



CAMBIAMENTI NELLE REGOLE DEL GOLF 2004 – 2008

Versione 2.1

Il copyright delle Regole del Golf è del R&A Limited

Questo lavoro è per uso esclusivo didattico e dovrà essere usato come viene proposto, nella sua interezza.

Miglioramenti nella sola traduzione (sintassi, diversa scelta di parole, ecc.), visto che non cambiano le Regole nel merito, non sono stati evidenziati

I cambiamenti delle Regole del Golf 2008 si possono riassumere in due categorie fondamentali:

1. miglioramenti in merito alla chiarezza e semplicità delle Regole
2. riduzioni di penalità in alcune circostanze per una maggiore proporzionalità

INDICE

Guida rapida alle Regole del Golf nuova sezione	20
I. Etichetta	28
II. Definizioni	33
III. Le Regole di Gioco	50
1. Il Gioco	50
2. Match Play nessun cambiamento	51
3. Stroke Play [Gioco a Colpi] nessun cambiamento	53
4. I Bastoni	56
5. La Palla nessun cambiamento	60
6. Il Giocatore nessun cambiamento	62
7. Pratica nessun cambiamento	69
8. Consiglio; Indicare la Linea di Gioco nessun cambiamento	71
9. Informazione sui Colpi Giocati nessun cambiamento	72
10. Ordine di Gioco nessun cambiamento	73
11. Area di Partenza	76
12. Cercare e Identificare la Palla	78
13. Palla Giocata Come si Trova	80
14. Colpire la Palla	83
15. Sostituzione della Palla; Palla Sbagliata	86
16. Il Putting Green	88
17. L'Asta della Bandiera nessun cambiamento	90
18. Palla Ferma che viene Mossa	92
19. Palla in Movimento Deviata o Fermata	96
20. Alzare, Droppare e Piazzare; Giocare da un Posto Sbagliato	99
21. Pulire la Palla nessun cambiamento	107
22. Palla che Aiuta o Interferisce con il Gioco nessun cambiamento	107
23. Impedimenti Sciolti nessun cambiamento	109
24. Ostruzioni	110
25. Condizioni Anormali del Terreno; Palla Infossata e Putting Green Sbagliato	114
26. Ostacoli d'Acqua (Ostacoli d'Acqua Laterali Inclusi)	118
27. Palla Persa o Fuori Limite; Palla Provvisoria	121
28. Palla Ingiocabile nessun cambiamento	123
29. Threesomes e Foursomes nessun cambiamento	124
30. Match Play Three-Ball, Best-Ball e Four-Ball (Quattro Palle) nessun cambiamento	125
31. Stroke Play Four-Ball [Gioco a Colpi Quattro Palle]	128
32. Gare Contro Bogey, Contro Par e Stableford nessun cambiamento	131
33. Il Comitato	134
34. Controversie e Decisioni nessun cambiamento	137
Appendice I	140
Appendice II	172
Appendice III nessun cambiamento	185

ETICHETTA	
Testo nel 2004	Testo nel 2008
<p>Precedenza sul Campo</p> <p>A meno che sia stato diversamente disposto dal Comitato, la precedenza sul campo è determinata dalla velocità di gioco del gruppo. Qualsiasi gruppo che stia giocando un giro completo è autorizzato a passare un gruppo che sta giocando un giro più breve.</p>	<p>Precedenza sul Campo</p> <p>A meno che sia stato diversamente disposto dal Comitato, la precedenza sul campo è determinata dalla velocità di gioco del gruppo. Qualsiasi gruppo che stia giocando un giro completo è autorizzato a passare un gruppo che sta giocando un giro più breve. Il termine "gruppo" comprende anche un giocatore singolo.</p>

DEFINIZIONI (continua)	
Testo nel 2004	Testo nel 2008
<p>Agente estraneo</p> <p>Un "agente estraneo" è chiunque o qualunque cosa non faccia parte dell'incontro match play o, in gioco a colpi [stroke play], non riguardi la parte del concorrente. Sono definiti tali un arbitro, un marcatore, un osservatore e un forecaddie. Né il vento né l'acqua sono un agente estraneo.</p>	<p>Agente Estraneo</p> <p>In match play, un "agente estraneo" è qualsiasi agente che non riguardi: la parte del giocatore o dell'avversario, qualsiasi caddie di ambedue le parti, qualsiasi palla giocata da ambedue le parti alla buca che si sta giocando, oppure qualsiasi equipaggiamento appartenente ad ambedue le parti.</p> <p>In stroke play, un "agente estraneo" è qualsiasi agente che non riguardi: la parte del concorrente, qualsiasi caddie della parte, qualsiasi palla giocata dalla parte alla buca che si sta giocando, oppure qualsiasi equipaggiamento della parte.</p> <p>Un agente estraneo comprende: un arbitro, un marcatore un osservatore e un forecaddie.</p> <p>Né il vento né l'acqua sono un agente estraneo.</p>

DEFINIZIONI (continua)	
Testo nel 2004	Testo nel 2008
<p>Animale scavatore</p> <p>Un "animale scavatore" è un animale che fa una buca per abitarvi o ripararsi, quali un coniglio selvatico, una talpa, una marmotta, un citello o una salamandra.</p> <p>Nota: Una buca fatta da un animale non-scavatore, quale un cane, non è una condizione anormale del terreno se non è marcata o dichiarata come terreno in riparazione.</p>	<p>Animale Scavatore</p> <p>Un "animale scavatore" è un animale (diverso da un verme, insetto o simile) che fa una buca per abitarvi o ripararsi, quali un coniglio selvatico, una talpa, una marmotta, un citello o una salamandra.</p> <p>Nota: Una buca fatta da un animale non-scavatore, quale un cane, non è una condizione anormale del terreno se non è marcata o dichiarata come terreno in riparazione.</p>

DEFINIZIONI (continua)	
Testo nel 2004	Testo nel 2008
<p>Caddie</p> <p>Un "caddie" è una persona che assiste il giocatore in conformità con le Regole, il che può comprendere il trasportare e l'occuparsi dei bastoni del giocatore durante il gioco.</p> <p>Quando un caddie è impiegato da più di un giocatore, egli è sempre considerato il caddie del giocatore la cui palla è coinvolta e l'equipaggiamento da lui trasportato è considerato quello del giocatore suddetto, eccetto quando il caddie agisce dietro specifiche istruzioni di un altro giocatore, nel qual caso egli sarà considerato il caddie di quest'ultimo.</p>	<p>Caddie</p> <p>Un "caddie" è una persona che assiste il giocatore in conformità con le Regole, il che può comprendere il trasportare o l'occuparsi dei bastoni del giocatore durante il gioco.</p> <p>Quando un caddie è impiegato da più di un giocatore, egli è sempre considerato il caddie del giocatore che condivide il caddie, la cui palla (o la palla del suo partner) è coinvolta e l'equipaggiamento da lui trasportato è considerato quello del giocatore suddetto, eccetto quando il caddie agisce dietro specifiche istruzioni di un altro giocatore (o del partner di un altro giocatore) che condivide il caddie, nel qual caso egli sarà considerato il caddie di quest'ultimo.</p>

DEFINIZIONI (continua)**Testo nel 2004****Consiglio**

“Consiglio” è qualsiasi avvertimento o suggerimento che possa influenzare il giocatore nella condotta del suo gioco, nella scelta di un bastone o sul modo di effettuare un colpo.

L’informazione sulle Regole o su cose di pubblico dominio, quali la posizione degli ostacoli o dell’asta della bandiera sul putting green, non è consiglio.

Testo nel 2008**Consiglio**

“Consiglio” è qualsiasi avvertimento o suggerimento che possa influenzare il giocatore nella condotta del suo gioco, nella scelta di un bastone o sul modo di effettuare un colpo.

L’informazione su Regole, **distanze** o cose di pubblico dominio, quali la posizione degli ostacoli o dell’asta della bandiera sul putting green, non è consiglio.

IN SOSTANZA

- **Definizione rivista per consentire lo scambio di informazioni sulle distanze, dato che non sono da considerarsi “consiglio”.**
- **Stessa informazione prima già inserita in una Decisione, quindi non cambia nulla**

DEFINIZIONI (continua)	
Testo nel 2004	Testo nel 2008
<p>Equipaggiamento</p> <p>“Equipaggiamento” è tutto ciò che è usato, indossato o trasportato dal giocatore o per suo conto, eccetto qualunque palla che egli abbia giocato alla buca che si sta giocando e qualunque piccolo oggetto, come una moneta o un tee, mentre sono usati per marcare la posizione di una palla o i limiti di un’area entro la quale una palla deve essere droppata. L’equipaggiamento include un carrello o un golf cart che siano motorizzati o meno. Se è condiviso da due o più giocatori, il cart e tutto ciò che vi è contenuto sono considerati equipaggiamento del giocatore la cui palla è coinvolta, eccetto quando il cart è mosso da uno dei giocatori che lo condividono, nel qual caso il cart e tutto ciò che vi è contenuto sono considerati equipaggiamento di quest’ultimo.</p> <p>NOTA: Una palla giocata alla buca che si sta giocando fa parte dell’equipaggiamento quando è stata alzata e non ancora rimessa in gioco.</p>	<p>Equipaggiamento</p> <p>“Equipaggiamento” è tutto ciò che è usato, indossato o trasportato dal giocatore o qualsiasi cosa trasportata per conto del giocatore dal suo partner o uno dei loro caddies, eccetto qualunque palla che egli abbia giocato alla buca che si sta giocando e qualunque piccolo oggetto, come una moneta o un tee, mentre sono usati per marcare la posizione di una palla o i limiti di un’area entro la quale una palla deve essere droppata. L’equipaggiamento include un carrello o un golf cart che siano motorizzati o meno.</p> <p>Nota 1: Una palla giocata alla buca che si sta giocando fa parte dell’equipaggiamento quando è stata alzata e non rimessa in gioco.</p> <p>Nota 2: Se è condiviso da due o più giocatori, il cart e tutto ciò che vi è contenuto è considerato l’equipaggiamento di uno dei giocatori che condividono il cart.</p> <p>Se il cart viene mosso da uno dei giocatori (o dal partner di uno dei giocatori) che lo condividono, il cart e qualsiasi cosa che contiene è considerato essere l’equipaggiamento del giocatore. Diversamente il cart e qualsiasi cosa che contiene è considerato l’equipaggiamento del giocatore che condivide il cart la cui palla (o la palla del partner) è coinvolta.</p>

DEFINIZIONI (continua)	
Testo nel 2004	Testo nel 2008
<p>Fuori limite</p> <p>Il “fuori limite” è oltre i limiti del campo o qualsiasi parte del campo così marcata dal Comitato.</p> <p>Quando il fuori limite è definito da una recinzione o da paletti singoli, o è definito come oltre la recinzione o oltre i paletti, la linea del fuori limite è determinata dai punti interni più vicini dei pali della recinzione o dei paletti, presi a livello del terreno, esclusi i supporti angolati. Oggetti che definiscono il fuori limite quali muri, recinzioni, paletti e cancellate non sono ostruzioni e sono considerati fissi.</p> <p>Quando il fuori limite è indicato da una linea sul terreno, la linea stessa è fuori limite.</p> <p>La linea del fuori limite si estende verticalmente verso l'alto ed il basso.</p> <p>Una palla è fuori limite quando si trova interamente fuori limite.</p> <p>Un giocatore può stare fuori limite per giocare una palla che si trova entro i limiti del campo.</p>	<p>Fuori Limite</p> <p>Il “fuori limite” è oltre i limiti del campo o qualsiasi parte del campo così marcata dal Comitato.</p> <p>Quando il fuori limite è definito da una recinzione o da paletti, o è definito come oltre la recinzione o oltre i paletti, la linea del fuori limite è determinata dai punti interni più vicini dei pali della recinzione o dei paletti, presi a livello del terreno (esclusi i supporti angolati).</p> <p>Se sia paletti che linee sono usati per indicare il fuori limite, i paletti identificano il fuori limite e le linee lo definiscono.</p> <p>Quando il fuori limite è definito da una linea sul terreno, la linea stessa è fuori limite. La linea del fuori limite si estende verticalmente verso l'alto ed il basso.</p> <p>Una palla è fuori limite quando si trova interamente fuori limite. Un giocatore può stare fuori limite per giocare una palla che si trova entro i limiti del campo.</p> <p>Gli oggetti che definiscono il fuori limite, quali muri, recinzioni, paletti e cancellate non sono ostruzioni e sono considerati fissi. I paletti che identificano un fuori limite non sono ostruzioni e sono considerati fissi.</p> <p>Nota 1: Paletti o linee usati per definire il fuori limite dovrebbero essere bianchi.</p> <p>Nota 2: Un Comitato può emanare una Regola Locale dichiarando che i paletti che identificano, ma non definiscono un fuori limite, sono ostruzioni movibili.</p>
<p>IN SOSTANZA</p> <ul style="list-style-type: none"> Aggiunto che <u>paletti usati per identificare un fuori limite non sono ostruzioni</u> e sono considerati fissi, a meno che una Regola Locale non li dichiari “ostruzioni movibili”. 	

DEFINIZIONI (continua)	
Testo nel 2004	Testo nel 2008
<p>Incontri Match-Play</p> <p>Singolo: Un incontro match-play in cui un giocatore gioca contro un altro.</p> <p>Threesome: Un incontro match-play in cui un giocatore gioca contro altri due e ciascuna parte gioca una palla.</p> <p>Foursome: Un incontro match-play in cui due giocatori giocano contro altri due e ciascuna parte gioca una palla.</p> <p>Three-Ball: Un incontro match-play in cui tre giocatori giocano l'uno contro l'altro, giocando ciascuno la propria palla. Ogni giocatore gioca due incontri distinti.</p> <p>Best-Ball (la miglior palla): Un incontro match-play in cui un giocatore gioca contro la miglior palla di due giocatori o la miglior palla di tre giocatori.</p> <p>Four-Ball (quattro palle): Un incontro match-play in cui due giocatori giocano la loro miglior palla contro la miglior palla di altri due giocatori.</p>	<p>Forme di Match Play</p> <p>Individuale: Un incontro match play in cui un giocatore gioca contro un altro.</p> <p>Threesome: Un incontro match play in cui un giocatore gioca contro altri due e ciascuna parte gioca una palla.</p> <p>Foursome: Un incontro match play in cui due giocatori giocano contro altri due giocatori e ciascuna parte gioca una palla.</p> <p>Three-Ball: Tre giocatori giocano un incontro match play l'uno contro l'altro, giocando ciascuno la propria palla. Ogni giocatore gioca due incontri distinti.</p> <p>Best-Ball: Un incontro match play in cui un giocatore gioca contro la miglior palla di altri due giocatori o la miglior palla di altri tre giocatori.</p> <p>Four-Ball [Quattro Palle]: Un incontro match play in cui due giocatori giocano la loro miglior palla contro la miglior palla di altri due giocatori.</p> <p>Forme di Stroke Play [Gioco a Colpi]</p> <p>Individuale: Una gara dove ciascun concorrente gioca individualmente.</p> <p>Foursome: Una gara dove due concorrenti giocano come partner giocando una palla sola.</p> <p>Four-Ball [Quattro Palle]: Una gara nella quale due concorrenti giocano come partner, ciascuno giocando la propria palla. Lo score più basso dei partner è il risultato per la buca. Se uno dei partner non finisce la buca non c'è penalità.</p> <p>Nota: Per gare Contro-Bogey, Contro-Par e Stableford vedere Regola 32-1.</p>

DEFINIZIONI (continua)	
Testo nel 2004	Testo nel 2008
<p>Ostacolo d'acqua</p> <p>Un "ostacolo d'acqua" è qualsiasi mare, lago, stagno, fiume, ruscello, canale di scolo superficiale o un altro corso d'acqua scoperto (sia che contenga acqua o meno) e qualsiasi cosa di simile natura che si trovi sul campo.</p> <p>Tutto il terreno o l'acqua compresi entro il perimetro di un ostacolo d'acqua fanno parte dell'ostacolo d'acqua.</p> <p>Il margine di un ostacolo d'acqua si estende verticalmente verso l'alto e verso il basso. Paletti e linee che delimitano i margini di ostacoli d'acqua sono dentro agli ostacoli. Tali paletti sono ostruzioni. Una palla è in ostacolo d'acqua quando vi giace dentro o qualsiasi sua parte tocca l'ostacolo d'acqua.</p> <p>Nota 1: Paletti o linee usati per definire un ostacolo d'acqua devono essere gialli. Quando si usano sia paletti che linee per definire gli ostacoli d'acqua, i paletti identificano l'ostacolo e le linee delimitano il margine dell'ostacolo.</p> <p>Nota 2: Il Comitato può emanare una Regola Locale per proibire il gioco da un'area ambientalmente protetta che è stata definita come ostacolo d'acqua.</p>	<p>Ostacolo d'Acqua</p> <p>Un ostacolo d'acqua è qualsiasi mare, lago, stagno, fiume, ruscello, canale di scolo superficiale o un altro corso d'acqua scoperto (sia che contenga acqua o meno) e qualsiasi cosa di simile natura che si trovi sul campo.</p> <p>Tutto il terreno e l'acqua entro i margini dell'ostacolo d'acqua fanno parte dell'ostacolo d'acqua.</p> <p>Quando il margine di un ostacolo d'acqua è definito da paletti, i paletti sono dentro l'ostacolo d'acqua ed il margine dell'ostacolo è definito dai punti esterni più vicini dei paletti, presi a livello del terreno.</p> <p>Quando si usano sia paletti che linee per indicare un ostacolo d'acqua, i paletti identificano l'ostacolo e le linee definiscono il margine dell'ostacolo.</p> <p>Quando il margine di un ostacolo d'acqua è definito da una linea sul terreno, la linea stessa è nell'ostacolo d'acqua.</p> <p>Il margine di un ostacolo d'acqua si estende verticalmente verso l'alto e il basso.</p> <p>Una palla è in ostacolo d'acqua quando vi giace dentro o qualsiasi sua parte tocca l'ostacolo d'acqua.</p> <p>I paletti usati per definire il margine di un ostacolo d'acqua, o per identificarlo, sono ostruzioni.</p> <p>Nota 1: Paletti o linee usati per definire il margine di un ostacolo d'acqua, o per identificarlo, devono essere gialli.</p> <p>Nota 2: Il Comitato può emanare una Regola Locale per proibire il gioco da un'area ambientalmente protetta che è stata definita come ostacolo d'acqua.</p>

DEFINIZIONI (continua)	
Testo nel 2004	Testo nel 2008
<p>Ostacolo d'acqua laterale</p> <p>Un "ostacolo d'acqua laterale" è un ostacolo d'acqua o quella parte di un ostacolo d'acqua situato in modo che non è possibile, o è ritenuto problematico da parte del Comitato, droppare una palla dietro l'ostacolo d'acqua in accordo con la Regola 26-1b.</p> <p>Quella parte di un ostacolo d'acqua che deve essere giocata come un ostacolo d'acqua laterale, dovrebbe essere marcata diversamente. Una palla è in ostacolo d'acqua laterale quando vi giace dentro o qualsiasi sua parte tocca l'ostacolo d'acqua laterale.</p> <p>Nota 1: Paletti o linee usati per definire un ostacolo d'acqua laterale devono essere rossi. Quando si usano sia paletti e che linee per definire gli ostacoli d'acqua laterali, i paletti identificano l'ostacolo e le linee delimitano il margine dell'ostacolo.</p> <p>Nota 2: Il Comitato può emanare una Regola Locale per proibire il gioco da un'area ambientalmente protetta che è stata definita come ostacolo d'acqua laterale.</p> <p>Nota 3: Il Comitato può definire un "ostacolo d'acqua laterale" come "ostacolo d'acqua".</p>	<p>Ostacolo d'Acqua Laterale</p> <p>Un ostacolo d'acqua laterale è un ostacolo d'acqua o quella parte di un ostacolo d'acqua situato in modo che non è possibile, o è ritenuto problematico da parte del Comitato, droppare una palla dietro l'ostacolo d'acqua in accordo con la Regola 26-1b.</p> <p>Tutto il terreno e l'acqua entro i margini dell'ostacolo d'acqua laterale sono parte dell'ostacolo d'acqua laterale.</p> <p>Quando il margine di un ostacolo d'acqua laterale è definito da paletti, i paletti sono dentro l'ostacolo d'acqua laterale ed il margine dell'ostacolo è definito dai punti esterni più vicini dei paletti, presi a livello del terreno. Quando si usano sia paletti che linee per indicare un ostacolo d'acqua laterale, i paletti identificano l'ostacolo e le linee definiscono il margine dell'ostacolo. Quando il margine di un ostacolo d'acqua laterale è definito da una linea sul terreno, la linea stessa è nell'ostacolo d'acqua laterale. Il margine di un ostacolo d'acqua laterale si estende verticalmente verso l'alto ed il basso.</p> <p>Una palla è in ostacolo d'acqua laterale quando vi giace dentro o qualsiasi sua parte tocca l'ostacolo d'acqua laterale.</p> <p>I paletti usati per definire il margine dell'ostacolo d'acqua laterale, o per identificarlo, sono ostruzioni.</p> <p>Nota 1: Quella parte di un ostacolo d'acqua che deve essere giocata come un ostacolo d'acqua laterale, deve essere marcata in modo differente. Paletti o linee usati per definire il margine di un ostacolo d'acqua laterale, o per identificarlo, devono essere rossi.</p> <p>Nota 2: Il Comitato può emanare una Regola Locale per proibire il gioco da un'area ambientalmente protetta che è stata definita come ostacolo d'acqua laterale.</p> <p>Nota 3: Il Comitato può definire un ostacolo d'acqua laterale come ostacolo d'acqua.</p>

DEFINIZIONI (continua)	
Testo nel 2004	Testo nel 2008
<p>Palla persa</p> <p>Una palla è considerata “persa” se:</p> <ol style="list-style-type: none"> a. non è trovata o identificata come propria dal giocatore entro cinque minuti dal momento in cui la parte del giocatore o uno dei loro caddies ne abbia iniziato la ricerca; o b. il giocatore ha fatto un colpo con una palla sostitutiva; o c. il giocatore ha fatto un colpo con una palla provvisoria dal posto dove è probabile che si trovi la palla originaria o da un punto più vicino alla buca di tale posto. <p>Il tempo impiegato per giocare una palla sbagliata non è considerato nei cinque minuti concessi per la ricerca.</p>	<p>Palla Persa</p> <p>Una palla è considerata “persa” se:</p> <ol style="list-style-type: none"> a. non è trovata o identificata come propria dal giocatore entro cinque minuti dal momento in cui la parte del giocatore o uno dei loro caddies ne abbia iniziato la ricerca; o b. il giocatore ha fatto un colpo con una palla provvisoria dal posto dove è probabile che si trovi la palla originaria o da un punto più vicino alla buca di tale posto (vedere Regola 27-2b); o c. il giocatore ha messo in gioco un'altra palla con la penalità di colpo e distanza (vedere Regola 27-1a); o d. il giocatore ha messo in gioco un'altra palla perché è noto o pressoché certo che la palla, che non è stata trovata, è stata mossa da un agente estraneo (vedi Regola 18-1), è in un'ostruzione (vedere Regola 24-3), è in una condizione anormale del terreno (vedere Regola 25-1c) oppure è in un ostacolo d'acqua (vedere Regola 26-1); o e. il giocatore ha fatto un colpo con una palla sostitutiva. <p>Il tempo impiegato per giocare una palla sbagliata non è considerato nei cinque minuti concessi per la ricerca.</p>
<p>IN SOSTANZA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rivista per chiarire il concetto di “<u>palla sostitutiva</u>” e di introdurre quello di “<u>colpo e distanza</u>” (vedi anche modifiche relative alle regole 18-1, 24-3, 25-1C, 26 e 27-1) • Prestare attenzione al concetto diverso tra “<u>palla persa</u>” e “<u>palla non trovata</u>” 	

DEFINIZIONI (continua)

Testo nel 2004	Testo nel 2008
<p>Terreno in riparazione</p> <p>“Terreno in riparazione” è qualsiasi parte del campo così marcata per ordine del Comitato o dichiarata tale da un suo rappresentante autorizzato. Comprende materiale accatastato per la rimozione e una buca scavata da un greenkeeper, anche se non marcate come terreno in riparazione.</p> <p>Tutto il terreno e qualsiasi erba, cespuglio, albero o altra cosa vegetante che cresca all’interno del terreno in riparazione è parte del terreno in riparazione. Il margine del terreno in riparazione si estende verticalmente verso il basso, ma non verso l’alto. Paletti e linee che delimitano il terreno in riparazione sono dentro a detto terreno. Detti paletti sono ostruzioni. Una palla è in terreno in riparazione quando vi giace dentro o qualsiasi sua parte tocca il terreno in riparazione.</p> <p>Nota 1: Erba tagliata o altro materiale lasciato sul campo che siano stati abbandonati e per i quali non sia prevista la rimozione, non sono terreno in riparazione a meno che siano così marcati.</p> <p>Nota 2: Il Comitato può emanare una Regola Locale per proibire il gioco dal terreno in riparazione o da un’area ambientalmente protetta marcata come terreno in riparazione.</p>	<p>Terreno in riparazione</p> <p>“Terreno in riparazione” è qualsiasi parte del campo così marcata per ordine del Comitato o dichiarata tale da un suo rappresentante autorizzato.</p> <p>Tutto il terreno e qualsiasi erba, cespuglio, albero o altra cosa vegetante che cresca all’interno del terreno in riparazione, è parte del terreno in riparazione. Terreno in riparazione comprende materiale accatastato per la rimozione e una buca scavata da un greenkeeper anche se non così marcati. Erba tagliata o altro materiale lasciato sul campo che siano stati abbandonati e per i quali non sia prevista la rimozione, non sono terreno in riparazione a meno che siano così marcati.</p> <p>Quando il terreno in riparazione è definito da paletti, i paletti sono all’interno di detto terreno ed il margine del terreno in riparazione è definito dai punti esterni più vicini al livello del terreno dei paletti.</p> <p>Se vengono usati sia paletti che linee per indicare un terreno in riparazione, i paletti identificano il terreno in riparazione e le linee definiscono il margine di tale terreno.</p> <p>Quando il margine del terreno in riparazione è definito da una linea sul terreno, la linea stessa è nel terreno in riparazione. Il margine del terreno in riparazione si estende verticalmente verso il basso, ma non verso l’alto.</p> <p>Una palla è in terreno in riparazione quando vi giace dentro o qualsiasi sua parte tocca il terreno in riparazione.</p> <p>I paletti usati per definire il margine di un terreno in riparazione , o per identificarlo, sono ostruzioni.</p> <p>Nota: Il Comitato può emanare una Regola Locale per proibire il gioco dal terreno in riparazione o da un’area ambientalmente protetta marcata come terreno in riparazione.</p>

DEFINIZIONI (continua)

Testo nel 2004	Testo nel 2008
<p>Regola o Regole</p> <p>Il termine "Regola" comprende:</p> <ul style="list-style-type: none">a. Le Regole del Golf e le loro interpretazioni contenute nelle Decisioni sulle Regole del Golf;b. Qualsiasi Condizione di Gara emanata dal Comitato secondo la Regola 33-1 e l'Appendice I;c. Qualsiasi Regola Locale emanata dal Comitato secondo la Regola 33-8a e l'Appendice I;d. Le specifiche riguardanti i bastoni e la palla riportate nelle Appendici II e III .	<p>Regola o Regole</p> <p>Il termine "Regola" comprende:</p> <ul style="list-style-type: none">a. Le Regole del Golf e le loro interpretazioni contenute nelle "Decisioni sulle Regole del Golf ";b. Qualsiasi Condizione di Gara emanata dal Comitato secondo la Regola 33-1 e l'Appendice I;c. Qualsiasi Regola Locale emanata dal Comitato secondo la Regola 33-8a e l'Appendice I;d. Le specifiche riguardanti i bastoni e la palla riportate nelle Appendici II e III e le loro interpretazioni contenute nella "Guida sulle Regole per i Bastoni e le Palle".

REGOLA 1 – Il Gioco

Testo nel 2004	Testo nel 2008
<p>1-2. Esercitare Influenza su una Palla</p> <p>Un giocatore o un caddie non deve fare qualsiasi azione per influenzare la posizione o il movimento di una palla eccetto che in accordo con le Regole. (Rimozione delle ostruzioni movibili - vedere la Regola 24-1)</p> <p style="text-align: center;">PENALITA' PER INFRAZIONE ALLA REGOLA 1-2: Match play - Perdita della buca; Gioco a colpi [stroke play] - Due colpi.</p> <p>Nota: Nel caso di una grave infrazione alla Regola 1-2, il Comitato può imporre una penalità di squalifica.</p>	<p>1-2. Esercitare Influenza su una Palla</p> <p>Un giocatore o un caddie non devono agire in alcun modo per influenzare la posizione o il movimento di una palla eccetto che in accordo con le Regole. (Rimozione di impedimenti sciolti - vedere la Regola 23-1)</p> <p>(Rimozione delle ostruzioni movibili - vedere la Regola 24-1)</p> <p style="text-align: center;">* PENALITÀ PER INFRAZIONE ALLA REGOLA 1-2: Match play - Perdita della buca; Stroke play - Due colpi.</p> <p>* Nel caso di una grave infrazione alla Regola 1-2, il Comitato può imporre una penalità di squalifica.</p> <p>Nota: Si ritiene che un giocatore abbia commesso una grave infrazione alla Regola 1-2 quando il Comitato valuta che il suo atto di influenzare la posizione o il movimento della palla, abbia permesso a lui o ad un altro giocatore di ottenere un significativo vantaggio, oppure abbia posto un altro giocatore, diverso dal suo partner, in una posizione di significativo svantaggio.</p>

IN SOSTANZA

- Nota aggiunta per chiarire cosa costituisce una grave infrazione alla Regola 1-2.
- "vantaggio significativo"

REGOLA 2 – Match Play – nessun cambiamento

REGOLA 3 – Stroke Play – nessun cambiamento

REGOLA 4 – I Bastoni

Testo nel 2004

4-1. Forma e Struttura dei Bastoni

a. Regola Generale

I bastoni del giocatore devono essere conformi a questa Regola e alle descrizioni, alle specifiche e alle interpretazioni esposte nell'Appendice II.

b. Usura e Modifiche

Un bastone che è conforme alle Regole da nuovo si ritiene conforme anche dopo che si è usurato in seguito ad un uso normale. Qualsiasi parte di un bastone che è stata intenzionalmente modificata si considera come nuova e deve essere conforme alle Regole nella sua condizione modificata.

Testo nel 2008

4-1. Forma e Struttura dei Bastoni

a. Regola Generale

I bastoni del giocatore devono essere conformi a questa Regola e alle descrizioni, alle specifiche e alle interpretazioni esposte nell'Appendice II.

Nota: Nelle condizioni di una gara (Regola 33-1), il Comitato può imporre che qualsiasi driver che un giocatore porta con sé debba avere la testa del bastone, identificata da modello e loft, presente nella "Lista dei Driver Conformi" in vigore, emanata dal R&A.

b. Usura e Modifiche

Un bastone che è conforme alle Regole da nuovo si ritiene conforme anche dopo che si è usurato in seguito ad un uso normale.

Qualsiasi parte di un bastone che è stata intenzionalmente modificata si considera come nuova e deve essere conforme alle Regole nella sua condizione modificata.

IN SOSTANZA

- **"Lista dei Driver" precedentemente prevista da una circolare R&A**
- **2 liste: "Driver non conformi" e "Lista dei Driver conformi"**

REGOLA 4 – I Bastoni

Testo nel 2004	Testo nel 2008
<p>4-2. Caratteristiche di Gioco Cambiate e Materiale Estraneo</p> <p>a. Caratteristiche di Gioco Cambiate Durante un giro convenzionale, le caratteristiche di gioco di un bastone non devono essere cambiate intenzionalmente tramite regolazioni o in qualsiasi altro modo.</p> <p>b. Materiale Estraneo Non si deve applicare materiale estraneo alla faccia del bastone allo scopo di influenzare il movimento della palla. PENALITA' PER INFRAZIONE ALLA REGOLA 4-1 o 4-2: Squalifica</p>	<p>4-2. Caratteristiche di Gioco Cambiate Materiale Estraneo</p> <p>a. Caratteristiche di Gioco Cambiate Durante un giro convenzionale, le caratteristiche di gioco di un bastone non devono essere cambiate intenzionalmente tramite regolazioni o in qualsiasi altro modo.</p> <p>b. Materiale Estraneo Non si deve applicare materiale estraneo alla faccia del bastone allo scopo di influenzare il movimento della palla.</p> <p>* PENALITÀ PER TRASPORTARE, MA NON FARE UN COLPO CON, UNO O PIÙ BASTONI IN INFRAZIONE ALLA REGOLA 4-1 o 4-2:</p> <p>Match play – Alla conclusione della buca nella quale l'infrazione è scoperta, lo stato dell'incontro è corretto detraendo una buca per ciascuna buca nella quale è stata commessa un'infrazione; massima detrazione per giro – Due buche.</p> <p>Stroke play – Due colpi per ciascuna buca nella quale è stata commessa una qualsiasi infrazione; massima penalità per giro – Quattro colpi.</p> <p>Match o Stroke play - Nel caso di un'infrazione tra il gioco di due buche, la penalità si applica alla buca successiva.</p> <p>Gare contro Bogey o contro Par - vedere la Nota 1 alla Regola 32-1a.</p> <p>Gare Stableford – vedere la Nota 1 alla Regola 32-1b.</p> <p>* Qualsiasi bastone o bastoni trasportati in infrazione alla Regola 4-1 o 4-2 devono essere dichiarati fuori gioco dal giocatore, informando il suo avversario in match play oppure il suo marcatore o un compagno di gioco in stroke play, immediatamente dopo avere scoperto l'infrazione. Se il giocatore manca di farlo è squalificato.</p> <p>PENALITÀ PER FARE UN COLPO CON UN BASTONE IN INFRAZIONE ALLA REGOLA 4-1 o 4-2: Squalifica.</p>

IN SOSTANZA

- **Rivista per ridurre la penalità da squalifica alla stessa penalità prevista per il trasportare più di 14 bastoni per il solo trasportare ma non fare un colpo con un bastone "non conforme" o le cui caratteristiche di gioco sono cambiate durante il giro.**
- **Ogni bastone deve essere dichiarato fuori gioco, altrimenti SQ**
- **L'uso del bastone comporta SQ**

REGOLA 5 – La Palla – nessun cambiamento

REGOLA 6 – Il Giocatore – nessun cambiamento

REGOLA 7 – Pratica – nessun cambiamento

REGOLA 8 – Consiglio; Indicare la Linea di gioco – nessun cambiamento

REGOLA 9 – Informazione sui Colpi Giocati – nessun cambiamento

REGOLA 10 – Ordine di Gioco – nessun cambiamento

REGOLA 11 – Area di Partenza

Testo nel 2004

11-1. Supportare

Quando la palla del giocatore deve essere collocata entro l'area di partenza, deve essere piazzata su:

- la superficie dell'area di partenza, inclusa qualsiasi irregolarità della superficie (creata o meno dal giocatore), o
- un tee appoggiato sopra o conficcato dentro la superficie dell'area di partenza, o
- sabbia o altro materiale naturale messo sulla superficie dell'area di partenza.

Un giocatore può stare fuori dell'area di partenza per giocare una palla all'interno della stessa area.

Nel supportare la palla, se un giocatore usa un tee non conforme oppure qualsiasi altro oggetto per sollevare la palla dal terreno, egli è squalificato.

Testo nel 2008

11-1. Supportare

Quando un giocatore mette in gioco una palla dall'area di partenza, essa deve essere giocata all'interno dell'area di partenza e dalla superficie del terreno oppure da un tee conforme conficcato nella o appoggiato sulla superficie del terreno.

Per l'applicazione di questa Regola la superficie del terreno comprende una irregolarità della superficie (creata o meno dal giocatore) e sabbia o altro materiale naturale (messo o meno dal giocatore).

Se un giocatore fa un colpo con una palla appoggiata su un tee non conforme, oppure con una palla sollevata in modo non permesso da questa Regola, è squalificato.

Un giocatore può stare fuori dell'area di partenza per giocare una palla all'interno di essa.

IN SOSTANZA

- **Rivista per permettere il gioco da un tee conficcato nella o appoggiato sulla superficie del terreno, senza richiedere che sia conficcato nel terreno**

REGOLA 12 – Cercare e Identificare la Palla

Testo nel 2004	Testo nel 2008
<p>12-1. Cercare la Palla; Vedere la Palla</p> <p>Nel cercare la propria palla in qualunque punto del campo, il giocatore può toccare o piegare erba alta, giunchi, cespugli, ginestre, erica o vegetazioni simili, ma solamente quanto necessario per trovarla e identificarla, purché ciò non migliori il lie della palla, l'area dello stance o dello swing che intende effettuare o la sua linea di gioco.</p> <p>Un giocatore non ha necessariamente il diritto di vedere la propria palla mentre esegue un colpo.</p> <p>In un ostacolo, se si ritiene che una palla sia coperta da impedimenti sciolti o sabbia, il giocatore può rimuovere, sondando o rastrellando con un bastone o in altro modo, tanti impedimenti sciolti o tanta sabbia quanto basta per poter vedere una parte della palla. Se si è rimosso in eccesso, non c'è penalità e la palla deve essere ricoperta in modo tale che soltanto una parte di essa sia visibile. Se la palla è mossa durante la rimozione, non c'è penalità; la palla deve essere ripiazzata e, se necessario, ricoperta. Sulla rimozione di impedimenti sciolti al di fuori di un ostacolo, vedere la Regola 23.</p> <p>Se una palla che giace in una condizione anormale del terreno è accidentalmente mossa durante la ricerca, non c'è penalità; la palla deve essere ripiazzata, a meno che il giocatore scelga di procedere secondo la Regola 25-1b. Se il giocatore ripiazza la palla, egli può ancora procedere secondo la Regola 25-1b se applicabile.</p> <p>Se si ritiene che una palla giaccia nell'acqua dentro un ostacolo d'acqua, il giocatore può sondare per cercarla con un bastone o altrimenti. Se la palla è mossa sondando, deve essere ripiazzata, a meno che il giocatore scelga di procedere secondo la Regola 26-1. Non c'è penalità per avere fatto muovere la palla a patto che il movimento della palla sia direttamente attribuibile all'atto specifico di sondare. Altrimenti, il giocatore incorre in un colpo di penalità secondo la Regola 18-2a.</p> <p style="text-align: center;">PENALITÀ PER INFRAZIONE ALLA REGOLA 12-1: Match play - Perdita della buca; Gioco a colpi [stroke play] - Due colpi.</p>	<p>12-1. Cercare la Palla; Vedere la Palla</p> <p>Nel cercare la propria palla in qualunque punto del campo, il giocatore può toccare o piegare erba alta, giunchi, cespugli, ginestre, erica o vegetazioni simili, ma solamente quanto necessario per trovarla e identificarla, purché ciò non migliori il lie della palla, l'area dello stance o dello swing che intende effettuare o la sua linea di gioco.</p> <p>Un giocatore non ha necessariamente il diritto di vedere la propria palla mentre esegue un colpo.</p> <p>In un ostacolo, se si ritiene che una palla sia coperta da impedimenti sciolti o sabbia, il giocatore può rimuovere, sondando o rastrellando con un bastone o in altro modo, tanti impedimenti sciolti o tanta sabbia quanto basta per poter vedere una parte della palla. Se si è rimosso in eccesso, non c'è penalità e la palla deve essere ricoperta in modo tale che soltanto una parte di essa sia visibile. Se la palla è mossa durante la rimozione, non c'è penalità; la palla deve essere ripiazzata e, se necessario, ricoperta. Sulla rimozione di impedimenti sciolti al di fuori di un ostacolo, vedere la Regola 23-1.</p> <p>Se una palla che giace dentro o sopra un'ostruzione o in una condizione anormale del terreno è accidentalmente mossa durante la ricerca, non c'è penalità; la palla deve essere ripiazzata, a meno che il giocatore scelga di procedere secondo le Regole: 24-1b, 24-2b o 25-1b quando applicabili.</p> <p>Se il giocatore ripiazza la palla, egli può ancora procedere secondo le Regole: 24-1b, 24-2b o 25-1b se applicabili.</p> <p>Se si ritiene che una palla giaccia nell'acqua dentro un ostacolo d'acqua, il giocatore può sondare per cercarla con un bastone o in altro modo. Se la palla è mossa sondando, deve essere ripiazzata, a meno che il giocatore scelga di procedere secondo la Regola 26-1. Non c'è penalità per avere fatto muovere la palla, a patto che il movimento della palla sia direttamente attribuibile all'atto specifico di sondare. Altrimenti, il giocatore incorre in un colpo di penalità secondo la Regola 18-2a.</p> <p style="text-align: center;">PENALITÀ PER INFRAZIONE ALLA REGOLA 12-1: Match play - Perdita della buca; Stroke play - Due colpi.</p>
<p>IN SOSTANZA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rivista per includere la ricerca di una palla in un'ostruzione 	

REGOLA 12 – Cercare e Identificare la Palla

Testo nel 2004	Testo nel 2008
<p>12-2. Identificare la Palla</p> <p>La responsabilità di giocare la propria palla è del giocatore. Ogni giocatore dovrebbe mettere un segno di identificazione sulla propria palla.</p> <p>Eccetto che in un ostacolo, se un giocatore ha ragione di credere che una palla sia la sua, egli la può alzare senza penalità per identificarla.</p> <p>Prima di alzare la palla, il giocatore deve annunciare la propria intenzione al suo avversario in match play o al suo marcatore o ad un compagno di gioco nel gioco a colpi [stroke play] e marcare la posizione della palla. Poi egli può alzarla ed identificarla, a condizione di dare al proprio avversario, marcatore o compagno di gioco l'opportunità di osservare mentre la palla è alzata e ripiazzata.</p> <p>Quando è alzata secondo la Regola 12-2, la palla non deve essere pulita più di quanto è necessario per poterla identificare. Se il giocatore non rispetta tutta questa procedura o parte di essa, oppure se alza la propria palla per identificarla in un ostacolo, egli incorre nella penalità di un colpo.</p> <p>Se la palla alzata è la palla del giocatore egli deve ripiazzarla. Se manca di farlo, egli incorre nella penalità generale per infrazione alla Regola 12-2, ma non c'è penalità aggiuntiva secondo questa Regola.</p> <p style="text-align: center;">* PENALITA' PER INFRAZIONE ALLA REGOLA 12-2: Match Play - Perdita della buca; Gioco a colpi [stroke play] - Due colpi.</p> <p>* Se un giocatore incorre nella penalità generale per un'infrazione alla Regola 12-2, non c'è penalità aggiuntiva secondo questa Regola.</p>	<p>12-2. Identificare la Palla</p> <p>La responsabilità di giocare la propria palla è del giocatore. Ogni giocatore dovrebbe mettere un segno di identificazione sulla propria palla.</p> <p>Se un giocatore ha ragione di credere che una palla ferma sia la sua ed è necessario alzare la palla per identificarla, può alzarla senza penalità per farlo.</p> <p>Prima di alzare la palla, il giocatore deve annunciare la propria intenzione al suo avversario in match play o al suo marcatore o ad un compagno di gioco in stroke play e marcare la posizione della palla. Poi egli può alzarla ed identificarla, a condizione di dare al proprio avversario, marcatore o compagno di gioco l'opportunità di osservare mentre la palla viene alzata e ripiazzata.</p> <p>Quando è alzata secondo la Regola 12-2, la palla non deve essere pulita più di quanto è necessario per poterla identificare.</p> <p>Se la palla è quella del giocatore ed egli omette di rispettare l'intera procedura o parte di essa, oppure se alza la propria palla per identificarla quando non è necessario farlo, egli incorre nella penalità di un colpo.</p> <p>Se la palla alzata è la palla del giocatore, egli deve ripiazzarla. Se manca di farlo, egli incorre nella penalità generale per infrazione alla Regola 12-2, ma non c'è penalità aggiuntiva secondo questa Regola.</p> <p>Nota: Se il lie originale di una palla che deve essere piazzata o ripiazzata è stato modificato, vedere la Regola 20-3b.</p> <p style="text-align: center;">*PENALITÀ PER INFRAZIONE ALLA REGOLA 12-2: Match play - Perdita della buca; Stroke play - Due colpi.</p> <p>* Se un giocatore incorre nella penalità generale per un'infrazione alla Regola 12-2, non c'è penalità aggiuntiva secondo questa Regola.</p>

IN SOSTANZA

- **Rivista per consentire a un giocatore di alzare la propria palla in un ostacolo per identificarla (vedi anche la modifica relativa alla Regola 15-3 - di conseguenza penalità per il gioco di una palla sbagliata da un ostacolo).**
- **Possibilità da considerare in modo restrittivo (solo se VERAMENTE non è identificabile in altro modo – vale anche per altre occasioni e nel concetto in questo senso non è cambiato nulla) -> se alza la palla senza che fosse stato necessario: 1 colpo di penalità**

REGOLA 13 – Palla Giocata come si Trova

Testo nel 2004

13-2. Migliorare il Lie della Palla, l'Area dove si Intende Prendere lo Stance o l'Area dello Swing che si Intende Effettuare, o la Linea di Gioco

Un giocatore non deve migliorare o permettere che sia migliorata:

- la posizione o il lie della sua palla,
- l'area dello stance che ha intenzione di prendere o dello swing che intende eseguire,
- la sua linea di gioco o una ragionevole estensione di detta linea oltre la buca,
- l'area in cui si accinge a droppare o piazzare una palla,

mediante una qualsiasi delle seguenti azioni:

- muovere, piegare o rompere qualsiasi cosa vegetante o fissa (incluse le ostruzioni inamovibili e gli oggetti che definiscono il fuori limite),
- creare o eliminare irregolarità della superficie,
- rimuovere o schiacciare sabbia, terreno sparso, zolle (divots) ripiazzate, o altre zolle d'erba tagliate e rimesse a posto, o
- rimuovere rugiada, brina o acqua.

Tuttavia il giocatore non incorre in penalità se l'azione si verifica:

- nel prendere lo stance in modo corretto,
- nel fare un colpo o il movimento indietro del suo bastone per eseguire un colpo e il colpo è stato fatto,
- sull'area di partenza nel creare o eliminare le irregolarità della superficie (Regola 11-1), o
- sul putting green nel rimuovere sabbia o terreno sparso o nel riparare danni (Regola 16-1).

Il bastone può essere appoggiato solo leggermente e non deve essere pressato sul terreno.

Eccezione: Palla in ostacolo – vedere la Regola 13-4.

Testo nel 2008

13-2. Migliorare il Lie della Palla, l'Area dove si Intende Prendere lo Stance o l'Area dello Swing che si Intende Effettuare o la Linea di Gioco

Un giocatore non deve migliorare o permettere che sia migliorata:

- la posizione o il lie della sua palla,
- l'area dello stance che ha intenzione di prendere o dello swing che intende eseguire,
- la sua linea di gioco o una ragionevole estensione di detta linea oltre la buca,
- l'area in cui si accinge a droppare o piazzare una palla,

mediante una qualsiasi delle seguenti azioni:

- **pressare un bastone sul terreno,**
- muovere, piegare o rompere qualsiasi cosa vegetante o fissa (incluse le ostruzioni inamovibili e gli oggetti che definiscono il fuori limite),
- creare o eliminare irregolarità della superficie,
- rimuovere o schiacciare sabbia, terreno sparso, zolle (divots) ripiazzate, o altre zolle d'erba tagliate e rimesse a posto, o
- rimuovere rugiada, brina o acqua.

Tuttavia il giocatore non incorre in penalità se l'azione si verifica:

- **nell'appoggiare il bastone leggermente sul terreno nell'addressare la palla,**
- nel prendere lo stance in modo corretto,
- nel fare un colpo o il movimento indietro del suo bastone per eseguire un colpo ed il colpo è stato fatto,
- nel creare o eliminare irregolarità della superficie entro l'area di partenza (Regola 11-1) **o nel rimuovere rugiada, brina oppure acqua dall'area di partenza,** o
- sul putting green nel rimuovere sabbia o terreno sparso o nel riparare danni (Regola 16-1).

Eccezione: Palla in ostacolo – vedere la Regola 13-4.

IN SOSTANZA

- **Rivista per vietare di pressare un bastone sul terreno (dietro la palla), ma per permettere di appoggiarlo leggermente**
- **Permettere di rimuovere rugiada, brina o acqua dall' area di partenza**

REGOLA 13 – Palla Giocata come si Trova

Testo nel 2004

13-4. Palla in Ostacolo; Azioni Proibite

Eccetto quando previsto dalle Regole, prima di eseguire un colpo con una palla che si trova in un ostacolo (sia bunker che ostacolo d'acqua) o che, essendo stata alzata da un ostacolo, possa essere droppata o piazzata nell'ostacolo, il giocatore non deve:

- (a) Provare le condizioni dell'ostacolo o di ostacoli simili,
- (b) Toccare il terreno nell'ostacolo o l'acqua nell'ostacolo d'acqua con la propria mano o con un bastone, o ,
- (c) Toccare o muovere un impedimento sciolto che si trovi nell'ostacolo o lo tocchi.

Eccezioni:

1. Purché niente sia fatto che costituisca provare le condizioni dell'ostacolo o che migliori il lie della palla, non c'è penalità se il giocatore:

(a) tocca il terreno in qualsiasi ostacolo o l'acqua in un ostacolo d'acqua a seguito di una caduta o per evitarla, nel rimuovere un'ostruzione, nel misurare o nel recuperare, alzare, piazzare o ripiazzare una palla secondo qualsiasi Regola, o (b) colloca i suoi bastoni in un ostacolo.

2. Dopo aver fatto il colpo, il giocatore o il suo caddie può livellare sabbia o terreno nell'ostacolo purché, se la palla è ancora nell'ostacolo o è stata alzata dall'ostacolo e può essere droppata o piazzata nell'ostacolo, nulla sia fatto che migliori il lie della palla o aiuti il giocatore nel proseguimento del gioco della buca.

Nota: In qualsiasi momento, incluso nell'addressare la palla o nel movimento indietro per eseguire il colpo, il giocatore può toccare con un bastone o in altro modo qualsiasi ostruzione, qualsiasi costruzione dichiarata dal Comitato parte integrante del campo o qualsiasi erba, cespuglio, albero o altra cosa vegetante.

PENALITA' PER INFRAZIONE ALLA REGOLA:

Match Play - Perdita della buca; Gioco a colpi [stroke play] - Due colpi.

(Cercare la palla – vedere la Regola 12-1.)

(Ovviare per una palla in ostacolo d'acqua – vedere Regola 26)

Testo nel 2008

13-4. Palla in Ostacolo; Azioni Proibite

Eccetto quando previsto dalle Regole, prima di eseguire un colpo con una palla che si trova in un ostacolo (sia bunker che ostacolo d'acqua) o che, essendo stata alzata da un ostacolo, possa essere droppata o piazzata nell'ostacolo, il giocatore non deve:

- a. Provare le condizioni dell'ostacolo o di ostacoli simili,
- b. Toccare il terreno nell'ostacolo o l'acqua nell'ostacolo d'acqua con la propria mano o con un bastone, o
- c. Toccare o muovere un impedimento sciolto che si trovi nell'ostacolo o lo tocchi.

Eccezioni:

1. Purché niente sia fatto che costituisca provare le condizioni dell'ostacolo o che migliori il lie della palla, non c'è penalità se il giocatore

(a) tocca il terreno **o impedimenti sciolti** in qualsiasi ostacolo o l'acqua in un ostacolo d'acqua a seguito di una caduta o per evitarla, nel rimuovere un'ostruzione, nel misurare **o nel marcare la posizione** di, nel recuperare, alzare, piazzare o ripiazzare una palla secondo qualsiasi Regola, o (b) colloca i suoi bastoni in un ostacolo.

2. Dopo aver fatto il colpo, **se la palla è ancora nell'ostacolo o è stata alzata dall'ostacolo e può essere droppata o piazzata nell'ostacolo**, il giocatore può livellare sabbia o terreno nell'ostacolo purché **nulla sia fatto per infrangere la Regola 13-2 con riferimento al suo colpo successivo**. **Se, dopo il colpo, la palla è fuori dall'ostacolo, il giocatore può livellare sabbia o terreno nell'ostacolo senza restrizioni.**

3. **Se il giocatore fa un colpo da un ostacolo e la palla si ferma in un altro ostacolo, la Regola 13-4a non è applicabile per qualsiasi azione successiva fatta nell'ostacolo da dove il colpo era stato fatto.**

Nota: In qualsiasi momento, incluso nell'addressare la palla o nel movimento indietro per eseguire il colpo, il giocatore può toccare, con un bastone o in altro modo, qualsiasi ostruzione, qualsiasi costruzione dichiarata dal Comitato parte integrante del campo o qualsiasi erba, cespuglio, albero o altra cosa vegetante.

PENALITÀ PER INFRAZIONE ALLA REGOLA:

Match play - Perdita della buca; Stroke play - Due colpi.

(Cercare la palla – vedere la Regola 12-1).

(Ovviare per una palla in ostacolo d'acqua – vedere Regola 26).

Commento segue a pagina successiva

IN SOSTANZA

- Riferimento alla Regola 13-2 (migliorare): se la palla dopo un colpo dall'ostacolo rimane nell'ostacolo -> il giocatore può livellare la sabbia e terreno, premesso che non infranga la R 13-2 rispetto il suo colpo successivo (prima era penalità se la palla ritornava nel posto).
- Eliminata la voce relativa all'aiuto nel proseguimento del gioco della buca
- Tolta la possibilità di penalità per infrazione alla Regola 13-4a se la palla finiva in un altro ostacolo (p.es. testare condizione del bunker da dove si è usciti se la palla è finita in un altro bunker)
- Aggiunti impedimenti sciolti al terreno e il marcare della palla nelle eccezioni alle azioni proibite quando la palla è in ostacolo (p.es. nel cadere)

REGOLA 14 – Colpire la Palla

Testo nel 2004

14-3. Congegni Artificiali ed Equipaggiamento Insolito

Il R&A si riserva il diritto, in qualunque momento, di modificare le Regole che riguardano congegni artificiali ed equipaggiamento insolito e di emanare o modificare le interpretazioni inerenti a queste Regole.

Un giocatore in dubbio se l'impiego di un attrezzo possa costituire un'infrazione alla Regola 14-3 dovrebbe consultare il R&A.

Un costruttore può sottoporre al R&A un campione di un attrezzo che intende costruire per ottenere una decisione sulla possibilità di infrazione alla Regola 14-3 da parte del giocatore nel caso di uso durante un giro convenzionale. Il campione diventa di proprietà del R&A come campione di riferimento.

Se un costruttore non sottopone un campione prima di costruire e/o commercializzare l'attrezzo, il costruttore si assume il rischio che l'uso dell'attrezzo venga dichiarato contrario alle Regole.

Eccetto come previsto dalle Regole, durante un giro convenzionale il giocatore non deve usare alcun congegno artificiale o equipaggiamento insolito:

- a. Che possa aiutarlo nell'eseguire un colpo o nel suo gioco; o
- b. Allo scopo di valutare o misurare la distanza o le condizioni che potrebbero influire sul suo gioco; o
- c. Che possa aiutarlo ad impugnare il bastone, eccetto che:
 - (i) si possono indossare guanti lisci;
 - (ii) si possono usare resina, polvere e agenti essiccanti o umidificanti; e
 - (iii) si possono avvolgere attorno all'impugnatura un asciugamano o un fazzoletto.

PENALITA' PER INFRAZIONE ALLA REGOLA 14-3: Squalifica

Testo nel 2008

14-3. Congegni Artificiali, Equipaggiamento Insolito e Uso Insolito dell'Equipaggiamento

Il R&A si riserva il diritto, in qualunque momento, di modificare le Regole che riguardano congegni artificiali, equipaggiamento insolito e **l'uso insolito dell'equipaggiamento** e di emanare o modificare le interpretazioni inerenti a queste Regole.

Un giocatore in dubbio se l'impiego di un attrezzo possa costituire un'infrazione alla Regola 14-3 dovrebbe consultare il R&A.

Un costruttore dovrebbe sottoporre al R&A un campione di un attrezzo che intende costruire per ottenere una decisione sulla possibilità di infrazione alla Regola 14-3 da parte del giocatore, qualora lo utilizzasse durante un giro convenzionale. Il campione diventa di proprietà del R&A come campione di riferimento. Se un costruttore non sottopone un campione, **oppure avendolo sottoposto non aspetta la decisione** prima di costruire e/o commercializzare l'attrezzo, il costruttore si assume il rischio che l'uso dell'attrezzo venga dichiarato contrario alle Regole.

Eccetto come previsto dalle Regole, durante un giro convenzionale il giocatore non deve usare alcun congegno artificiale o equipaggiamento insolito **oppure usare qualsiasi equipaggiamento in modo insolito**:

- a. Che possa aiutarlo nell'eseguire un colpo o nel suo gioco; o
- b. Allo scopo di valutare o misurare la distanza o le condizioni che potrebbero influire sul suo gioco; o
- c. Che possa aiutarlo ad impugnare il bastone, eccetto che:
 - (i) si possono indossare guanti lisci;
 - (ii) si possono usare resina, polvere e agenti essiccanti o umidificanti; e
 - (iii) si possono avvolgere attorno all'impugnatura un asciugamano o un fazzoletto.

Eccezioni:

1. Un giocatore non infrange questa Regola se (a) l'equipaggiamento o il congegno è progettato per o ha l'effetto di alleviare una infermità, (b) il giocatore ha una legittima ragione medica per usare l'equipaggiamento o congegno e (c) il Comitato è convinto che il suo uso non dia al giocatore un vantaggio ingiustificato rispetto agli altri giocatori.

2. Un giocatore non infrange questa Regola se usa l'equipaggiamento in un modo tradizionalmente accettato.

PENALITÀ PER INFRAZIONE ALLA REGOLA 14-3: Squalifica

Nota: Il Comitato può emanare una Regola Locale per permettere ai giocatori l'uso di congegni in grado di misurare o stimare unicamente la distanza.

Commento segue a pagina successiva

IN SOSTANZA

- **Introdotta un nuovo concetto: “uso dell’equipaggiamento in modo insolito” (p.es. grip con palla) e “uso di equipaggiamento in modo tradizionalmente accettato” (p.es. plumb line)**
- **Eccezione ora prevede esplicitamente una “legittima ragione medica” per l’uso di un congegno artificiale o equipaggiamento insolito**
- **Nota, che prima era compresa in una Decisione, che permette al Comitato di prevedere l’uso di congegni elettronici per la misurazione delle distanze (solo distanze!!). Se non previsto nella Regola Locale l’uso NON È PERMESSO! (Vedere Appendice I B per eventuale testo)**

REGOLA 15 – Sostituzione della Palla; Palla Sbagliata

Testo nel 2004

15-2. Sostituzione della Palla

Un giocatore può sostituire una palla quando procede secondo una Regola che permette al giocatore di giocare, droppare o piazzare un'altra palla per completare il gioco di una buca. La palla sostitutiva diventa la palla in gioco.

Se un giocatore sostituisce una palla quando non gli è permesso farlo secondo le Regole, la palla sostitutiva non è una palla sbagliata: essa diventa la palla in gioco.

Se l'errore non è corretto come previsto dalla Regola 20-6 e il giocatore fa un'colpo con una palla che ha sostituito la palla originaria quando ciò non era permesso, egli incorre nella penalità prescritta dalla Regola applicabile e, in gioco a colpi [stroke play], deve finire la buca con la palla sostitutiva.

(Giocare da un posto sbagliato - vedere la Regola 20-7).

Testo nel 2008

15-2. Sostituzione della Palla

Un giocatore può sostituire una palla quando procede secondo una Regola che permette al giocatore di giocare, droppare o piazzare un'altra palla per completare il gioco di una buca. La palla sostitutiva diventa la palla in gioco.

Se un giocatore sostituisce una palla quando non gli è permesso farlo secondo le Regole, la palla sostitutiva non è una palla sbagliata: essa diventa la palla in gioco.

Se l'errore non è corretto come previsto dalla Regola 20-6 e il giocatore fa un colpo con una palla sostitutiva quando la sostituzione non era permessa, egli perde la buca in match play oppure incorre nella penalità di due colpi in stroke play secondo la Regola applicabile e, in stroke play, deve finire la buca con la palla sostitutiva.

Eccezione: Se un giocatore incorre in una penalità per avere fatto un colpo da un posto sbagliato, non c'è una penalità aggiuntiva per avere sostituito una palla quando questo non era permesso.

(Giocare da un posto sbagliato - vedere la Regola 20-7).

IN SOSTANZA

- È stata aggiunta un'eccezione per evitare una doppia penalità quando il giocatore sostituisce non correttamente la palla e gioca da un posto sbagliato (vedere anche modifica alla regola 20-7c)

REGOLA 15 – Sostituzione della Palla; Palla Sbagliata

Testo nel 2004	Testo nel 2008
<p>15-3. Palla Sbagliata</p> <p>a) Match Play</p> <p>Se un giocatore fa un colpo con una palla sbagliata, che non si trova in un ostacolo, perde la buca.</p> <p>Non c'è penalità se un giocatore esegue un colpo con una palla sbagliata in un ostacolo. Qualsiasi colpo fatto con una palla sbagliata in un ostacolo non conta per il punteggio del giocatore.</p> <p>Se la palla sbagliata appartiene ad un altro giocatore, il suo proprietario deve piazzare una palla nel punto dal quale è stato giocato il primo colpo con la palla sbagliata.</p> <p>Se il giocatore e l'avversario si scambiano le palle durante il gioco di una buca, il primo ad aver fatto un colpo con una palla sbagliata che non si trova in un ostacolo perde la buca; quando ciò non può essere stabilito, la buca deve essere completata con le palle scambiate.</p> <p>b) Gioco a Colpi [Stroke Play]</p> <p>Se un concorrente fa un colpo o dei colpi con una palla sbagliata che non è in un ostacolo, egli incorre nella penalità di due colpi.</p> <p>Non c'è penalità se un concorrente fa un colpo con una palla sbagliata in un ostacolo. Qualsiasi colpo fatto con una palla sbagliata in un ostacolo non conta per il punteggio del concorrente.</p> <p>Il concorrente deve correggere il proprio errore giocando la palla giusta oppure procedendo secondo le Regole. Se non corregge il proprio errore prima di fare un colpo dall'area di partenza successiva o, nel caso dell'ultima buca del giro, non dichiara la sua intenzione di correggere il proprio errore prima di lasciare il putting green, egli è squalificato.</p> <p>I colpi fatti da un concorrente con una palla sbagliata non contano per il suo punteggio.</p> <p>Se la palla sbagliata appartiene ad un altro concorrente, il suo proprietario deve piazzare una palla nel punto dal quale è stato giocato il primo colpo con la palla sbagliata.</p> <p>(L'ie modificato della palla che deve essere piazzata o ripiazzata – vedere Regola 20-3b)</p> <p>(Punto non determinabile – vedere Regola 20-3c)</p>	<p>15-3. Palla Sbagliata</p> <p>a. Match Play</p> <p>Se un giocatore fa un colpo con una palla sbagliata perde la buca.</p> <p>Se la palla sbagliata appartiene ad un altro giocatore, il suo proprietario deve piazzare una palla nel punto dal quale è stato giocato il primo colpo con la palla sbagliata.</p> <p>Se il giocatore e l'avversario si scambiano le palle durante il gioco di una buca, il primo ad aver fatto un colpo con una palla sbagliata perde la buca; quando ciò non può essere stabilito, la buca deve essere completata con le palle scambiate.</p> <p>Eccezione: Non c'è penalità se un giocatore fa un colpo con una palla sbagliata che si muove nell'acqua in un ostacolo d'acqua. Qualsiasi colpo fatto a una palla sbagliata che si muove nell'acqua in un ostacolo d'acqua non conta per il punteggio del giocatore.</p> <p>Il giocatore deve correggere il proprio errore giocando la palla giusta oppure procedendo secondo le Regole.</p> <p>b. Stroke Play</p> <p>Se un concorrente fa uno o più colpi con una palla sbagliata, egli incorre nella penalità di due colpi.</p> <p>Il concorrente deve correggere il proprio errore giocando la palla giusta, oppure procedendo secondo le Regole. Se non corregge il proprio errore prima di fare un colpo dall'area di partenza successiva o, nel caso dell'ultima buca del giro, non dichiara la sua intenzione di correggere il proprio errore prima di lasciare il putting green, egli è squalificato.</p> <p>I colpi fatti da un concorrente con una palla sbagliata non contano per il suo punteggio. Se la palla sbagliata appartiene ad un altro concorrente, il suo proprietario deve piazzare una palla nel punto dal quale è stato giocato il primo colpo con la palla sbagliata.</p> <p>Eccezione: Non c'è penalità se un concorrente fa un colpo con una palla sbagliata che si muove nell'acqua in un ostacolo d'acqua. Qualsiasi colpo fatto a una palla sbagliata che si muove nell'acqua in un ostacolo d'acqua non conta per il punteggio del concorrente.</p> <p>(L'ie modificato della palla che deve essere piazzata o ripiazzata – vedere Regola 20-3b).</p> <p>(Punto non determinabile – vedere Regola 20-3c).</p>
<p>Commento segue a pagina successiva</p>	

IN SOSTANZA

- Rivista per prevedere la penalità per il gioco di una palla sbagliata da un ostacolo in conseguenza alla modifica relativa alla Regola 12-2, che autorizza un giocatore ad alzare una palla in un ostacolo per identificarla.

REGOLA 16 – Il Putting Green

Testo nel 2004

Testo nel 2008

16-1. Regola Generale**e. Stare a Cavalcioni o Sopra la Linea del Putt**

Il giocatore non deve eseguire un colpo sul putting green con uno stance a cavalcioni della linea del putt, o toccando con uno dei piedi la linea del putt o un'estensione di detta linea dietro la palla.

16-1. Regola Generale**e. Stare a Cavalcioni o Sopra la Linea del Putt**

Il giocatore non deve eseguire un colpo sul putting green con uno stance a cavalcioni della linea del putt, o toccando con uno dei piedi la linea del putt o un'estensione di detta linea dietro la palla.

Eccezione: Non c'è penalità se lo stance è preso sulla linea del putt o a cavalcioni della stessa (o un'estensione di detta linea dietro la palla) in modo sbadato, oppure lo stance è preso per evitare di calpestare la linea del putt, o quella probabile, di un altro giocatore.

IN SOSTANZA

- **Eccezione aggiunta per evitare la penalità se l'atto era involontario oppure per evitare di calpestare la linea del putt di un altro giocatore; prima prevista da Decisione**

REGOLA 17 – L'Asta della Bandiera – nessun cambiamento

REGOLA 18 – Palla Ferma che Viene Mossa

Testo nel 2004

Testo nel 2008

PENALTY STATEMENT:

* PENALITÀ PER INFRAZIONE ALLA REGOLA:

Match play - Perdita della buca; Gioco a colpi [stroke play] - Due colpi.

*Se un giocatore che deve ripiazzare una palla omette di farlo, incorre nella penalità generale per infrazione alla Regola 18. Non c'è nessuna penalità aggiuntiva secondo la Regola 18, fatta eccezione per il caso di sostituzione errata della palla (Regola 15-2).

Nota 1: Se una palla che deve essere ripiazzata secondo questa Regola non è immediatamente recuperabile, può essere sostituita con un'altra palla.

Nota 2: Se il lie originario di una palla che deve essere piazzata o ripiazzata è stato alterato, vedere la Regola 20-3b

Nota 3: Se non è possibile determinare il punto sul quale una palla deve essere piazzata, vedere la Regola 20-3c.

PENALTY STATEMENT:

* PENALITÀ PER INFRAZIONE ALLA REGOLA:

Match play - Perdita della buca; Stroke play - Due colpi.

*Se un giocatore che deve ripiazzare una palla omette di farlo, oppure se fa un colpo con una palla sostituita secondo la Regola 18 quando tale sostituzione non è permessa, incorre nella penalità generale per infrazione alla Regola 18, ma non c'è nessuna penalità aggiuntiva secondo questa Regola.

Nota 1: Se una palla che deve essere ripiazzata secondo questa Regola non è immediatamente recuperabile, può essere sostituita con un'altra palla.

Nota 2: Se il lie originario di una palla che deve essere piazzata o ripiazzata è stato alterato, vedere la Regola 20-3b.

Nota 3: Se non è possibile determinare il punto sul quale una palla deve essere piazzata, vedere la Regola 20-3c.

IN SOSTANZA

- **Penalità rivista per evitare una "penalità doppia" quando un giocatore alza la propria palla senza autorizzazione e inoltre la sostituisce quando non permesso. - (vedi le modifiche relative alle Regole 15-2 e 20-7c).**

REGOLA 18 – Palla Ferma che Viene Mossa

Testo nel 2004

18-1. Da un Agente Estraneo

Se una palla ferma è mossa da un agente estraneo, non c'è penalità e la palla deve essere ripiazzata.

(Palla del giocatore ferma che è mossa da un'altra palla - vedere la Regola 18-5.)

Testo nel 2008

18-1. Da un Agente Estraneo

Se una palla ferma viene mossa da un agente estraneo, non c'è penalità e la palla deve essere ripiazzata.

Nota: È una questione di fatto se una palla sia stata mossa da un agente estraneo. Per applicare questa Regola **deve essere noto o pressoché certo** che un agente estraneo abbia mosso la palla. In assenza di tale conoscenza o certezza, il giocatore deve giocare la palla come si trova, oppure, se la palla non viene trovata, procedere secondo la Regola 27-1.

(Palla del giocatore ferma che viene mossa da un'altra palla - vedere la Regola 18-5)

IN SOSTANZA

- **Nota aggiunta per chiarire la procedura quando la palla potrebbe essere stata mossa da un agente estraneo.**

REGOLA 19 – Palla in Movimento Deviata e Fermata**Testo nel 2004****19-2. Dal Giocatore, dal Partner, dal Caddie o dall'Equipaggiamento****a. Match Play**

Se la palla di un giocatore è accidentalmente deviata o fermata da lui stesso, dal suo partner o da uno dei loro caddies o dal loro equipaggiamento, egli perde la buca.

b. Gioco a colpi [stroke play]

Se la palla di un concorrente è accidentalmente deviata o fermata da lui stesso, dal suo partner o da uno dei loro caddies o dal loro equipaggiamento, il concorrente incorre nella penalità di due colpi.

La palla deve essere giocata come si trova, eccetto quando viene a fermarsi dentro o sopra i vestiti o l'equipaggiamento del concorrente, del suo partner o di uno dei loro caddies, nel qual caso il concorrente deve, sul percorso o in un ostacolo, droppare la palla, o sul putting green piazzare la palla, il più vicino possibile a dove l'oggetto si trovava quando la palla si è fermata dentro o sopra ad esso.

Eccezione:

Palla droppata - vedere la Regola 20-2a.

(Palla deviata o fermata intenzionalmente dal giocatore, partner o caddie - vedere la Regola 1-2)

Testo nel 2008**19-2. Dal Giocatore, dal Partner, dal Caddie o dall'Equipaggiamento**

Se la palla di **un giocatore** è accidentalmente deviata o fermata da lui stesso, dal suo partner o da uno dei loro caddies o dal loro equipaggiamento, **il giocatore incorre nella penalità di un colpo.**

La palla deve essere giocata da dove si trova, eccetto quando viene a fermarsi dentro o sopra i vestiti o l'equipaggiamento **del giocatore**, del suo partner o di uno dei loro caddies, nel qual caso **la palla** deve essere, sul percorso o in un ostacolo droppata, oppure sul putting green piazzata, il più vicino possibile al punto immediatamente sotto al posto dove la palla si era fermata dentro o sopra l'oggetto, ma non più vicino alla buca.

Eccezione:

1. **Palla che colpisce la persona che custodisce o alza l'asta della bandiera oppure qualsiasi cosa da lui trasportata – vedere la Regola 17-3b.**
2. Palla droppata - vedere la Regola 20-2a.

(Palla deviata o fermata intenzionalmente dal giocatore, partner o caddie - vedere la Regola 1-2).

IN SOSTANZA

- **Ridotta la penalità in entrambe le forme di gioco Match Play e Stroke Play ad un colpo.**

REGOLA 20 – Alzare, Droppare e Piazzare; Giocare da un Posto Sbagliato

Testo nel 2004

20-3. Piazzare e Ripiazzare

a. Da Chi e Dove

Una palla che deve essere piazzata secondo le Regole deve essere piazzata dal giocatore o dal suo partner.

Se una palla deve essere ripiazzata, il giocatore, il suo partner o la persona che l'ha alzata o mossa deve piazzarla nel punto dal quale è stata alzata o mossa. In ognuno di questi casi, il giocatore sarà responsabile per qualsiasi infrazione alle Regole.

Se una palla o un marca-palla sono accidentalmente mossi mentre si piazza o si ripiazza la palla, la palla o il marca-palla devono Regola essere ripiazzati. Non c'è penalità purché lo spostamento della palla o del marca-palla siano direttamente attribuibili alla specifica azione di piazzare o di ripiazzare la palla o di rimuovere il marcapalla. Altrimenti, il giocatore incorre nella penalità di un colpo secondo la Regola 18-2a o 20-1.

Testo nel 2008

20-3. Piazzare e Ripiazzare

a. Da Chi e Dove

Una palla che deve essere piazzata secondo le Regole deve essere piazzata dal giocatore o dal suo partner. Se una palla deve essere ripiazzata, il giocatore, il suo partner o la persona che l'ha alzata o mossa deve piazzarla nel punto dal quale è stata alzata o mossa. **Se la palla viene piazzata o ripiazzata da qualsiasi altra persona e l'errore non viene corretto come previsto dalla Regola 20-6, il giocatore incorre nella penalità di un colpo.**

In ognuno di questi casi, il giocatore **è responsabile per qualsiasi altra infrazione alle Regole che si verifichi in conseguenza al piazzare o ripiazzare la palla.**

Se una palla o un marca-palla sono accidentalmente mossi mentre si piazza o si ripiazza la palla, la palla o il marca-palla devono essere ripiazzati. Non c'è penalità purché lo spostamento della palla o del marca-palla siano direttamente attribuibili alla specifica azione di piazzare o di ripiazzare la palla o di rimuovere il marcapalla. Altrimenti il giocatore incorre nella penalità di un colpo secondo la Regola 18-2a o 20-1.

Se una palla che deve essere ripiazzata è piazzata in un posto diverso dal punto dal quale era stata alzata o mossa e l'errore non viene corretto come previsto dalla Regola 20-6, il giocatore incorre nella penalità generale di perdita della buca in match play o due colpi in stroke play, per infrazione alla Regola applicabile.

IN SOSTANZA

- **Penalità ridotta ad un colpo nel caso in cui una palla sia piazzata o ripiazzata dalla persona sbagliata.**

REGOLA 20 – Alzare, Droppare e Piazzare; Giocare da un Posto Sbagliato**Testo nel 2004****20-7. Giocare da un Posto Sbagliato****c. Gioco a colpi [stroke play]**

Se un concorrente fa un colpo da un posto sbagliato, incorre nella penalità di due colpi secondo la Regola applicabile. Egli deve terminare la buca con la palla giocata dal posto sbagliato, senza correggere il suo errore, a condizione che non abbia commesso una grave infrazione (vedere Nota 1).

Se un concorrente si accorge di aver giocato da un posto sbagliato e ritiene che si possa trattare di una grave infrazione, egli deve, prima di fare un colpo dall'area di partenza successiva, terminare la buca con una seconda palla **droppata o piazzata** in accordo con le Regole. Se la buca che si sta giocando è l'ultima buca del giro, egli deve dichiarare, prima di lasciare il putting green, che terminerà la buca con una seconda palla **droppata o piazzata** in accordo con le Regole.

Prima di riconsegnare il proprio score, il concorrente deve riferire i fatti al Comitato; se manca di farlo, egli è squalificato.

Il Comitato deve decidere se il concorrente ha commesso o meno una grave infrazione alla Regola applicabile. In caso affermativo, conterà il punteggio con la seconda palla e il concorrente deve aggiungere due colpi di penalità al suo punteggio con tale palla.

Se il concorrente ha commesso una grave infrazione e non l'ha rettificata come sopra indicato, egli è squalificato.

Nota 1: Si considera che un concorrente abbia commesso una grave infrazione alla Regola applicabile quando il Comitato ritiene che egli abbia ottenuto un vantaggio significativo dall'aver giocato da un posto sbagliato.

Nota 2: Se un concorrente gioca una seconda palla secondo la Regola 20-7c e poi è deciso che questa palla non conta, i colpi fatti con questa palla e i colpi di penalità in cui è incorso esclusivamente giocando tale palla sono ignorati. Se è deciso che la seconda palla è quella che conta, il colpo giocato dal posto sbagliato e ogni colpo successivo fatto con la palla originaria, inclusi i colpi di penalità in cui è incorso esclusivamente giocando tale palla, sono ignorati.

Testo nel 2008**20-7. Giocare da un Posto Sbagliato****c. Stroke play**

Se un concorrente fa un colpo da un posto sbagliato, incorre nella penalità di due colpi secondo la Regola applicabile. Egli deve terminare la buca con la palla giocata dal posto sbagliato, senza correggere il suo errore, a condizione che non abbia commesso una grave infrazione (vedere Nota 1).

Se un concorrente si accorge di aver **giocato** da un posto sbagliato e ritiene che si possa trattare di una grave infrazione, egli deve, prima di fare un colpo dall'area di partenza successiva, terminare la buca con una seconda palla **giocata** in accordo con le Regole. Se la buca che si sta giocando è l'ultima buca del giro, egli deve dichiarare, prima di lasciare il putting green, che terminerà la buca con una seconda palla **giocata** in accordo con le Regole.

Se il concorrente ha giocato una seconda palla, egli deve, prima di riconsegnare il proprio score, riferire i fatti al Comitato; se manca di farlo, egli è squalificato.

Il Comitato deve decidere se il concorrente ha commesso o meno una grave infrazione alla Regola applicabile. In caso affermativo, conterà il punteggio con la seconda palla e il concorrente deve aggiungere due colpi di penalità al suo punteggio con tale palla. Se il concorrente ha commesso una grave infrazione e non l'ha rettificata come sopra indicato, egli è squalificato.

Nota 1: Si considera che un concorrente abbia commesso una grave infrazione alla Regola applicabile quando il Comitato ritiene che egli abbia ottenuto un vantaggio significativo dall'aver giocato da un posto sbagliato.

Nota 2: Se un concorrente gioca una seconda palla secondo la Regola 20-7c e poi viene deciso che questa palla non conta, i colpi fatti con questa palla e i colpi di penalità in cui è incorso esclusivamente giocando tale palla sono ignorati. Se viene deciso che la seconda palla è quella che conta, il colpo giocato dal posto sbagliato e ogni colpo successivo fatto con la palla originaria, inclusi i colpi di penalità in cui è incorso esclusivamente giocando tale palla, sono ignorati.

Nota 3: Se un concorrente incorre in una penalità per avere fatto un colpo da un posto sbagliato, non c'è una penalità aggiuntiva per avere sostituito una palla quando ciò non è permesso.

IN SOSTANZA

- **Nota aggiunta per evitare una "doppia penalità" se il giocatore gioca da un posto sbagliato e sostituisce una palla quando non è permesso.**

REGOLA 21 – Pulire la Palla – nessun cambiamento

REGOLA 22 – Palla che Aiuta o Interferisce con il Gioco – nessun cambiamento

REGOLA 23 – Impedimenti Sciolti – nessun cambiamento

REGOLA 24 – Ostruzioni**Testo nel 2004****24-1. Ostruzione Movibile**

Un giocatore può avviare, senza penalità, all'interferenza con un'ostruzione mobile come segue:

- a. Se la palla non giace dentro o sopra l'ostruzione, l'ostruzione può essere rimossa. Se la palla si muove, deve essere ripiazzata, non c'è penalità purché il movimento della palla sia direttamente attribuibile alla rimozione dell'ostruzione. Altrimenti, si applica la Regola 18-2a.
- b. Se la palla giace dentro o sopra l'ostruzione, la palla può essere alzata e l'ostruzione rimossa. Sul percorso o in un ostacolo la palla deve essere droppata, o sul putting green la palla deve essere piazzata, il più vicino possibile al punto direttamente sotto a dove si trovava la palla dentro o sopra l'ostruzione, ma non più vicino alla buca.

La palla può essere pulita quando è alzata secondo questa Regola. Quando una palla è in movimento, un'ostruzione che potrebbe influenzare il movimento della palla, eccetto un'asta della bandiera custodita o l'equipaggiamento dei giocatori, non deve essere rimossa.

(Esercitare influenza sulla palla - vedere la Regola 1-2.)

Nota: Se una palla che deve essere droppata o piazzata secondo questa Regola non è immediatamente recuperabile, può essere sostituita con un'altra palla.

Testo nel 2008**24-1. Ostruzione Movibile**

Un giocatore può avviare, senza penalità, all'interferenza con un'ostruzione mobile come segue:

- a. Se la palla non giace dentro o sopra l'ostruzione, l'ostruzione può essere rimossa. Se la palla si muove, deve essere ripiazzata; non c'è penalità purché il movimento della palla sia direttamente attribuibile alla rimozione dell'ostruzione. Altrimenti, si applica la Regola 18-2a.
- b. Se la palla giace dentro o sopra l'ostruzione, la palla può essere alzata e l'ostruzione rimossa. Sul percorso o in un ostacolo la palla deve essere droppata, o sul putting green la palla deve essere piazzata, il più vicino possibile al punto direttamente sotto a dove si trovava la palla dentro o sopra l'ostruzione, ma non più vicino alla buca.

La palla può essere pulita quando è alzata secondo questa Regola. Quando una palla è in movimento, un'ostruzione che potrebbe influenzare il movimento della palla, eccetto l'equipaggiamento **di qualsiasi giocatore oppure l'asta della bandiera quando è custodita, rimossa o alzata**, non deve essere rimossa.

(Esercitare influenza sulla palla - vedere la Regola 1-2).

Nota: Se una palla che deve essere droppata o piazzata secondo questa Regola non è immediatamente recuperabile, può essere sostituita con un'altra palla.

IN SOSTANZA

- **Rivista per permettere di muovere l'asta anche quando una palla è in movimento. indipendentemente se è custodita, rimossa o alzata**

REGOLA 24 – Ostruzioni

Testo nel 2004

24-3. Palla **Persa** in una Ostruzione

Se una palla persa, dopo essere stata tirata verso un'ostruzione, sia persa o meno dentro l'ostruzione, è una questione di fatto. Perché la palla si possa considerare persa dentro l'ostruzione, ci deve essere ragionevole evidenza di ciò.

In assenza di tale evidenza, la palla deve essere considerata come una palla persa e si applica la Regola 27.

a. Palla **Persa** Dentro una Ostruzione Mobile

Se una palla è persa in un'ostruzione mobile un giocatore può, rimuovere l'ostruzione senza penalità e sul percorso o in un ostacolo deve droppare una palla, o sul putting green piazzare una palla, il più vicino possibile al punto direttamente sotto il punto dove la palla ha attraversato i limiti più esterni dell'ostruzione mobile per l'ultima volta, ma non più vicino alla buca.

b. Palla **Persa** Dentro una Ostruzione Inamovibile

Se la palla è persa in un'ostruzione inamovibile, si deve determinare il punto dove la palla ha attraversato i limiti più esterni dell'ostruzione per l'ultima volta e, allo scopo di applicare questa Regola, si suppone che la palla si trovi in questo punto e il giocatore può avviare all'interferenza come segue:

...

Testo nel 2008

24-3. Palla **non Trovata** in una Ostruzione

È una questione di fatto se una palla **che non è stata trovata** dopo essere stata tirata verso un'ostruzione sia dentro l'ostruzione. **Per applicare questa Regola deve essere noto o pressoché certo che la palla sia nell'ostruzione.**

In assenza di tale conoscenza o certezza, il giocatore deve procedere secondo la Regola 27-1.

a. Palla **non Trovata** in una Ostruzione Mobile

Se è noto o pressoché certo che una palla che non è stata trovata sia in un'ostruzione mobile, il giocatore può sostituire un'altra palla e avviare, senza penalità, secondo questa Regola.

Se sceglie di farlo, egli deve rimuovere l'ostruzione e sul percorso o in un ostacolo droppare una palla, o sul putting green piazzare una palla, il più vicino possibile al punto direttamente sotto al posto dove la palla ha attraversato i limiti più esterni dell'ostruzione mobile per l'ultima volta, ma non più vicino alla buca.

b. Palla **non Trovata** in una Ostruzione Inamovibile

Se è noto o pressoché certo che una palla che non è stata trovata sia dentro un'ostruzione inamovibile, il giocatore può avviare secondo questa Regola.

Se sceglie di farlo, si deve determinare il punto dove la palla ha attraversato i limiti più esterni dell'ostruzione per l'ultima volta e, allo scopo di applicare questa Regola, si suppone che la palla si trovi in questo punto e il giocatore deve procedere come segue:

...

IN SOSTANZA

- Il termine **“ragionevole evidenza”** è stato sostituito con **“noto o pressoché certo”** quando si deve determinare se una palla **non trovata** può essere trattata come essere nell'ostruzione (Regola 24-3)
- vedi anche cambiamenti corrispondenti nella Definizione di **“Palla Persa”** e nella Regola 18-1

REGOLA 25 – Condizioni Anormali del Terreno, Palla Infossata e Putting Green Sbagliato

Testo nel 2004

25-1. Condizioni Anormali del Terreno

c. Palla Persa

E' una questione di fatto se una palla persa dopo essere stata tirata verso una condizione anormale del terreno sia persa dentro tale condizione. Per poter considerare la palla come persa nella condizione anormale del terreno, ci deve essere ragionevole evidenza di ciò. In assenza di tale evidenza, la palla deve essere considerata come una palla persa e si applica la Regola 27.

Se una palla è persa in una condizione anormale del terreno, si deve determinare il punto dove la palla ha attraversato per l'ultima volta il limite più esterno della condizione anormale del terreno e, allo scopo di applicare questa Regola, si suppone che la palla si trovi in tale punto e il giocatore può ovviare come segue:

...

Testo nel 2008

25-1. Condizioni Anormali del Terreno

c. Palla **non Trovata** in una Condizione Anormale del Terreno

E' una questione di fatto se una palla **che non è stata trovata** dopo essere stata tirata verso una condizione anormale del terreno **giaccia entro tale condizione**. Per applicare questa Regola, deve essere **noto o pressoché certo** che la palla sia nella condizione anormale del terreno. In assenza di tale **conoscenza o certezza**, il giocatore deve procedere secondo la Regola 27-1.

Se è **noto o pressoché certo** che una palla che non è stata trovata giace in una condizione anormale del terreno, il giocatore può ovviare secondo questa Regola. **Se sceglie di farlo**, si deve determinare il punto dove la palla ha attraversato per l'ultima volta il limite più esterno **della condizione anormale del terreno** e, allo scopo di applicare questa Regola, si suppone che la palla si trovi in tale punto e il giocatore deve procedere come segue:

...

IN SOSTANZA

- Il termine **“ragionevole evidenza”** è stato sostituito con **“noto o pressoché certo”** quando si deve determinare se una palla ***non trovata*** può essere trattata come essere in una condizione anormale del terreno (Regola 25-1)
- vedi anche cambiamenti corrispondenti nella Definizione di **“Palla Persa”** e nella Regola 18-1

REGOLA 26 – Ostacoli d'Acqua (Ostacoli d'Acqua Laterali Inclusi)

Testo nel 2004

26-1. Ovviare ad una Palla in Ostacolo d'Acqua

Se una palla, **persa** dopo essere stata tirata verso un ostacolo d'acqua, **sia persa dentro o al di fuori** dell'ostacolo è una questione di fatto. Per poter considerare la palla come persa nell'ostacolo, ci deve essere **ragionevole evidenza** che la palla vi sia alloggiata dentro. In assenza di tale **evidenza**, la palla deve essere considerata come una palla persa e si applica la Regola 27.

Se una palla è dentro o è **persa** in un ostacolo d'acqua (sia che la palla si trovi nell'acqua o meno), il giocatore può con la penalità di un colpo:

- a. Giocare una palla il più vicino possibile al punto dal quale la palla originaria è stata giocata l'ultima volta (vedere la Regola 20-5); o
- b. Droppare una palla dietro l'ostacolo d'acqua, mantenendo il punto in cui la palla originaria ha attraversato il margine dell'ostacolo d'acqua per l'ultima volta direttamente tra la buca e il punto in cui la palla viene droppata, senza alcun limite a quanto dietro l'ostacolo d'acqua la palla possa essere droppata; o
- c. Quali ulteriori possibilità, applicabili solo se la palla ha attraversato per l'ultima volta il margine di un ostacolo d'acqua laterale, droppare una palla fuori dell'ostacolo d'acqua entro due bastoni di distanza da e non più vicino alla buca da (i) il punto in cui la palla originaria ha attraversato il margine dell'ostacolo d'acqua per l'ultima volta, o (ii) un punto sul margine opposto dell'ostacolo d'acqua equidistante dalla buca.

La palla può essere alzata e pulita quando si procede secondo questa Regola.

(Azioni proibite quando una palla è in un ostacolo – vedere la Regola 13-4)

(Palla che si muove nell'acqua in un ostacolo d'acqua - vedere la Regola 14-6.)

Testo nel 2008

26-1. Ovviare ad una Palla in Ostacolo d'Acqua

È una questione di fatto se una palla **che non è stata trovata**, dopo essere stata tirata verso un ostacolo d'acqua, sia nell'ostacolo. Per applicare questa Regola, **deve essere noto o pressoché certo** che la palla sia nell'ostacolo. In assenza di tale **conoscenza o certezza**, il giocatore deve procedere secondo la Regola 27-1.

Se una palla è **in** un ostacolo d'acqua **od è noto o pressoché certo che una palla che non è stata trovata sia in un ostacolo d'acqua** (sia che la palla si trovi nell'acqua o meno), il giocatore può con la penalità di un colpo:

- a. Giocare una palla il più vicino possibile al punto dal quale la palla originaria è stata giocata l'ultima volta (vedere la Regola 20-5); o
- b. Droppare una palla dietro l'ostacolo d'acqua, mantenendo il punto in cui la palla originaria ha attraversato il margine dell'ostacolo d'acqua per l'ultima volta direttamente tra la buca e il punto in cui la palla viene droppata, senza alcun limite a quanto dietro l'ostacolo d'acqua la palla possa essere droppata; o
- c. Quali ulteriori possibilità, applicabili solo se la palla ha attraversato per l'ultima volta il margine di un ostacolo d'acqua laterale, droppare una palla fuori dall'ostacolo d'acqua entro due bastoni di distanza da e non più vicino alla buca di (i) il punto in cui la palla originaria ha attraversato il margine dell'ostacolo d'acqua per l'ultima volta, o (ii) un punto sul margine opposto dell'ostacolo d'acqua equidistante dalla buca.

Quando procede secondo questa Regola, il giocatore può alzare e pulire la sua palla o sostituirla.

(Azioni proibite quando una palla è in un ostacolo – vedere la Regola 13-4).

(Palla che si muove nell'acqua in un ostacolo d'acqua - vedere la Regola 14-6).

IN SOSTANZA

- Il termine **“ragionevole evidenza”** è stato sostituito con **“noto o pressoché certo”** quando si deve determinare se una palla **non trovata** può essere trattata come essere in un ostacolo d'acqua (Regola 26-1)
- vedi anche cambiamenti corrispondenti nella Definizione di **“Palla Persa”** e nella Regola 18-1

REGOLA 27 – Palla Persa o Fuori Limite; Palla Provvisoria

Testo nel 2004

Testo nel 2008

27-1. Palla Persa o Fuori Limite

Se una palla è persa o è fuori limite, il giocatore deve giocare una palla, con la penalità di un colpo, il più vicino possibile al punto dal quale la palla originaria è stata giocata l'ultima volta (vedere la Regola 20-5).

Eccezioni:

1. Se c'è la ragionevole evidenza che la palla originaria sia persa in un ostacolo d'acqua, il giocatore deve procedere in accordo alla Regola 26-1.
2. Se c'è la ragionevole evidenza che la palla originaria sia persa in un'ostruzione (Regola 24-3) o in una condizione anormale del terreno (Regola 25-1c) il giocatore può procedere secondo la Regola applicabile.

PENALITA' PER INFRAZIONE ALLA REGOLA 27-1:

Match play - Perdita della buca; Gioco a colpi [stroke play] - Due colpi.

27-1. Colpo e Distanza; Palla Fuori Limite; Palla non Trovata Entro Cinque Minuti

a. Procedere secondo Colpo e Distanza

In qualsiasi momento un giocatore può, con un colpo di penalità, giocare una palla il più vicino possibile al punto da dove la palla originaria è stata giocata l'ultima volta (vedere Regola 20-5), cioè procedere secondo la penalità di colpo e distanza.

Eccetto quando diversamente previsto dalle Regole, se un giocatore fa un colpo con una palla dal punto dove la palla originaria è stata giocata l'ultima volta, si considera che abbia proceduto con la penalità di colpo e distanza.

b. Palla Fuori Limite

Se una palla è fuori limite, il giocatore deve giocare una palla, con la penalità di un colpo, il più vicino possibile al punto dal quale la palla originaria è stata giocata l'ultima volta (vedere Regola 20-5).

c. Palla Non Trovata Entro Cinque Minuti

Se una palla è persa perché il giocatore non l'ha trovata o identificata come sua entro cinque minuti da quando la parte del giocatore o i loro caddies avevano iniziato la ricerca della stessa, il giocatore deve giocare una palla, con la penalità di un colpo, il più vicino possibile al punto dal quale la palla originaria è stata giocata l'ultima volta (vedere Regola 20-5).

Eccezioni:

1. Se **è noto o pressoché certo** che la palla originaria, **che non è stata trovata**, sia in un'ostruzione (Regola 24-3) o in una condizione anormale del terreno (Regola 25-1c) il giocatore può procedere secondo la Regola applicabile.
2. Se **è noto o pressoché certo** che la palla originaria, **che non è stata trovata**, sia stata mossa da un agente estraneo (Regola 18-1) o sia in un ostacolo d'acqua (Regola 26-1), il giocatore deve **procedere secondo la Regola applicabile**.

PENALITÀ PER INFRAZIONE ALLA REGOLA 27-1:

Match play - Perdita della buca; Stroke play - Due colpi.

Commento segue a pagina successiva

IN SOSTANZA

- Il termine **"ragionevole evidenza"** è stato sostituito con **"noto o pressoché certo"** quando si deve determinare se una palla **non trovata** può essere considerata come essere in un'ostruzione (Regola 24-3), una condizione anormale del terreno (Regola 25-1) oppure in un ostacolo d'acqua (Regola 26-1)
- La Regola ora chiaramente dice che un giocatore può in qualsiasi momento giocare una palla con la penalità di **"colpo e distanza"**
- Inoltre, se un giocatore fa un **colpo dal posto da dove aveva giocato l'ultimo colpo**, ha proceduto secondo **"colpo e distanza"**
- vedi anche cambiamenti corrispondenti nella Definizione di "Palla Persa" e nella Regola 18-1

REGOLA 28 – Palla Ingiocabile – nessun cambiamento

REGOLA 29 – Threesomes e Foursomes – nessun cambiamento

REGOLA 30 – Match Play Three-Ball, Best-Ball e Four-Ball (Quattro Palle) – nessun cambiamento

REGOLA 31 – Stroke Play Four-Ball [Quattro Palle]

Testo nel 2004	Testo nel 2008
<p>31-1. Regola Generale In gioco a colpi four-ball (quattro palle) due concorrenti giocano come partners, ciascuno giocando la propria palla. Il punteggio più basso dei partners è il risultato per la buca. Se uno dei partners non completa il gioco di una buca, non c'è penalità. Le Regole del Golf, a meno che non siano in contrasto con le seguenti Regole specifiche, si applicano al gioco a colpi four-ball.</p>	<p>31-1. Regola Generale Le Regole del Golf, a meno che non siano in contrasto con le seguenti Regole specifiche, si applicano al four-ball [quattro palle] stroke play.</p>
<p>31-2. Rappresentare la Parte Una parte può essere rappresentata da uno qualsiasi dei partners per tutto o per una parte qualsiasi di un giro convenzionale; non è necessaria la presenza di entrambi i partners. Un concorrente assente può unirsi al suo partner tra una buca e l'altra, ma non durante il gioco di una buca.</p>	<p>31-2. Rappresentare la Parte Una parte può essere rappresentata da uno qualsiasi dei partners per tutto, o per una parte qualsiasi, di un giro convenzionale; non è necessaria la presenza di entrambi i partners. Un concorrente assente può unirsi al suo partner tra una buca e l'altra, ma non durante il gioco di una buca.</p>
<p>31-3. Massimo di Quattordici Bastoni La parte è penalizzata per un'infrazione di uno qualsiasi dei partners alle Regole 4-3a(iii) e 4-4.</p>	
<p>31-4. Punteggio Il marcatore è tenuto a segnare per ogni buca solo il punteggio lordo del partner il cui punteggio conta. I punteggi lordi che contano devono essere individualmente identificabili; altrimenti la parte è squalificata. Soltanto uno dei partners è tenuto ad osservare la Regola 6-6b. (Punteggio errato - vedere la Regola 31-7a.)</p>	<p>31-3. Punteggio Il marcatore è tenuto a segnare per ogni buca solo il punteggio lordo del partner il cui punteggio conta. I punteggi lordi che contano devono essere individualmente identificabili; altrimenti la parte è squalificata. Soltanto uno dei partners è tenuto ad osservare la Regola 6-6b. (Punteggio errato - vedere la Regola 31-7a.)</p>
<p>31-5. Ordine di Gioco Le palle che appartengono alla stessa parte possono essere giocate nell'ordine che la parte ritiene più opportuno.</p>	<p>31-4. Ordine di Gioco Le palle che appartengono alla stessa parte possono essere giocate nell'ordine che la parte ritiene più opportuno.</p>
<p>31-6. Palla Sbagliata Se un concorrente fa un colpo con una palla sbagliata che non si trova in un ostacolo, egli incorre nella penalità di due colpi e deve correggere il proprio errore giocando la palla giusta oppure procedendo secondo le Regole. Il suo partner non incorre in alcuna penalità anche se la palla sbagliata gli appartiene. Se la palla sbagliata appartiene ad un altro concorrente, il suo proprietario deve piazzare una palla nel punto dal quale la palla sbagliata è stata giocata la prima volta.</p>	<p>31-5. Palla Sbagliata Se un concorrente è in infrazione alla Regola 15-3b per avere fatto un colpo con una palla sbagliata, egli incorre nella penalità di due colpi e deve correggere il proprio errore giocando la palla giusta oppure procedendo secondo le Regole. Il suo partner non incorre in alcuna penalità anche se la palla sbagliata gli appartiene. Se la palla sbagliata appartiene ad un altro concorrente, il suo proprietario deve piazzare una palla nel punto dal quale la palla sbagliata è stata giocata la prima volta.</p>

	<p>31-6. Penalità alla Parte Una parte è penalizzata per un'infrazione a qualsiasi delle seguenti Regole commessa da parte di uno qualunque dei partners:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Regola 4 I Bastoni • Regola 6-4 Caddie • Qualsiasi Regola Locale o Condizione di Gara per la quale sia prevista una penalità massima per il giro.
<p align="center">La parte è penalizzata per infrazione di qualsiasi partner alla Regola 4, Regola 6-4 oppure a qualsiasi Regola Locale per la quale la penalità prevista è l'aggiustamento dello status del match oppure una penalità massima per il giro</p>	
<p>31-7. Penalità di Squalifica a. Infrazione da parte di Uno dei Partners Una parte è squalificata dalla competizione per un'infrazione ad una qualsiasi delle seguenti Regole da parte di uno qualsiasi dei partners:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Regola 1-3 Accordarsi per Non Applicare le Regole • Regola 3-4 Rifiuto di Attenersi alle Regole • Regola 4-1 o 4-2 I Bastoni • Regola 5-1 o 5-2 La Palla • Regola 6-2b Handicap (giocare con un handicap più alto; non registrare l'handicap) • Regola 6-4 Caddie (avere più di un caddie; non rimediare all'infrazione immediatamente) • Regola 6-6b Firmare e Riconsegnare lo Score • Regola 6-6d Punteggio Errato ad una Buca, cioè quando il punteggio registrato del partner, il cui punteggio conta, è più basso di quello effettivamente ottenuto. Se il punteggio registrato del partner, il cui punteggio conta, è più alto di quello effettivamente ottenuto, sarà valido il punteggio registrato. • Regola 6-7 Ritardo Ingiustificato; Gioco Lento (trasgressione ripetuta) • Regola 7-1 Pratica Prima del Giro o Tra un Giro e l'altro • Regola 14-3 Congegni Artificiali e Equipaggiamento Insolito • Regola 31-4 Punteggi Lordi che Contano Non Individualmente Identificabili. <p>b. Infrazione da parte di Entrambi i Partners Una parte è squalificata:</p> <ol style="list-style-type: none"> per un'infrazione di entrambi i partners alla Regola 6-3 (Orario di Partenza e Gruppi) od alla Regola 6-8 (interruzione di Gioco), o se, alla stessa buca, ciascun partner infrange una Regola che prevede la penalità di squalifica dalla gara o per una buca. <p>c. Solo per la Buca In tutti gli altri casi dove un'infrazione ad una Regola comporterebbe la squalifica, il concorrente è squalificato</p>	<p>31-7. Penalità di Squalifica a. Infrazione da parte di Uno dei Partners Una parte è squalificata dalla competizione se uno qualsiasi dei partners incorre in una penalità di squalifica per un'infrazione ad una qualsiasi delle seguenti Regole:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Regola 1-3 Accordarsi per Non Applicare le Regole • Regola 3-4 Rifiuto di Attenersi alle Regole • Regola 4 I Bastoni • Regola 5-1 o 5-2 La Palla • Regola 6-2b Handicap • Regola 6-4 Caddie • Regola 6-6b Firmare e Riconsegnare lo Score • Regola 6-6d Punteggio Errato ad una Buca • Regola 6-7 Ritardo Ingiustificato; Gioco Lento • Regola 7-1 Pratica Prima del Giro o Tra un Giro e l'altro • Regola 11-1 Supportare la Palla • Regola 14-3 Congegni Artificiali, Equipaggiamento Insolito e Uso Insolito dell'Equipaggiamento • Regola 22-1 Palla che Aiuta il Gioco • Regola 31-3 Punteggi Lordi che Contano Non Individualmente Identificabili • Regola 33-7 Penalità di Squalifica Imposta dal Comitato <p>b. Infrazione da parte di Entrambi i Partners Una parte è squalificata dalla competizione:</p> <ol style="list-style-type: none"> per un'infrazione di entrambi i partners alla Regola 6-3 (Orario di Partenza e Gruppi) od alla Regola 6-8 (interruzione di Gioco), o se, alla stessa buca, ciascun partner infrange una Regola che prevede la penalità di squalifica dalla gara o per una buca. <p>c. Solo per la Buca In tutti gli altri casi dove un'infrazione ad una Regola comporterebbe la squalifica, il concorrente è squalificato solo per la buca in cui è stata commessa l'infrazione.</p>

31-8. Effetti di Altre Penalità

Se l'infrazione ad una Regola da parte di un concorrente favorisce il gioco del suo partner, il partner incorre nella penalità applicabile in aggiunta a qualsiasi altra penalità in cui il concorrente sia incorso.

In tutti gli altri casi in cui un concorrente incorre in una penalità per infrazione ad una Regola, la penalità non si applica al suo partner.

31-8. Effetti di Altre Penalità

Se l'infrazione ad una Regola da parte di un concorrente favorisce il gioco del suo partner, il partner incorre nella penalità applicabile in aggiunta a qualsiasi altra penalità in cui il concorrente sia incorso.

In tutti gli altri casi in cui un concorrente incorre in una penalità per infrazione ad una Regola, la penalità non si applica al suo partner.

REGOLA 32 – Gare Contro Bogey, Contro Par e Stableford – nessun cambiamento

REGOLA 33 – Il Comitato**Testo nel 2004****33-1. Condizioni; Derogare da una Regola**

Il Comitato deve stabilire le condizioni in base alle quali si deve giocare una gara.

Il Comitato non ha il potere di derogare da una Regola del Golf. Determinate Regole specifiche riguardanti il gioco a colpi [stroke play] sono così sostanzialmente differenti da quelle che regolano il match play che unire le due forme di gioco non è possibile e non è permesso. I risultati degli incontri giocati e gli scores riconsegnati con questi presupposti non devono essere accettati.

In gioco a colpi [stroke play] il Comitato può limitare i compiti di un arbitro.

Testo nel 2008**33-1. Condizioni; Derogare da una Regola**

Il Comitato deve stabilire le condizioni in base alle quali si deve giocare una gara.

Il Comitato non ha il potere di derogare da una Regola del Golf. Determinate Regole specifiche riguardanti lo stroke play sono così sostanzialmente differenti da quelle che regolano il match play, che unire le due forme di gioco non è possibile e non è permesso. **Il risultato di un incontro match play, giocato con questi presupposti, è nullo e non valido ed i concorrenti sono squalificati nella gara stroke play.**

In stroke play il Comitato può limitare i compiti di un arbitro.

IN SOSTANZA

- **Rivista per chiarire che, se match play e stroke play sono uniti, un incontro giocato in queste circostanze è nullo e che i concorrenti sono squalificati dalla gara stroke play**

REGOLA 34 – Controversie e Decisioni – nessun cambiamento

APPENDICE I – Parte A – Regole Locali

Testo nel 2004	Testo nel 2008
<p>2. Ostacoli d'Acqua</p> <p>a. Ostacoli d'Acqua Laterali</p> <p>Chiarire lo status degli ostacoli d'acqua che possono essere ostacoli d'acqua laterali (Regola 26).</p> <p>b. Palla Provvisoria</p> <p>Permettere il gioco di una palla provvisoria secondo la Regola 26-1 per una palla che potrebbe essere in un ostacolo d'acqua dalle caratteristiche tali che, se non si trova la palla originaria, c'è ragionevole evidenza che sia persa nell'ostacolo d'acqua e sarebbe impossibile determinare se la palla sia nell'ostacolo o meno oppure per farlo si ritarderebbe ingiustificatamente il gioco. La palla è giocata provvisoriamente secondo una qualsiasi delle opzioni disponibili secondo la Regola 26-1 o qualsiasi Regola Locale applicabile. In tal caso, se si è giocato una palla provvisoria e la palla originaria è in un ostacolo d'acqua, il giocatore può giocare la palla originaria come si trova o continuare con la palla provvisoria in gioco, ma non può procedere secondo la Regola 26-1 con riferimento alla palla originaria.</p>	<p>2. Ostacoli d'Acqua</p> <p>a. Ostacoli d'Acqua Laterali</p> <p>Chiarire lo status degli ostacoli d'acqua che possono essere ostacoli d'acqua laterali (Regola 26).</p> <p>b. Palla Giocata Provvisoriamente Secondo la Regola 26-1</p> <p>Permettere il gioco di una palla provvisoriamente secondo la Regola 26-1 per una palla che potrebbe essere in un ostacolo d'acqua (incluso un ostacolo d'acqua laterale) dalle caratteristiche tali che, se non si trova la palla originaria, è noto o pressoché certo che sia nell'ostacolo d'acqua e sarebbe impossibile determinare se la palla sia nell'ostacolo o meno oppure per farlo si ritarderebbe ingiustificatamente il gioco.</p>

APPENDICE I – Parte A – Regole Locali

Testo nel 2004	Testo nel 2008
<p>4. Condizioni Temporanee – Fango, Terreno Pesante, Cattive Condizioni e Protezione del Campo</p> <p>a. Alzare una Palla Infossata, Pulire la palla</p> <p>Condizioni temporanee che potrebbero interferire con il regolare svolgimento del gioco, inclusi il fango o il terreno pesante, che giustifichino di ovviare per una palla infossata ovunque sul percorso o permettano di alzare, pulire e ripiazzare una palla ovunque sul percorso o su un'area accuratamente rasata del percorso.</p> <p>b. "Piazzare" e "Regole Invernali"</p> <p>Condizioni avverse, incluse le cattive condizioni del campo o la presenza di fango, sono talvolta così generalizzate, in particolare durante i mesi invernali, che il Comitato può decidere di permettere di ovviare, per mezzo di una Regola Locale temporanea, sia per proteggere il campo che per favorire un gioco equo e piacevole. Tale Regola Locale deve essere revocata appena le condizioni lo consentono.</p>	<p>4. Condizioni del Campo - Fango, Terreno Estremamente Bagnato, Cattive Condizioni e Protezione del Campo</p> <p>a. Alzare una Palla Infossata, Pulire la palla</p> <p>Condizioni temporanee che potrebbero interferire con il regolare svolgimento del gioco, inclusi il fango ed il terreno estremamente bagnato, che giustifichino di ovviare per una palla infossata ovunque sul percorso o permettano di alzare, pulire e ripiazzare una palla ovunque sul percorso o su un'area accuratamente rasata del percorso.</p> <p>b. "Piazzare" e "Regole Invernali"</p> <p>Condizioni avverse, incluse le cattive condizioni del campo o la presenza di fango, sono talvolta così generalizzate, in particolare durante i mesi invernali, che il Comitato può decidere di permettere di ovviare, per mezzo di una Regola Locale temporanea, sia per proteggere il campo che per favorire un gioco equo e piacevole. Tale Regola Locale dovrebbe essere revocata appena le condizioni lo consentono.</p>

APPENDICE I – Parte B – Regole Locali Tipo

Testo nel 2004	Testo nel 2008
Nell'ambito delle direttive stabilite nella Parte A di questa Appendice, il Comitato può adottare una Regola Locale Tipo richiamando gli esempi sotto riportati su uno score o una bacheca. Tuttavia, le Regole Locali Tipo 3a, 3b, 3c, 6a e 6b non dovrebbero essere stampate o richiamate su uno score perché sono tutte di durata limitata.	Nell'ambito delle direttive stabilite nella Parte A di questa Appendice, il Comitato può adottare una Regola Locale Tipo, richiamando gli esempi sotto riportati su uno score o una bacheca. Però, le Regole Locali Tipo di natura temporanea non dovrebbero essere stampate su uno score.

APPENDICE I – Parte B – Regole Locali Tipo

Testo nel 2004	Testo nel 2008
X	<p>1. Ostacoli d'Acqua; Palla Giocata Provvisoriamente Secondo la Regola 26-1</p> <p>Se un ostacolo d'acqua (incluso un ostacolo d'acqua laterale) è di dimensioni e forma tali che e/o è situato in una posizione tale che:</p> <ul style="list-style-type: none"> (i) sarebbe impossibile determinare se la palla sia nell'ostacolo o meno oppure per farlo si ritarderebbe ingiustificatamente il gioco, e (ii) se non si trova la palla originaria, è noto o pressoché certo che essa sia nell'ostacolo d'acqua, <p>il Comitato può introdurre una Regola Locale per permettere di giocare provvisoriamente una palla secondo la Regola 26-1. La palla viene giocata provvisoriamente secondo una qualsiasi delle opzioni applicabili secondo la Regola 26-1 o una qualsiasi Regola Locale applicabile. In un caso del genere, se una palla è giocata provvisoriamente e la palla originaria è in un ostacolo d'acqua, il giocatore può giocare la palla originaria come si trova o continuare con la palla giocata provvisoriamente, ma non può procedere secondo la Regola 26-1 con riferimento alla palla originaria.</p> <p>In queste circostanze, si raccomanda la seguente Regola Locale:</p> <p>"Se c'è il dubbio che una palla si trovi o sia persa nell'ostacolo d'acqua (specificare la posizione), il giocatore può giocare provvisoriamente un'altra palla secondo una qualsiasi delle opzioni applicabili della Regola 26-1.</p> <p>Se la palla originaria viene trovata fuori dall'ostacolo d'acqua, il giocatore deve continuare il gioco con essa.</p> <p>Se la palla originaria viene trovata nell'ostacolo d'acqua, il giocatore può o giocare la palla originaria come si trova o continuare con la palla giocata provvisoriamente secondo la Regola 26-1.</p> <p>Se la palla originaria non viene trovata o identificata entro il periodo di cinque minuti concesso per la ricerca, il giocatore deve continuare con la palla giocata provvisoriamente.</p> <p style="text-align: center;">PENALITÀ PER INFRAZIONE ALLA REGOLA LOCALE: Match play - Perdita della Buca; Stroke play - Due colpi."</p>

APPENDICE I – Parte B – Regole Locali Tipo	
Testo nel 2004	Testo nel 2008
<p>1. Aree del Campo che Devono Essere Preservate; Aree Ambientalmente Protette</p> <p>...</p> <p>II. Palla in un'Area Ambientalmente Protetta</p> <p>a. Terreno in Riparazione</p> <p>Se una palla è in un'area ambientalmente protetta che è stata definita come terreno in riparazione, si deve droppare una palla in accordo con la Regola 25-1b. Se c'è la ragionevole evidenza che una palla sia persa entro un'area ambientalmente protetta che è stata definita come terreno in riparazione, il giocatore può avviare senza penalità come stabilito nella Regola 25-1c.</p> <p>b. Ostacoli d'Acqua e Ostacoli d'Acqua Laterali</p> <p>Se una palla è dentro o c'è ragionevole evidenza che sia persa in un'area ambientalmente protetta, che è stata definita come ostacolo d'acqua o ostacolo d'acqua laterale, il giocatore deve, con la penalità di un colpo, procedere secondo la Regola 26-1.</p> <p>Nota: Se una palla, droppata in accordo con la Regola 26, rotola in una posizione dove l'area ambientalmente protetta interferisce con lo stance del giocatore o con l'area dello swing che intende effettuare, il giocatore deve avviare come stabilito nel Paragrafo III di questa Regola Locale.</p> <p>...</p>	<p>2. Aree del Campo che Devono Essere Preservate; Aree Ambientalmente Protette</p> <p>...</p> <p>II. Palla in un'Area Ambientalmente Protetta</p> <p>a. Terreno in Riparazione</p> <p>Se una palla è in un'area ambientalmente protetta che è stata definita come terreno in riparazione, si deve droppare una palla in accordo con la Regola 25-1b. Se è noto o pressoché certo che una palla che non è stata trovata sia in un'area ambientalmente protetta che è stata definita come terreno in riparazione, il giocatore può avviare senza penalità come stabilito nella Regola 25-1c.</p> <p>b. Ostacoli d'Acqua e Ostacoli d'Acqua Laterali</p> <p>Se è noto o pressoché certo che una palla che non è stata trovata sia in un'area ambientalmente protetta che è stata definita come ostacolo d'acqua o ostacolo d'acqua laterale, il giocatore deve, con la penalità di un colpo, procedere secondo la Regola 26-1.</p> <p>Nota: Se una palla, droppata in accordo con la Regola 26, rotola in una posizione dove l'area ambientalmente protetta interferisce con lo stance del giocatore o con l'area dello swing che intende effettuare, il giocatore deve avviare come stabilito nel Paragrafo III di questa Regola Locale.</p> <p>...</p>

APPENDICE I – Parte B – Regole Locali Tipo	
Testo nel 2004	Testo nel 2008
<p>2. Protezione delle Giovani Piante</p> <p>...</p>	<p>3. Protezione delle Giovani Piante</p> <p>...</p>

APPENDICE I – Parte B – Regole Locali Tipo

Testo nel 2004	Testo nel 2008
<p>3. Condizioni Temporanee – Fango, Terreno Molto Pesante, Cattive Condizioni e Protezione del Campo</p> <p>a. Ovvviare per Palla Infossata; Pulire la Palla</p> <p>La Regola 25-2 permette di ovviare, senza penalità, per una palla infossata nel proprio pitch-mark in qualsiasi area accuratamente rasata del percorso. Sul putting green, una palla può essere alzata e il danno causato dall'impatto di una palla può essere riparato (Regole 16-1b e c). Quando si autorizza ad ovviare per una palla infossata ovunque sul percorso, si raccomanda la seguente Regola Locale:</p> <p>“Sul percorso, una palla che è infossata nel proprio pitch-mark nel terreno, diverso dalla sabbia, può essere alzata senza penalità, pulita e droppata il più vicino possibile a dove giaceva ma non più vicino alla buca. La palla quando è droppata deve prima colpire una parte del campo sul percorso.</p> <p>Eccezione: Un giocatore non può ottenere di ovviare secondo questa Regola Locale se è chiaramente irragionevole per lui fare un colpo a causa dell'interferenza con qualsiasi altra cosa diversa dalla condizione prevista da questa Regola Locale.</p> <p style="text-align: center;">PENALITÀ PER INFRAZIONE ALLA REGOLA LOCALE:</p> <p style="text-align: center;">Match play - Perdita della buca; Gioco a colpi [stroke play] - Due colpi.”</p> <p>In alternativa, le condizioni possono essere tali che sarà sufficiente permettere di alzare, pulire e ripiazzare la palla. In queste circostanze, si raccomanda la seguente Regola Locale:</p> <p>“(Specificare l'area) una palla può essere alzata, pulita e ripiazzata senza penalità.</p> <p>Nota: La posizione della palla deve essere marcata prima di essere alzata secondo questa Regola Locale – vedere la Regola 20-1.</p> <p style="text-align: center;">PENALITÀ PER INFRAZIONE ALLA REGOLA LOCALE:</p> <p style="text-align: center;">Match play - Perdita della buca; Gioco a colpi [stroke play] - Due colpi.”</p> <p>b. “Piazzare la Palla” e “Regole Invernali”</p> <p>Il terreno in riparazione è contemplato nella Regola 25 e occasionali condizioni anormali locali, che potrebbero interferire con la correttezza del gioco e che non siano diffuse, dovrebbero essere definite terreno in riparazione.</p> <p>Tuttavia, condizioni avverse, come nevicata intense, disgeli primaverili, piogge prolungate o caldo estremo possono rendere i fairways inadeguati e talvolta impedire l'uso di</p>	<p>4. Condizioni del Campo – Fango, Terreno Estremamente Bagnato, Cattive Condizioni e Protezione del Campo</p> <p>a. Ovvviare per Palla Infossata</p> <p>La Regola 25-2 permette di ovviare, senza penalità, per una palla infossata nel proprio pitch-mark in qualsiasi area accuratamente rasata del percorso. Sul putting green, una palla può essere alzata e il danno causato dall'impatto di una palla può essere riparato (Regole 16-1b e c). Quando si autorizza ad ovviare per una palla infossata ovunque sul percorso, si raccomanda la seguente Regola Locale:</p> <p>“Sul percorso, una palla che è infossata nel proprio pitch-mark nel terreno ... può essere alzata senza penalità, pulita e droppata il più vicino possibile a dove giaceva ma non più vicino alla buca. La palla quando è droppata deve prima colpire una parte del campo sul percorso.</p> <p>Eccezioni:</p> <p>1. Un giocatore non può ovviare secondo questa Regola Locale se la palla è infossata nella sabbia in un'area che non è accuratamente rasata.</p> <p>2. Un giocatore non può ovviare secondo questa Regola Locale se è chiaramente irragionevole che lui faccia un colpo a causa dell'interferenza con qualsiasi altra cosa diversa dalla condizione prevista da questa Regola Locale.</p> <p style="text-align: center;">PENALITÀ PER INFRAZIONE ALLA REGOLA LOCALE:</p> <p style="text-align: center;">Match play - Perdita della buca; Stroke play - Due colpi.”</p> <p>b. Pulire la Palla</p> <p>Ci possono essere condizioni, come un terreno molto bagnato che fa sì che una discreta quantità di fango aderisca alla palla, che possono rendere appropriato il permettere di alzare, pulire e ripiazzare la palla. In queste circostanze, si raccomanda la seguente Regola Locale:</p> <p>“(Specificare l'area) una palla può essere alzata, pulita e ripiazzata senza penalità.</p> <p>Nota: La posizione della palla deve essere marcata prima di essere alzata secondo questa Regola Locale – vedere la Regola 20-1.</p> <p style="text-align: center;">PENALITÀ PER INFRAZIONE ALLA REGOLA LOCALE:</p> <p style="text-align: center;">Match play - Perdita della buca; Stroke play - Due colpi.”</p> <p>c. “Piazzare la Palla” e “Regole Invernali”</p> <p>Il terreno in riparazione è contemplato nella Regola 25 e occasionali condizioni anormali locali, che potrebbero interferire con la correttezza del gioco e che non siano diffuse, dovrebbero essere definite terreno in riparazione.</p> <p>Tuttavia, condizioni avverse, come nevicata intense, disgeli primaverili, piogge prolungate o caldo estremo possono rendere i fairways inadeguati e talvolta impedire l'uso di tosaerba</p>

tosaerba pesanti.

Quando simili condizioni sono talmente generalizzate su tutto il campo da far sì che il Comitato ritenga che “piazzare la palla” o “regole invernali” favoriscano un corretto gioco o aiutino a proteggere il campo, si raccomanda la seguente Regola Locale:

“Una palla che giace su un’area accuratamente rasata del percorso [oppure specificare un’area più ristretta, per esempio alla buca 6] può essere alzata senza penalità e pulita. Prima di alzare la palla il giocatore deve marcare la sua posizione. Dopo avere alzato la palla, egli deve piazzarla in un punto entro [specificare l’area, ad esempio entro la distanza di 15 cm (sei pollici), di un bastone, ecc.] da dove giaceva originariamente e che non sia più vicino alla buca, non sia in un ostacolo e non sia su un putting green.

Un giocatore può piazzare la propria palla solo una volta e, dopo che è stata così piazzata, è in gioco (Regola 20-4). Se la palla non sta ferma nel punto nel quale è piazzata, si applica la Regola 20-3d. Se la palla quando viene piazzata è ferma nel punto nel quale è stata piazzata e successivamente si muove, non c’è penalità e la palla deve essere giocata come si trova, a meno che sia applicabile quanto previsto da un’altra Regola.

Se il giocatore non marca la posizione della palla prima di alzarla o muove la palla in qualsiasi altro modo, come ad esempio facendola rotolare con un bastone, egli incorre nella penalità di un colpo.

* PENALITÀ PER INFRAZIONE ALLA REGOLA LOCALE:

Match play - Perdita della buca; Gioco a colpi [stroke play] - Due colpi.

* Se un giocatore incorre nella penalità generale per infrazione a questa Regola Locale, non si applica nessuna ulteriore penalità secondo la Regola Locale.”

c. Buchi di Aerazione

...

X

pesanti.

Quando simili condizioni sono talmente generalizzate su tutto il campo da far sì che il Comitato ritenga che “piazzare la palla” o “regole invernali” favoriscano un corretto gioco o aiutino a proteggere il campo, si raccomanda la seguente Regola Locale:

“Una palla che giace su un’area accuratamente rasata del percorso [oppure specificare un’area più ristretta, per esempio alla buca 6] può essere alzata senza penalità e pulita. Prima di alzare la palla il giocatore deve marcare la sua posizione. Dopo avere alzato la palla, egli deve piazzarla in un punto entro [specificare l’area, ad esempio entro la distanza di 15 cm (sei pollici), di un bastone, ecc.] da dove giaceva originariamente e che non sia più vicino alla buca, non sia in un ostacolo e non sia su un putting green.

Un giocatore può piazzare la propria palla solo una volta e, dopo che è stata così piazzata, essa è in gioco (Regola 20-4). Se la palla non sta ferma nel punto nel quale è piazzata, si applica la Regola 20-3d. Se la palla quando viene piazzata è ferma nel punto nel quale è stata piazzata e successivamente si muove, non c’è penalità e la palla deve essere giocata come si trova, a meno che sia applicabile quanto previsto da un’altra Regola.

Se il giocatore non marca la posizione della palla prima di alzarla o muove la palla in qualsiasi altro modo, come ad esempio facendola rotolare con un bastone, egli incorre nella penalità di un colpo.

Nota: “Area accuratamente rasata” significa qualsiasi area del campo, inclusi i sentieri nel rough, tagliata all’altezza del fairway o inferiore.

*PENALITÀ PER INFRAZIONE ALLA REGOLA LOCALE:

Match play - Perdita della buca; Stroke play - Due colpi.

* Se un giocatore incorre nella penalità generale per infrazione a questa Regola Locale, non si applica nessuna ulteriore penalità secondo la Regola Locale.”

d. Buchi di Aerazione

...

e. Giunture di Zolle

Se un Comitato vuole permettere di ovviare alle giunture di zolle, ma non alle zolle stesse, si raccomanda la seguente Regola Locale:

“Sul percorso, le giunture di zolle (non le zolle stesse) sono considerate terreno in riparazione. Tuttavia, l’interferenza della giuntura con lo stance del giocatore non è, di per sé stessa, interferenza secondo la Regola 25-1. Se la palla giace sulla giuntura o la tocca, o se la giuntura interferisce con l’area dello swing che il giocatore intende effettuare, si può ovviare secondo la Regola 25-1. Tutte le giunture all’interno dell’area rizollata sono considerate un’unica giuntura.

PENALITÀ PER INFRAZIONE ALLA REGOLA LOCALE:

Match play - Perdita della buca; Stroke play - Due colpi.”

APPENDICE I – Parte B – Regole Locali Tipo

Testo nel 2004	Testo nel 2008
4. Sassi nei bunkers ...	5. Sassi nei bunkers ...
5. Ostruzioni Inamovibili Vicino al Putting Green ...	6. Ostruzioni Inamovibili Vicino al Putting Green ...

APPENDICE I – Parte B – Regole Locali Tipo

Testo nel 2004	Testo nel 2008
<p>6. Ostruzioni Temporanee</p> <p>Quando vengono installate delle ostruzioni temporanee sul campo o vicino ad esso, il Comitato dovrebbe definire lo status di tali ostruzioni come ostruzioni mobili, inamovibili o temporanee inamovibili.</p> <p>a. Ostruzioni Temporanee Inamovibili</p> <p>Se il Comitato definisce tali ostruzioni come ostruzioni temporanee inamovibili, si raccomanda la seguente Regola Locale:</p> <p>I. Definizione</p> <p>Un'ostruzione temporanea inamovibile è un oggetto artificiale non permanente che è spesso eretto in occasione di una competizione e che è fisso o non facilmente mobile.</p> <p>Esempi di ostruzioni temporanee inamovibili comprendono, ma non sono limitati ad essi, tende, tabelloni, tribune, torri televisive e toilettes.</p> <p>I tiranti di sostegno sono parte dell'ostruzione temporanea inamovibile a meno che il Comitato dichiari che debbano essere trattati come linee elettriche sopraelevate o cavi.</p> <p>II. Interferenza</p> <p>L'interferenza con un'ostruzione temporanea inamovibile si ha quando (a) la palla giace di fronte e così vicino all'ostruzione che l'ostruzione interferisce con lo stance del giocatore o con l'area dello swing che intende effettuare, o (b) la palla giace dentro, sopra, sotto o dietro all'ostruzione in modo che una qualsiasi parte dell'ostruzione si interponga direttamente tra la palla del giocatore e la buca; l'interferenza esiste anche se la palla giace entro la distanza di un bastone da un punto equidistante dalla buca dove tale interposizione esisterebbe.</p> <p>Nota: Una palla è sotto un'ostruzione temporanea inamovibile quando è al di sotto degli spigoli più esterni dell'ostruzione, anche se questi spigoli non si estendono verso</p>	<p>7. Ostruzioni Temporanee</p> <p>Quando vengono installate delle ostruzioni temporanee sul campo o vicino ad esso, il Comitato dovrebbe definire lo status di tali ostruzioni come ostruzioni mobili, inamovibili o temporanee inamovibili.</p> <p>a. Ostruzioni Temporanee Inamovibili</p> <p>Se il Comitato definisce tali ostruzioni come ostruzioni temporanee inamovibili, si raccomanda la seguente Regola Locale:</p> <p>I. Definizione</p> <p>Un'ostruzione temporanea inamovibile è un oggetto artificiale non permanente che è spesso eretto in occasione di una competizione e che è fisso o non facilmente mobile.</p> <p>Esempi di ostruzioni temporanee inamovibili comprendono, ma non sono limitati ad essi, tende, tabelloni, tribune, torri televisive e toilettes.</p> <p>I tiranti di sostegno sono parte dell'ostruzione temporanea inamovibile a meno che il Comitato dichiari che debbano essere trattati come linee elettriche sopraelevate o cavi.</p> <p>II. Interferenza</p> <p>L'interferenza con un'ostruzione temporanea inamovibile si ha quando (a) la palla giace di fronte e così vicino all'ostruzione temporanea inamovibile che l'ostruzione temporanea inamovibile interferisce con lo stance del giocatore o con l'area dello swing che intende effettuare, o (b) la palla giace dentro, sopra, sotto o dietro all'ostruzione temporanea inamovibile in modo che una qualsiasi parte dell'ostruzione temporanea inamovibile si interponga direttamente tra la palla del giocatore e la buca e sia sulla sua linea di gioco; l'interferenza esiste anche se la palla giace entro la distanza di un bastone da un punto equidistante dalla buca dove tale interposizione esisterebbe.</p>

<p>il basso fino al terreno.</p>	<p>Nota: Una palla è sotto un'ostruzione temporanea inamovibile quando è al di sotto degli spigoli più esterni dell'ostruzione temporanea inamovibile, anche se questi spigoli non si estendono verso il basso fino al terreno.</p>
<p>IN SOSTANZA</p> <ul style="list-style-type: none"> Clausola II rivista per aggiungere che, come condizione aggiuntiva, la TIO deve essere anche sulla linea di gioco del giocatore 	
<p>III. Ovviare ...</p> <p>IV. Palla Persa Se c'è ragionevole evidenza che la palla sia persa dentro, sopra o sotto un'ostruzione temporanea inamovibile, una palla può essere droppata secondo quanto previsto dalla Clausola III o dalla Clausola V, se applicabili. Allo scopo di applicare le Clausole III e V, si considera che la palla si trovi nel punto dove ha attraversato per l'ultima volta i limiti più esterni dell'ostruzione (Regola 24-3).</p> <p>V. Zone di Droppaggio ...</p>	<p>III. Ovviare ...</p> <p>IV. Palla Non Trovata in una Ostruzione Temporanea Inamovibile Se è noto o pressoché certo che una palla che non è stata trovata sia dentro, sopra o sotto un'ostruzione temporanea inamovibile, una palla può essere droppata secondo quanto previsto dalla Clausola III o dalla Clausola V, se applicabili. Allo scopo di applicare le Clausole III e V, si considera che la palla si trovi nel punto dove ha attraversato per l'ultima volta i limiti più esterni dell'ostruzione temporanea inamovibile (Regola 24-3).</p> <p>V. Zone di Droppaggio ...</p>

APPENDICE I – Parte B – Regole Locali Tipo	
Testo nel 2004	Testo nel 2008
<p>X</p>	<p>8. Zone di Droppaggio</p> <p>Se il Comitato ritiene che non sia possibile o ragionevole procedere in accordo con una Regola che permette di ovviare, può stabilire zone di droppaggio nelle quali la palla può o deve essere droppata per ovviare. In linea generale, tali zone di droppaggio dovrebbero essere previste come opzione aggiuntiva a quelle già previste dalla Regola stessa, piuttosto che essere obbligatorie. Facendo l'esempio di una zona di droppaggio per ostacolo d'acqua, nel caso in cui venga stabilita una di queste zone di droppaggio, si raccomanda la seguente Regola Locale:</p> <p>"Se una palla si trova, oppure è noto o pressoché certo che una palla che non è stata trovata sia nell'ostacolo d'acqua (specificare la posizione), il giocatore può:</p> <ul style="list-style-type: none"> (i) procedere secondo la Regola 26; oppure (ii) come opzione aggiuntiva, droppare una palla, con la penalità di un colpo, nella zona di droppaggio. <p style="text-align: center;">PENALITÀ PER INFRAZIONE ALLA REGOLA LOCALE: Match play - Perdita della buca; Stroke play - Due colpi."</p>

Nota: Quando si utilizza una zona di droppaggio si applicano le seguenti prescrizioni riguardo al droppaggio e ridroppaggio della palla:

- a. Il giocatore non è tenuto a stare in piedi all'interno della zona di droppaggio nel dropare la palla.
- b. La palla droppata deve colpire per prima una parte del campo entro la zona di droppaggio.
- c. Se la zona di droppaggio è definita da una linea, la linea è all'interno della zona di droppaggio.
- d. La palla droppata non deve necessariamente fermarsi all'interno della zona di droppaggio.
- e. La palla droppata deve essere ridroppata se rotola e viene a fermarsi in una posizione prevista dalla Regola 20-2c(i-vi).
- f. La palla droppata può rotolare più vicino alla buca del punto dove ha colpito per la prima volta una parte del campo, purché si fermi entro la distanza di due bastoni da quel punto e non in una posizione che ricada nel punto (e).
- g. Purché soddisfi le condizioni dei punti (e) ed (f), la palla droppata può rotolare e fermarsi più vicina alla buca:
 - della sua posizione originaria o stimata (vedere Regola 20-2b);
 - del punto più vicino dove ovviare o dove ovviare al meglio (Regole: 24-2, 24-3, 25-1 o 25-3); o
 - del punto dove la palla ha attraversato per l'ultima volta il margine dell'ostacolo d'acqua o dell'ostacolo d'acqua laterale (Regola 26-1).

APPENDICE I – Parte B – Regole Locali Tipo

Testo nel 2004

Testo nel 2008

X

9. Congegni per Misurare le Distanze

Se il Comitato desidera procedere in accordo con la Nota della Regola 14-3, si raccomanda la seguente dicitura:

"(Specificare di volta in volta, es. In questa gara, o In questo campo, etc.), un giocatore può ottenere informazioni sulle distanze utilizzando un dispositivo che misuri unicamente la distanza. Se, durante un giro convenzionale, un giocatore utilizza un dispositivo per misurare le distanze che è stato progettato per valutare o misurare altre condizioni che possano influenzare il suo gioco (es. variazioni di quota, velocità del vento, temperatura etc.), il giocatore infrange la Regola 14-3, per la quale è prevista la penalità di squalifica, anche se tali funzioni aggiuntive non vengono utilizzate".

APPENDICE I – Parte C – Condizioni di Gara

Testo nel 2004	Testo nel 2008
<p>La Regola 33-1 prevede che “Il Comitato deve stabilire le condizioni secondo le quali si deve giocare una gara”. Le condizioni dovrebbero contenere molti argomenti quali il metodo di iscrizione, i requisiti per l’iscrizione, il numero di giri da giocare, etc. che non è appropriato trattare nelle Regole del Golf o in questa Appendice.</p> <p>Informazioni dettagliate riguardanti queste condizioni sono fornite nelle “Decisioni sulle Regole del Golf” sotto la Regola 33-1 e nella “Guida per la Gestione delle Gare”.</p> <p>Tuttavia, ci sono alcuni argomenti che potrebbero essere contemplati nelle Condizioni della Gara sui quali si richiama specificatamente l’attenzione del Comitato. Essi sono:</p> <p>1. Specifica della Palla (Nota alla Regola 5-1)</p> <p>Si raccomandano le due seguenti condizioni soltanto per le competizioni che coinvolgono giocatori esperti:</p>	<p>La Regola 33-1 prevede che “Il Comitato deve stabilire le condizioni secondo le quali si deve giocare una gara”. Le condizioni dovrebbero contenere molti argomenti, quali il metodo di iscrizione, i requisiti per l’iscrizione, il numero di giri da giocare, ecc. che non è appropriato trattare nelle Regole del Golf o in questa Appendice.</p> <p>Informazioni dettagliate riguardanti queste condizioni sono fornite nelle “Decisioni sulle Regole del Golf” sotto la Regola 33-1 e nella “Guida per la Gestione delle Gare”.</p> <p>Tuttavia, ci sono alcuni argomenti che potrebbero essere contemplati nelle Condizioni della Gara sui quali si richiama specificatamente l’attenzione del Comitato. Essi sono:</p> <p>1. Specifiche dei Bastoni e della Palla</p> <p>Si raccomandano le seguenti condizioni soltanto per le competizioni che coinvolgono giocatori esperti:</p> <p>a. Lista delle Teste di Driver Conformi</p> <p>Sul suo sito web (www.randa.org), il R&A pubblica periodicamente una Lista delle Teste di Driver Conformi, che elenca le teste di driver che sono state testate e trovate conformi alle Regole del Golf. Se il Comitato desidera limitare la scelta dei giocatori a drivers che abbiano la testa, identificata da modello e loft, presente nella Lista, dovrebbe rendere disponibile la Lista ed adottare la seguente condizione di gara:</p> <p>“Qualunque driver trasportato dal giocatore deve avere la testa, identificata da modello e loft, menzionata sulla vigente Lista delle Teste di Driver Conformi” pubblicata dal R&A.</p> <p>Eccezione: Un driver la cui testa sia stata fabbricata prima del 1999 è esentato dal rispettare questa Condizione.</p> <p style="text-align: center;">* PENALITÀ PER TRASPORTARE, MA NON FARE UN COLPO, CON UNO O PIÙ BASTONI INFRANGENDO QUESTA CONDIZIONE:</p> <p>Match play - Alla conclusione della buca nella quale è stata scoperta l’infrazione, lo stato del match deve essere corretto detraendo una buca per ogni buca nella quale si è verificata l’infrazione; massima detrazione per giro - Due buche.</p> <p>Stroke play - Due colpi per ogni buca nella quale si è verificata l’infrazione; massima penalità per giro - Quattro colpi.</p> <p>Match play o Stroke play - Nel caso di infrazione fra una buca e la successiva, la penalità si applica alla buca successiva.</p> <p>Gare contro par e contro bogey - vedere la Nota alla Regola 32-1a.</p> <p>Gare Stableford - vedere la Nota alla Regola 32-1b.</p> <p>*Qualsiasi bastone o bastoni trasportato/i infrangendo questa condizione deve essere dichiarato fuori gioco dal giocatore comunicandolo al suo avversario in match play, o</p>

<p>a. Lista delle Palle da Golf Conformi</p> <p>Il R&A pubblica periodicamente una Lista delle Palle da Golf Conformi che elenca le palle che sono state testate e trovate conformi.</p> <p>Se il Comitato desidera richiedere ai giocatori di giocare una marca di palla da golf presente nella Lista, dovrebbe affiggere la Lista ed adottare la seguente condizione di gara:</p> <p>“La palla che il giocatore usa deve essere menzionata sulla vigente “Lista delle Palle da Golf Conformi” pubblicata dal R&A.</p> <p style="text-align: center;">PENALITA' PER INFRAZIONE ALLA CONDIZIONE: Squalifica.”</p> <p>b. Condizione di “Una sola Palla”</p> <p>...</p>	<p>al suo marcatore o un compagno di gara in stroke play, immediatamente dopo avere scoperto che c'è stata un'infrazione. Se il giocatore manca di farlo, è squalificato.</p> <p style="text-align: center;">PENALITÀ PER AVERE FATTO UN COLPO CON UN BASTONE INFRANGENDO QUESTA CONDIZIONE: Squalifica.”</p> <p>b. Lista delle Palle da Golf Conformi</p> <p>Sul suo sito web (www.randa.org), il R&A pubblica periodicamente una Lista delle Palle da Golf Conformi che elenca le palle che sono state testate e trovate conformi alle Regole del Golf.</p> <p>Se il Comitato desidera richiedere ai giocatori di giocare un modello di palla da golf presente nella Lista, dovrebbe rendere disponibile la Lista ed adottare la seguente condizione di gara:</p> <p>“La palla che il giocatore gioca deve essere menzionata nella vigente “Lista delle Palle da Golf Conformi” pubblicata dal R&A.</p> <p style="text-align: center;">PENALITÀ PER INFRAZIONE ALLA CONDIZIONE: Squalifica.”</p> <p>c. Condizione di “Una sola Palla”</p> <p>...</p>
-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

APPENDICE I – Parte C – Condizioni di Gara	
Testo nel 2004	Testo nel 2008
<p>6. Pratica</p> <p>a. Principi Generali</p> <p>Il Comitato può emanare norme che regolino la pratica in accordo con la Nota alla Regola 7-1, con l'Eccezione (c) alla Regola 7-2, la Nota 2 alla Regola 7 e con la Regola 33-2c.</p> <p>b. Pratica Tra due Buche (Nota 2 alla Regola 7)</p> <p>Si raccomanda di introdurre una condizione di gara che proibisca di praticare i putt o l'approccio sopra o vicino al putting green dell'ultima buca giocata soltanto nelle gare a colpi [stroke play].</p> <p>Si raccomanda il seguente testo:</p> <p>“Un giocatore non deve giocare qualsiasi colpo di pratica sopra o vicino al putting green dell'ultima buca giocata. Se un colpo di pratica viene giocato sopra o vicino al putting green dell'ultima buca giocata, il giocatore incorrerà nella penalità di due colpi alla buca successiva eccetto che, nel caso dell'ultima buca del giro, egli incorre nella penalità a tale buca.”</p>	<p>6. Pratica</p> <p>a. Principi Generali</p> <p>Il Comitato può emanare norme che regolino la pratica in accordo con la Nota alla Regola 7-1, con l'Eccezione (c) alla Regola 7-2, con la Nota 2 alla Regola 7 e con la Regola 33-2c.</p> <p>b. Pratica Tra due Buche (Nota 2 alla Regola 7)</p> <p>Se il Comitato desidera agire in accordo con la Nota 2 alla Regola 7-2, si raccomanda il seguente testo:</p> <p>“Fra il gioco di due buche, un giocatore non può fare alcun colpo di pratica sopra o vicino al putting green dell'ultima buca giocata e non deve provare la superficie del putting green dell'ultima buca giocata facendovi rotolare sopra una palla.</p> <p style="text-align: center;">PENALITÀ PER INFRAZIONE ALLA CONDIZIONE: Match play – Perdita della buca successiva. Stroke play - Due colpi alla buca successiva.</p> <p>Match play o Stroke play - In caso di infrazione all'ultima buca del giro convenzionale, il giocatore incorre nella penalità a quella buca.”</p>

APPENDICE I – Parte C – Condizioni di Gara

Testo nel 2004	Testo nel 2008
<p>9. Trasporti</p> <p>Se si desidera richiedere ai giocatori di camminare durante una competizione, si raccomanda la seguente condizione:</p> <p>“Durante il giro convenzionale i giocatori devono sempre camminare.</p> <p style="text-align: center;">PENALITA' PER INFRAZIONE ALLA CONDIZIONE:</p> <p>Match play - Alla conclusione della buca in cui l'infrazione è scoperta, lo stato dell'incontro deve essere corretto detraendo una buca per ogni buca in cui è stata commessa un'infrazione. Massima detrazione per giro: Due buche.</p> <p>Gioco a colpi [stroke play] - Due colpi per ogni buca in cui è stata commessa un'infrazione; massima penalità per giro: Quattro colpi. Nel caso di infrazione tra due buche, la penalità si applica alla buca successiva.</p> <p>Match play o gioco a colpi [stroke play] - Quando si scopre che è stata commessa un'infrazione, l'uso di qualsiasi forma di trasporto non autorizzata deve essere interrotto immediatamente. Altrimenti, il giocatore sarà squalificato.”</p>	<p>9. Trasporti</p> <p>Se si desidera richiedere ai giocatori di camminare durante una competizione, si raccomanda la seguente condizione:</p> <p>“I giocatori non possono utilizzare alcun mezzo di trasporto durante un giro convenzionale, a meno che non siano stati autorizzati dal Comitato.</p> <p style="text-align: center;">PENALITÀ PER INFRAZIONE ALLA CONDIZIONE:</p> <p>Match play - Alla conclusione della buca in cui l'infrazione è scoperta, lo stato dell'incontro deve essere corretto detraendo una buca per ogni buca in cui è stata commessa un'infrazione. Massima detrazione per giro: Due buche.</p> <p>Stroke play - Due colpi per ogni buca in cui è stata commessa un'infrazione; massima penalità per giro: Quattro colpi.</p> <p>Match play o Stroke play - Nel caso di infrazione tra due buche, la penalità si applica alla buca successiva. Quando si scopre che è stata commessa un'infrazione, l'uso di qualsiasi forma di trasporto non autorizzata deve essere interrotto immediatamente. Altrimenti, il giocatore è squalificato.”</p>

APPENDICE II – Caratteristiche dei Bastoni

Testo nel 2004	Testo nel 2008
<p>1. Bastoni</p> <p>a. Regola Generale</p> <p>Un bastone è un attrezzo progettato per essere usato per colpire la palla e generalmente si presenta in tre forme: legni, ferri, e putters che si distinguono per la forma e l'uso previsto. Un putter è un bastone con una inclinazione della faccia (loft) non eccedente 10 gradi, progettato principalmente per l'uso sul putting green.</p> <p>Il bastone non deve essere sostanzialmente difforme dalla tradizionale e consueta forma e struttura. Il bastone deve essere composto da una canna e da una testa. Tutte le parti del bastone devono essere fissate in modo tale che il bastone risulti un unico pezzo, e non deve avere alcun accessorio esterno eccetto come permesso altrimenti dalle Regole.</p> <p>b. Regolabilità</p> <p>I legni e i ferri non devono essere progettati per essere regolabili eccetto per il peso. I putters possono essere progettati per essere regolabili per il peso e sono permesse anche altre forme di regolabilità. Tutti i sistemi di regolazione permessi dalle Regole richiedono che:</p> <ul style="list-style-type: none"> (i) la regolazione non possa essere fatta rapidamente; (ii) tutte le parti regolabili siano fissate solidamente e non ci sia ragionevole probabilità che si allentino durante un giro; e (iii) tutte le configurazioni in cui può essere regolato siano conformi con le Regole. <p>La penalità di squalifica per aver modificato intenzionalmente le caratteristiche di gioco di un bastone durante un giro convenzionale (Regola 4-2a) si applica a tutti i bastoni incluso un putter.</p> <p>c. Lunghezza</p> <p>...</p>	<p>1. Bastoni</p> <p>a. Regola Generale</p> <p>Un bastone è un attrezzo progettato per essere usato per colpire la palla e generalmente si presenta in tre forme: legni, ferri, e putters che si distinguono per la forma e l'uso previsto. Un putter è un bastone con un loft (inclinazione della faccia) non eccedente 10 gradi, progettato principalmente per l'uso sul putting green.</p> <p>Il bastone non deve essere sostanzialmente difforme dalla tradizionale e consueta forma e struttura. Il bastone deve essere composto da una canna e da una testa, e può anche avere materiale aggiunto alla canna, per permettere al giocatore di avere una presa salda (vedere successivo punto 3).</p> <p>Tutte le parti del bastone devono essere fissate in modo tale che il bastone risulti un unico pezzo, ed esso non deve avere alcun accessorio esterno. Sono ammesse eccezioni per accessori che non influenzino le prestazioni del bastone.</p> <p>b. Regolabilità</p> <p>Tutti i bastoni possono incorporare meccanismi per la regolazione del peso. Altre forme di regolabilità possono essere ammesse dopo l'approvazione del R&A. Le seguenti prescrizioni si applicano a tutti i possibili metodi di regolazione:</p> <ul style="list-style-type: none"> (i) la regolazione non deve poter essere fatta rapidamente; (ii) tutte le parti regolabili devono essere fissate solidamente e deve esserci ragionevole probabilità che non si allentino durante un giro; e (iii) tutte le configurazioni in cui può essere regolato devono essere conformi alle Regole. <p>Durante un giro convenzionale le caratteristiche di gioco di un bastone non devono essere cambiate di proposito né con una regolazione né in qualunque altro modo (vedere Regola 4-2a).</p> <p>c. Lunghezza</p> <p>...</p>
<p>IN SOSTANZA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rivista per permettere altre forme di regolabilità, diverse da quelle per il peso, soggette a valutazione del R&A 	

APPENDICE II – Caratteristiche dei Bastoni

Testo nel 2004	Testo nel 2008
<p>4. Testa del Bastone</p> <p>a. Forma Semplice</p> <p>Generalmente la testa del bastone deve avere una forma semplice. Tutte le parti devono essere rigide, di tipo strutturale e funzionali.</p> <p>Non è possibile dare una definizione precisa ed esauriente di forma semplice, ma le caratteristiche ritenute in contrasto a questo requisito e quindi non permesse includono:</p> <ul style="list-style-type: none"> (i) fori attraverso la testa, (ii) materiale trasparente aggiunto per scopi diversi da quello decorativo o strutturale, (iii) aggiunte al corpo principale della testa come pomelli, piastre, bacchette o alette, <p>allo scopo di conformarsi alle specifiche dimensionali, per prendere la mira o per qualsiasi altro scopo. Si possono fare eccezioni per i putters.</p> <p>Qualsiasi scanalatura o pattino sulla suola non deve estendersi alla faccia.</p>	<p>4. Testa del Bastone</p> <p>a. Forma Semplice</p> <p>Generalmente la testa del bastone deve avere una forma semplice. Tutte le parti devono essere rigide, di tipo strutturale e funzionali. La testa o una sua parte non deve essere progettata per ricordare l'aspetto di alcun altro oggetto.</p> <p>Non è possibile dare una definizione precisa ed esauriente di forma semplice. Tuttavia, fattezze ritenute in contrasto a questo requisito e quindi non permesse includono, ma non si limitano a:</p> <p>(i) Tutti i Bastoni:</p> <ul style="list-style-type: none"> • fori attraverso la faccia; • fori attraverso la testa (alcune eccezioni possono essere fatte per i putters ed i ferri); • fattezze che abbiano lo scopo di rispondere a specifiche dimensionali; • fattezze che si estendano nella faccia o davanti ad essa; • fattezze che si estendano significativamente al di sopra della linea superiore della testa; • scanalature o pattini sulla testa che si estendano alla faccia (alcune eccezioni possono essere fatte per i putters); e • dispositivi ottici od elettronici. <p>(ii) Legni e Ferri</p> <ul style="list-style-type: none"> • tutte le fattezze elencate al punto (i) di cui sopra; • cavità nel profilo esterno del tacco e/o della punta della testa visibili da sopra; • cavità accentuate o multiple nel profilo esterno del dorso della testa visibili da sopra; • materiale trasparente aggiunto alla testa con lo scopo di rendere conforme una fattezza che altrimenti non sarebbe permessa; e • fattezze che si estendano al di fuori del profilo della testa vista dall'alto.

IN SOSTANZA

- **Rivista per chiarire il senso di "Forma semplice" ed elencare alcune caratteristiche non ammesse; prima inserite nella Guida sui Bastoni"**

b. Misure e Dimensioni

(i) Legni

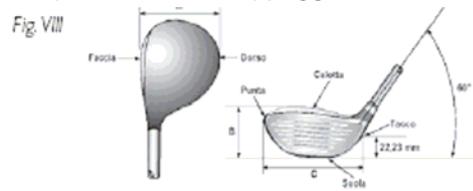
Quando il bastone appoggia con un angolo a 60° (vedere Fig.VIII), le dimensioni della testa del bastone devono essere tali che:

- (a) la distanza tra il tacco (heel) e la punta (toe) della testa del bastone sia maggiore della distanza tra la faccia (face) e il dorso (back);
- (b) la distanza tra il tacco e la punta della testa del bastone non sia maggiore di 5 pollici (127 mm); e
- (c) la distanza tra la suola (sole) e la calotta (crown) della testa del bastone non sia maggiore di 2.8 pollici (71,12 mm).

Queste dimensioni sono misurate su linee orizzontali tra le proiezioni verticali dei punti più esterni di:

- tacco e punta
- faccia e dorso (vedere Fig.VIII, dimensione A);

e su linee verticali tra le proiezioni orizzontali dei punti più esterni della suola e della calotta (vedere Fig.VIII, dimensione B). Se il punto più esterno del tacco non è chiaramente definito, si considera che sia 0.875 pollici (22,23 mm) sopra il piano orizzontale sul quale il bastone appoggia (vedere Fig.VIII, dimensione C).



La dimensione della testa del bastone non deve eccedere 28.06 pollici cubici (460 cm³), più una tolleranza di 0,61 pollici cubici (10 cm³).

Nota: Bastoni non in regola con il limite delle dimensioni massime come specificato nell'Appendice II, 4b(i), che erano usati o commercializzati prima del 1° gennaio 2004 e che per il resto sono conformi alle Regole, possono essere usati fino al 31 dicembre 2004.

(ii) Ferri e Putters

Quando la testa del bastone è nella sua posizione normale di address le dimensioni della testa devono essere tali che la distanza tra il tacco e la punta sia maggiore della distanza tra la faccia e il dorso.

b. Dimensioni, Volume e Momento di Inerzia

(i) Legni

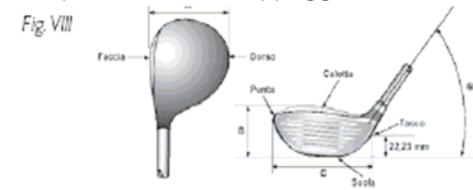
Quando il bastone appoggia con un angolo a 60° (vedere Fig.VIII), le dimensioni della testa del bastone devono essere tali che:

- la distanza tra il tacco (heel) e la punta (toe) della testa del bastone sia maggiore della distanza tra la faccia (face) e il dorso (back);
- la distanza tra il tacco e la punta della testa del bastone non sia maggiore di 5 pollici (127 mm); e
- la distanza tra la suola (sole) e la calotta (crown) della testa del bastone, **includere tutte le fattezze permesse**, non sia maggiore di 2.8 pollici (71,12 mm).

Queste dimensioni sono misurate su linee orizzontali tra le proiezioni verticali dei punti più esterni di:

- tacco e punta
- faccia e dorso (vedere Fig.VIII, dimensione A);

e su linee verticali tra le proiezioni orizzontali dei punti più esterni della suola e della calotta (vedere Fig.VIII, dimensione B). Se il punto più esterno del tacco non è chiaramente definito, si conviehe sia 0.875 pollici (22,23 mm) sopra il piano orizzontale sul quale il bastone appoggia (vedere Fig.VIII, dimensione C).



Il **volume** della testa del bastone non deve eccedere 460 cm³ (28,06 pollici cubici), più una tolleranza di 10 cm³ (0,61 pollici cubici).

Quando il bastone appoggia con un angolo a 60° , la componente del momento di inerzia attorno all'asse verticale attraverso il baricentro, durante il test, non deve eccedere 5900 g cm² (32,259 oz in²) più una tolleranza di 100 g cm² (0,547 oz in²).

(ii) Ferri

Quando la testa del bastone è nella sua posizione normale di address, le dimensioni della testa devono essere tali che la distanza tra il tacco e la punta sia maggiore della distanza tra la faccia e il dorso.

(iii) Putters (vedere Fig. IX)

Quando la testa del bastone è nella sua posizione normale di address, le dimensioni della testa devono essere tali che:

- la distanza dal tacco alla punta sia maggiore della distanza dalla faccia al dorso;
- la distanza dal tacco alla punta della testa sia minore o uguale a 7 pollici (177,8 mm);
- la distanza dal tacco alla punta della faccia sia maggiore o uguale ai due terzi della distanza dalla faccia al dorso della testa;
- la distanza dal tacco alla punta della faccia sia maggiore o uguale ai due terzi della distanza dal tacco alla punta della testa; e
- la distanza dalla suola alla sommità della testa, inclusa qualsiasi caratteristica permessa, sia minore o uguale a 2,5 pollici (63,5 mm).



Per teste di forma tradizionale, queste dimensioni saranno misurate su linee orizzontali tra le proiezioni verticali dei punti più esterni di:

- tacco e punta; e
- faccia e dorso.

Per teste di forma inusuale, la distanza tra la punta ed il tacco può essere misurata sulla faccia.

In caso di teste di forma tradizionale, queste misure saranno prese su linee orizzontali tra le proiezioni verticali dei punti più esterni di:

- il tacco e la punta della testa;
- il tacco e la punta della faccia;
- la faccia e il dorso;

e su linee verticali tra le proiezioni orizzontali dei punti più esterni della suola e della sommità della testa.

Per teste di forma inusuale, la dimensione fra la punta e il tacco può essere presa sulla faccia.

c. Effetto Molla e Proprietà Dinamiche

Il progetto, il materiale, la fabbricazione o i trattamenti della testa del bastone (inclusa la faccia) non devono:

- avere l'effetto di una molla che superi il limite stabilito nel Protocollo per il Test con il Pendolo archiviato presso il R&A; o
- incorporare caratteristiche o tecnologie che includano (ma non siano limitate a) molle separate, o caratteristiche a molla, che abbiano lo

<p>c. Facce per Colpire</p> <p>La testa del bastone deve avere soltanto una faccia per colpire, eccetto che un putter può averne due se hanno le stesse caratteristiche, e sono l'una dalla parte opposta dell'altra.</p>	<p>scopo o l'effetto di influenzare indebitamente l'effetto molla della testa; o</p> <p>(iii) influenzare indebitamente il movimento della palla.</p> <p>Nota: il punto (i) di cui sopra non si applica ai putters.</p> <p>d. Facce per Colpire</p> <p>La testa del bastone deve avere soltanto una faccia per colpire, eccetto che un putter può averne due se hanno le stesse caratteristiche, e sono l'una dalla parte opposta all'altra.</p>
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

APPENDICE II – Caratteristiche dei Bastoni	
Testo nel 2004	Testo nel 2008
<p>5. Faccia del Bastone</p> <p>a. Regola Generale</p> <p>Il materiale utilizzato e il processo di fabbricazione della faccia o della testa del bastone, o qualsiasi trattamento fatto su di esse, non devono avere all'impatto l'effetto di una molla (prova in archivio), o imprimere in modo significativo alla palla più o meno effetto (spin) di una normale faccia in acciaio, o provocare qualsiasi altro effetto che possa indebitamente influenzare il movimento della palla.</p> <p>La faccia del bastone deve essere dura e rigida (si possono fare alcune eccezioni per i putters) e, eccetto per le lavorazioni sotto elencate, deve essere liscia e non deve avere alcun grado di concavità.</p> <p>b. Rugosità e Materiale dell'Area di Impatto</p> <p>Eccetto che per le lavorazioni specificate nei paragrafi successivi, la rugosità della superficie entro l'area progettata per l'impatto ("area di impatto") non deve superare quella di una sabbatura decorativa, o di una fresatura fine (vedere la Fig. IX).</p> <p>L'intera area di impatto deve essere dello stesso materiale. Si possono fare eccezioni per i bastoni di legno.</p> 	<p>5. Faccia del Bastone</p> <p>a. Regola Generale</p> <p>La faccia del bastone deve essere dura e rigida, e non deve imprimere in modo significativo alla palla più o meno effetto (spin) di una normale faccia in acciaio (si possono fare alcune eccezioni per i putters). Eccetto per le lavorazioni sotto elencate, deve essere liscia e non deve avere alcun grado di concavità.</p> <p>b. Rugosità e Materiale dell'Area di Impatto</p> <p>Eccetto che per le lavorazioni specificate nei paragrafi successivi, la rugosità della superficie entro l'area progettata per l'impatto ("area di impatto") non deve superare quella di una sabbatura decorativa, o di una fresatura fine (vedere la Fig. X).</p> <p>L'intera area di impatto deve essere dello stesso materiale (si possono fare eccezioni per le teste di bastoni fatte di legno).</p> 

c. Lavorazioni sull'Area di Impatto

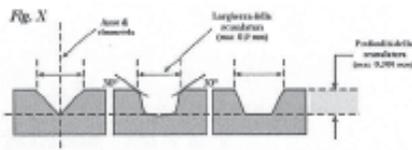
Le lavorazioni sull'area di impatto non devono avere bordi affilati o orli rialzati che si possano sentire con un dito. Le scanalature e le punzonature nell'area di impatto devono essere conformi alle seguenti specifiche:

(i) Scanalature. Si può far uso di una serie di scanalature diritte con lati divergenti e sezione trasversale simmetrica (vedere la Fig.X).

- La larghezza e la sezione trasversale devono essere costanti attraverso la faccia del bastone e per tutta la lunghezza delle scanalature.
- Qualsiasi arrotondamento degli spigoli delle scanalature deve avere una forma a raggio che non ecceda 0,020 pollici (0,508 mm).
- La larghezza delle scanalature non deve eccedere 0,035 pollici (0,9 mm), usando il metodo di misura dei 30 gradi adottato dal R&A.
- La distanza tra gli spigoli di scanalature adiacenti deve essere non inferiore a tre volte la larghezza di una scanalatura, e non inferiore a 0,075 pollici (1,905 mm).
- La profondità di una scanalatura non deve eccedere 0,020 pollici (0,508 mm).

(ii) Punzonature. Si possono fare punzonature.

- L'area di qualsiasi punzonatura non deve eccedere 0,0044 pollici quadrati (2,84 mm²).
- Una punzonatura non deve essere più vicino ad un'altra adiacente di 0,168 pollici (4,27 mm) misurati da centro a centro.
- La profondità di una punzonatura non deve eccedere 0,040 pollici (1.02 mm).
- Se vi sono sia punzonature che scanalature, una punzonatura non deve essere più vicino ad una scanalatura di 0,168 pollici (4,27 mm), misurati da centro a centro.

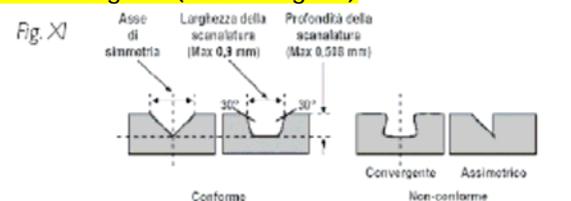


c. Lavorazioni sull'Area di Impatto

Se un bastone ha scanalature e/o punzonature nell'area di impatto esse devono essere progettate ed eseguite in modo da soddisfare le seguenti specifiche:

(i) Scanalature.

- Le scanalature non devono avere bordi affilati o orli rialzati (test in [archivio](#)).
- Le scanalature devono essere diritte e parallele.
- Le scanalature devono avere sezione trasversale simmetrica e avere fianchi non convergenti (vedere Fig. XI)



- La larghezza, la spaziatura e la sezione trasversale delle scanalature devono essere costanti nell'area di impatto.
- Qualsiasi arrotondamento degli spigoli delle scanalature deve avere una forma a raggio che non ecceda 0,020 pollici (0,508 mm).
- La larghezza delle scanalature non deve eccedere 0,035 pollici (0,9mm), usando il metodo di misura dei 30 gradi archiviato presso il R&A.
- La distanza tra gli spigoli di scanalature adiacenti deve essere non inferiore a tre volte la larghezza di una scanalatura, e non inferiore a 0,075 pollici (1,905 mm).
- La profondità di una scanalatura non deve eccedere 0,020 pollici (0,508 mm).

(ii) Punzonature.

- L'area di qualsiasi punzonatura non deve eccedere 0,0044 pollici quadrati (2,84 mm²).
- La distanza fra punzonature adiacenti (o fra punzonature e scanalature) non deve essere inferiore a 0,168 pollici (4,27 mm) misurati da centro a centro.
- La profondità di una punzonatura non deve eccedere 0,040 pollici (1.02 mm).
- Le punzonature non devono avere bordi affilati o orli rialzati (test in [archivio](#)).

d. Lavorazioni Decorative

Il centro dell'area di impatto può essere indicato da un disegno che possa stare entro i limiti di un quadrato i cui lati siano di 0,375 pollici (9,53 mm) di lunghezza. Un tale disegno non deve influenzare indebitamente il movimento della palla. Lavorazioni decorative sono permesse fuori dell'area di impatto.

e. Lavorazioni sulla Faccia Non-metallica del Bastone

Le specifiche di cui sopra si applicano ai bastoni sui quali l'area di impatto della faccia è di metallo o di un materiale di durezza simile.

Esse non si applicano ai bastoni con facce fatte con altri materiali e il cui angolo di inclinazione (loft) sia di 24 gradi o meno, ma sono proibite le lavorazioni che potrebbero influenzare indebitamente il movimento della palla. I bastoni con questo tipo di faccia e con un angolo di inclinazione superiore a 24 gradi possono avere scanalature della larghezza massima di 0,040 pollici (1,02 mm) e della profondità massima di una volta e mezza la larghezza della scanalatura ma, a parte ciò, devono essere conformi alle specifiche sulle lavorazioni di cui sopra.

f. Lavorazioni sulla Faccia dei Putters

Le specifiche di cui sopra riguardanti la rugosità, il materiale e le lavorazioni nell'area di impatto non si applicano ai putters.

d. Lavorazioni Decorative

Il centro dell'area di impatto può essere indicato da un disegno che stia entro i limiti di un quadrato i cui lati siano di 0,375 pollici (9,53 mm) di lunghezza. Un tale disegno non deve influenzare indebitamente il movimento della palla. Lavorazioni decorative sono permesse fuori dall'area di impatto.

e. Lavorazioni sulla Faccia Non Metallica del Bastone

Le specifiche di cui sopra **non si applicano alle teste di bastone fatte di legno** sulle quali l'area di impatto della faccia sia di **durezza inferiore di quella del metallo** ed il cui loft sia di 24 gradi o inferiore, ma sono proibite le lavorazioni che potrebbero influenzare indebitamente il movimento della palla.

f. Lavorazioni sulla Faccia dei Putters

Qualunque lavorazione sulla faccia di un putter non deve avere bordi affilati o orli rialzati.

Le specifiche riguardanti la rugosità, il materiale e le lavorazioni nell'area di impatto non si applicano.

APPENDICE III – La Palla – nessun cambiamento