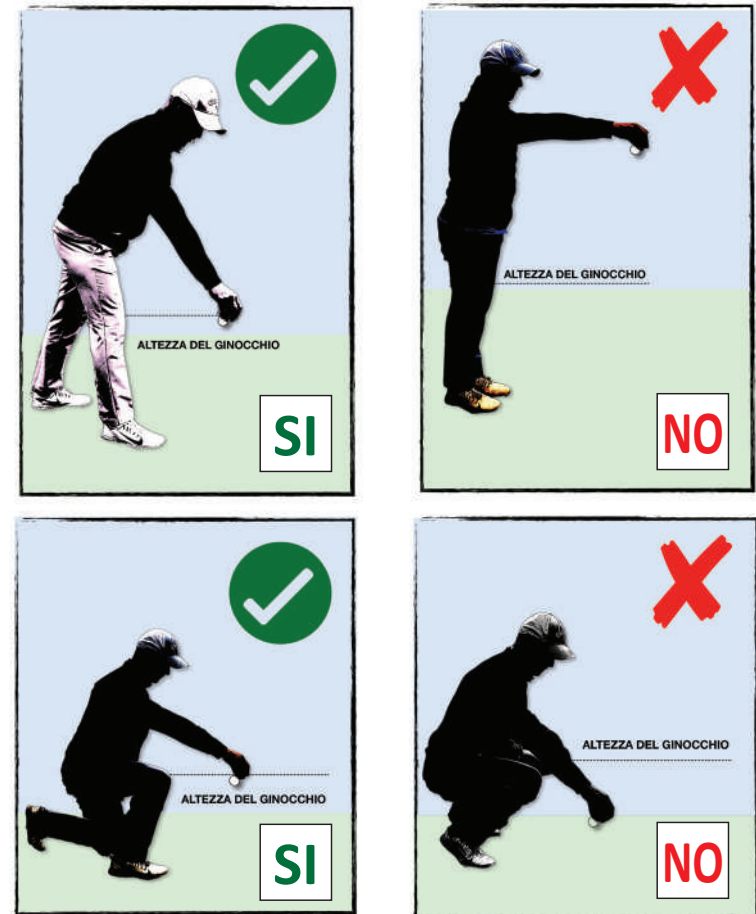
Ma per fare ciò che è giusto,  
hai bisogno di conoscere  
le Regole del Golf”

I giocatori sono responsabili di applicare le Regole a sé stessi:  
i giocatori sono tenuti a riconoscere quando hanno infranto una  
Regola e ad essere onesti nell’applicare le proprie penalità;  
se un giocatore sa che ha infranto una Regola che comporta una  
penalità e intenzionalmente non applica tale penalità, il giocatore  
è squalificato.

#### Regola 1.3

# DROPPARE

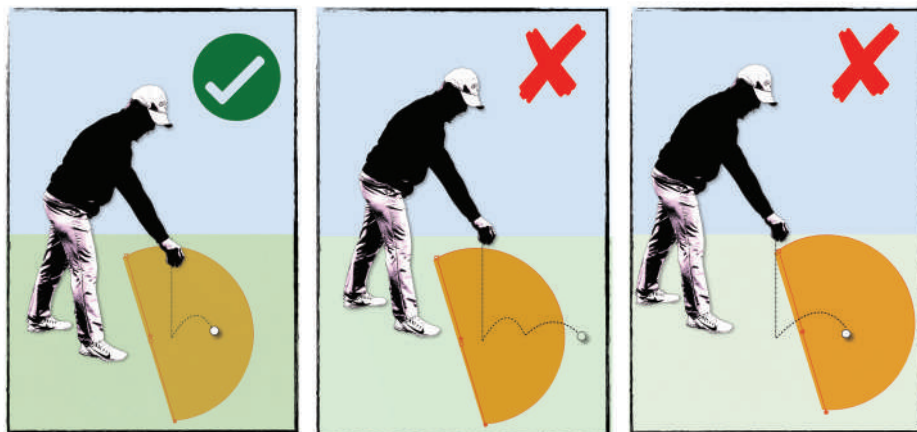
## Regola 14.3



- Si dropa lasciando cadere la palla **dall’altezza del ginocchio**; tale altezza è determinata dal ginocchio del giocatore quando si trova in posizione eretta; sarà possibile comunque dropare con una diversa posizione del corpo, purché lo si faccia proprio da tale altezza.
- La palla **non** deve toccare il **corpo o l’equipaggiamento prima di toccare terra**; se accade, il dropaggio non conta e si dropa nuovamente in modo corretto.

# AREA IN CUI DROPPARE

Regola 14.3



**SI** La palla rimbalza dentro e si ferma dentro

**NO** La palla rimbalza dentro e si ferma fuori

**NO** La palla rimbalza fuori e si ferma dentro

- 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** (anche di una Dropping Zone tracciata).
- Se la palla si ferma fuori, si dropa 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, eventualmente anche fuori dall'Area.
- 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**, da qualsiasi giocatore o dal suo caddie, la palla deve essere dropata di nuovo (il dropaggio non conta) e QUEL giocatore incorre nella **PENALITÀ GENERALE (2 colpi)**. Se non c'è una possibilità ragionevole che la palla si fermi nell'Area, no penalità per averla fermata o deviata intenzionalmente.

# 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 PENALITÀ

**per palla mossa accidentalmente durante la ricerca**

La palla deve essere **ripiazzata, non dropata**.

Ugualmente la palla si ripiazza, sempre senza sostituirla, e **NON** si dropa, se **MOSSA da un'influenza esterna** (nuova definizione di "agente estraneo")

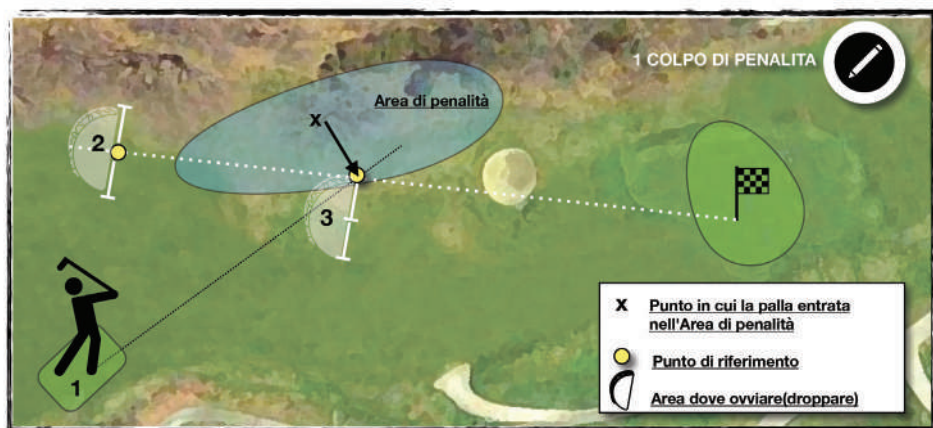
# AREA DI PENALITÀ

## Regola 17



Righe e/o paletti ROSSI e GIALLI identificano le AREE DI PENALITÀ: 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.



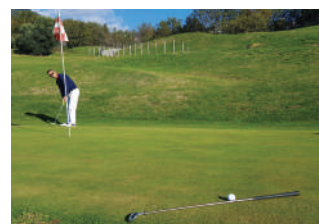
La giocatrice tira la palla in Area di Penalità: ultimo punto di entrata **segnato con X**  
Opzioni per procedere il gioco (**con un colpo di penalità**):

- 1) Colpo e Distanza
- 2) Droppa sulla linea "Punto di riferimento-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 riferimento.

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 PENALITÀ

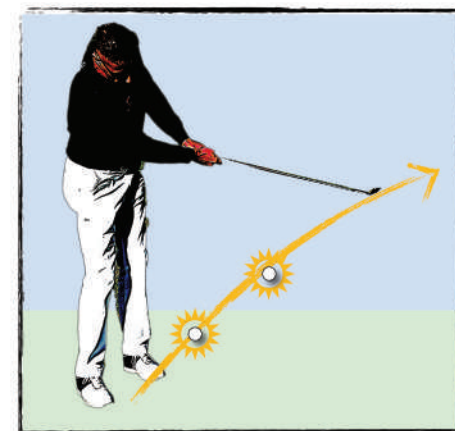
per una **palla che colpisce accidentalmente** il giocatore che ha eseguito il colpo o il suo equipaggiamento dopo un colpo

# PALLA COLPITA PIÙ VOLTE

## Regola 10.1a

## NO PENALITÀ

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, malate o di crescita irregolare; usura naturale della buca)



Una palla **GIÀ 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 PENALITÀ

per aver **MOSSO** la palla **ACCIDENTALMENTE** sul putting green (per esempio con un putt di pratica troppo vicino alla palla)

Il giocatore **deve ripiazzare** la palla o un marca-palla sul suo punto originale, il quale se non è noto deve essere stimato. (Si può marcare anche tenendo un bastone sul terreno proprio vicino alla palla, invece non è più utilizzabile un impedimento sciolto; è possibile anche marcare in qualsiasi momento una palla sul green quando un'altra palla è già in movimento)



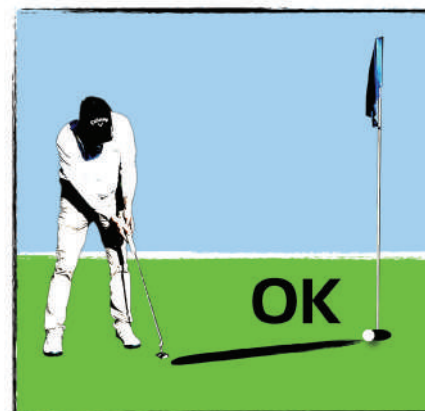
# ASTA DELLA BANDIERA

## Regola 13.2

## NO PENALITÀ

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**



Un'asta non custodita lasciata intenzionalmente nella buca dal giocatore, **NON deve essere mossa o rimossa da un altro giocatore** che riceverà la **PENALITÀ GENERALE (2 colpi)** se la rimuove intenzionalmente prima (senza assenso del giocatore) o durante il colpo, per influenzare il movimento della palla

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 PENALITÀ

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 PENALITÀ** sul putting green.

# PALLA INGIOCABILE IN BUNKER

## Regola 19.3

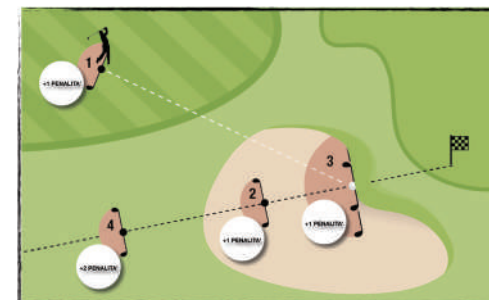


Una **parete o sponda di un bunker** (costituita di erba, terra, zolle impilate), non fa più parte del bunker; fa parte dell' Area Generale.

Le **PIETRE IN BUNKER** (che solo in bunker erano ostruzioni movibili) rimangono adesso impedimenti sciolti, quindi è possibile rimuoverli senza penalità, ma qualora la palla si muovesse nella loro rimozione, **occorre ripiazzarla con un colpo di penalità**.

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.



Quando si **DROPPA SU UNA LINEA** è consigliabile scegliere un punto preciso e piantarci un **tee**, così da individuare il punto di riferimento da cui misurare il **bastone a destra e sinistra senza avvicinarsi così delimitando l'area in cui droppare**. Un'Area di queste dimensioni viene utilizzata anche per droppare nelle situazioni in cui c'è un **punto di riferimento e non una linea** (es. **colpo e distanza, palla infossata, palla su una ostruzione mobile**).