

TOCCARE IL TERRENO IN BUNKER O IN AREA DI PENALITÀ

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.



Se il giocatore compie anche SOLO una di queste azioni non permesse oppure una delle azioni permesse ma con l'intenzione di migliorare le condizioni del colpo, riceve la **PENALITÀ GENERALE**



NO PENALITÀ

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 PENALITÀ

per: **GIOCARE LA PALLA COME SI TROVA** in AREA DI PENALITÀ, 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**.



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

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.

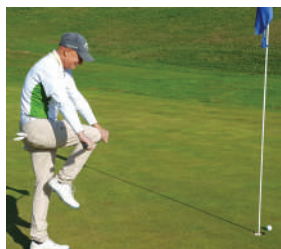
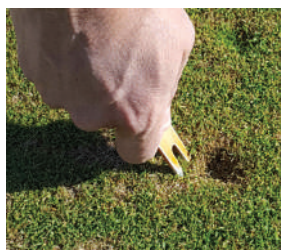
Si possono includere tra le **possibili infrazioni**:

- NON aver cura del campo (bunker, divot, pitchmark)
- Giocare o entrare in aree INTERDETTE;
- Utilizzare un linguaggio SCURRILE o MALEUCATO
- 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 PENALITÀ 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.



VELOCITÀ 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).