

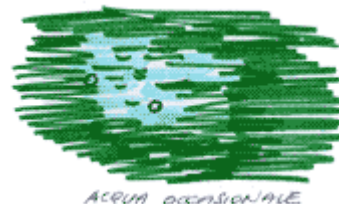
A silhouette of a golfer in mid-swing, set against a vibrant sunset background with warm orange and yellow tones. The golfer is positioned on the left side of the frame, with their arms raised and a golf club held high. The text is overlaid on the right side of the image.

*Le  
definizioni del Golf*

**Ricordate che le definizioni sono la chiave per leggere le regole!** E' chiaro che dovete sapere, per capire, quanto il testo recita. Scoprirete, con sorpresa, forse, come tutto diventi più chiaro. E **ricordatevi di avere accanto a voi il libretto delle regole!**

### Acqua occasionale

Importante è ricordare che "l'acqua occasionale" è un fattore temporaneo. E' anche un termine aleatorio, spesso usato impropriamente, e spesso **NON USATO** quando sarebbe giusto usarlo, perchè non ci si pensa. Notate dal disegno quando si può definire che la pallina è in acqua occasionale. Vedremo poi quando e come è droppabile anche in funzione della posizione dei piedi in "acqua occasionale".



### Agente estraneo

Chiarito che vento ed acqua non sono fattori estranei, tutto il resto che non riguardi il giocatore o il suo partner e non faccia parte dell'incontro è un agente estraneo.

### Animale scavatore

Quando si finisce nei guai si cercano sempre scappatoie, perciò suggeriamo di studiare in zoologia la famiglia dei roditori, così da poter riconoscere un buco di talpa da uno scavo fatto da un cane: il secondo, non essendo il cane un animale scavatore, non è considerato una condizione anormale del terreno, a meno che non sia segnata da un solerte commissario.

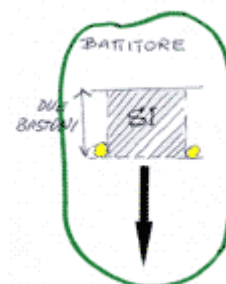


### Arbitro

Quello che dovete ricordare è che un arbitro non può custodire la bandiera, stare vicino alla buca o indicarne la posizione, alzare la palla o marcare la posizione. Queste cose le potete veder bene in TV durante le gare importanti, quando, sovente, l'arbitro è chiamato in causa.

### Aree di partenza

Quando si va sul Tee di partenza o battitore, e si trovano le due palle, o altri indicatori, di colori diversi in genere per uomini, donne e pro, l'area di partenza è definita dal tratto tratteggiato. Al di fuori di essa non si può piazzare la pallina per il tiro.

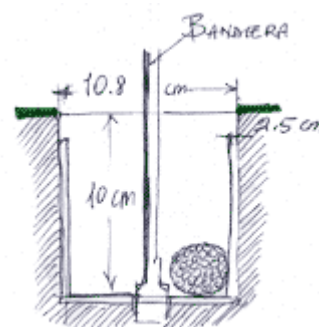


### Asta della bandiera

Passiamo.

### Buca

Guardatevi il disegno: dice tutto.



### Bunker

Guardatevi il disegno. Ci sembra chiaro.



## **Campo di gioco**

E' l'area dove si deve e può giocare.

## **Colpo**

E' il movimento che si fa per colpire la palla e tirarla a 320 yarde come Tiger Wood. Ma (se ci riuscite) bloccate il movimento discendente e vi fermate PRIMA che la mazza tocchi la pallina, allora "non ci fu colpo".

## **Colpo di penalità**

Se non sapete cosa è, prima o poi lo imparerete.

## **Comitato**

Non c'è bisogno di spiegare

## **Compagno di gara/ Concorrente**

Concorrente è un giocatore nelle gare a colpi. Colui con cui gioca è un "compagno di gara". Solo nelle gra foursome o quattro palle o greensome, ovvero a squadra di due o più giocatori, le definizioni di cui sopra includono anche quella di partner.

## **Condizioni anormali del terreno**

Sono: "acqua occasionale", "terreno in riparazione" mucchio di terra o buco nella terra fatto da un animale scavatore (roditore, serpe, uccello)

## **Consiglio**

Il consiglio che vi diamo è quello di far zitto in campo. Attenzione: non date suggerimenti o avvertimenti che possono influenzare un giocatore nella condotta di gioco, nella scelta di un bastone o su come effettuare il colpo.

**Esempi:** "io ho usato il ferro 8", "tira in direzione dell'albero", "stai più basso con le ginocchia", ecc.

Si può indicare invece qualcosa che dovrebbe essere noto: "dopo l'albero c'è un laghetto", "dopo il primo bunker c'è un secondo che non si vede", e così via. Comunque, quando si può, oltre quando si deve, è meglio far silenzio.

## **Deviazione accidentale**

Può essere causata solo da un agente estraneo. Altrimenti la deviazione della pallina non è accidentale (esempio: se tocca la sacca).

## **Equipaggiamento**

Importante: Dice la regola: "tutto ciò che è usato, indossato o trasportato dal giocatore o per suo conto (dal caddy ,n.d.r.) eccetto: qualunque palla che abbia in uso nella buca che si sta giocando o qualunque marchino (tee od altro) mentre sono usati per marcare la posizione della palla o i limiti di un'area entro la quale la palla deve essere droppata". Nota bene: anche il cart è equipaggiamento, con tutto ciò che contiene, ed è di pertinenza del giocatore la cui palla è coinvolta (nella regola in analisi, n.d.r.) a meno che il cart non sia mosso da un altro giocatore che lo usi in comune, ed in quel caso a questi viene attribuito l'equipaggiamento costituito da cart e suo contenuto. Anche la palla che si sta giocando diventa parte dell'equipaggiamento quando è stata alzata e non rimessa in gioco.

### **Che vuol dire tutto questo?**

L'importanza della definizione si vedrà più avanti, quando si parlerà di interferenze ed altro. Ma notate come la definizione sia veramente restrittiva: palla in gioco e marchini in gioco, questi sono gli unici oggetti che fanno parte del gioco e non dell'equipaggiamento del giocatore.

## Fuori limite

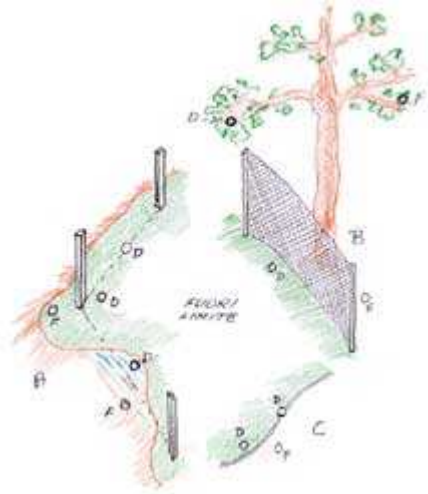
Definizione essenziale da conoscere, visto che riguarda i limiti entro i quali il gioco è permesso, e, nel caso in cui la palla in gioco sia terminata oltre quei limiti, obbliga il giocatore a ritirarla da dove l'aveva tirata, perdendo colpo e distanza.

Seguendo la definizione, caso A, nel caso che il fuori limite sia definito da paletti (bianchi), la linea, a livello del terreno, si riguarda tra gli spigoli interni dei paletti stessi.

F sono le palline "fuori limite" e B quelle buone, inclusa la pallina che è per la sua maggior parte dentro la linea, dalla parte del campo.

Per tirare una pallina vicinissima al fuori limite ci si può piazzare dovunque, anche, se possibile o conveniente, totalmente fuori del campo. Nella figura B si vede che la stessa cosa capita quando il limite del "fuori limite" è una rete. Qui è resa chiara la definizione che il fuori limite si estende anche verso l'alto e verso il basso. Se la pallina finisce sulla fronda dell'albero che è dentro il campo, la pallina è in campo, nell'altro caso illustrato, la pallina è fuori limite. Il fuori limite può essere segnalato con una riga, che è fuori limite.

La pallina su di essa è fuori o dentro, a seconda che la sua maggior parte sia fuori o dentro la riga. Ricordate queste definizioni, e le regole ad esse legate vi saranno subito chiare..



## Giro convenzionale

Se non predisposto diversamente dal Comitato, convenzionale è il giro dalla buca 1 alla buca 18.

## Green e Green sbagliato

Nulla da rimarcare, tranne che una palla è sul green quando qualsiasi sua parte tocchi il green (punto importante per stabilire quando una pallina si possa sollevare e pulire).

## Impedimenti sciolti

Questo punto è molto importante, perchè spesso viene male interpretato. "Impedimenti sciolti" quindi "rimuovibili" sono: **cose naturali quali pietre, foglie, ramoscelli, rami e simili, vermi e insetti e il terreno da loro mosso od ammassato, sempre che non siano fissi o vegetanti o solidamente infossati e non aderiscano alla palla.**

**Sabbia e terreno sparso** sono impedimenti sciolti sul **green, ma non altrove.**

Il giocatore può scegliere se neve o ghiaccio naturale siano impedimenti sciolti o "acqua occasionale".

**Ghiaccio artificiale:** è una ostruzione.

**Attenzione:** non pulite la rugiada e la brina, anche dal green, o nel campo: **NON** sono impedimenti sciolti!

## Linea di gioco

"Togliati dalla mia linea": beh, questa è la linea di gioco. Però, poi, non tirate da un'altra parte.

## Linea del putt

Idem come sopra. E, come sopra, la linea non si estende oltre la buca.

## Marcatore

Sapete cosa è. Può essere un compagno di gara, ma non un arbitro.

## **Onore**

Se ce l'hai parti per primo.

## **Osservatore**

E' un vice arbitro

## **Ostacolo**

Definizione chiarissima: "ostacolo" è **qualsunque bunker o ostacolo d'acqua**

### **Ostacolo d'acqua**

Bracci di mare, laghetti, stagni, fossati, drenaggi, ovviamente scoperti, sia che vi corra l'acqua o no o qualsiasi cosa di simile natura : questi sono ostacoli d'acqua. Tutto il terreno e l'acqua compresi dentro il perimetro sono parte dell'ostacolo. Paletti e limiti di demarcazione dell'ostacolo sono dentro all'ostacolo. I paletti sono ostruzioni. Una pallina è in ostacolo quando vi giace o qualsiasi sua parte tocchi l'ostacolo d'acqua. Normalmente un ostacolo d'acqua dovrebbe essere segnalato da paletti o linee gialle. Vedete qui vari esempi di ostacoli d'acqua.

### **Ostacolo d'acqua laterale**

L'ostacolo d'acqua laterale è, dunque, un "tipo" di ostacolo d'acqua: quello che, o quella parte di un ostacolo d'acqua che il Comitato giudica tale che sia impossibile, o molto improbabile permettere il droppaggio "dietro" ad esso. Normalmente è marcato con paletti rossi.

Una palla è in ostacolo quando vi giace o qualsiasi sua parte tocca l'ostacolo. Anche in questo caso i paletti delimitativi sono in ostacolo.



## **Ostruzioni**

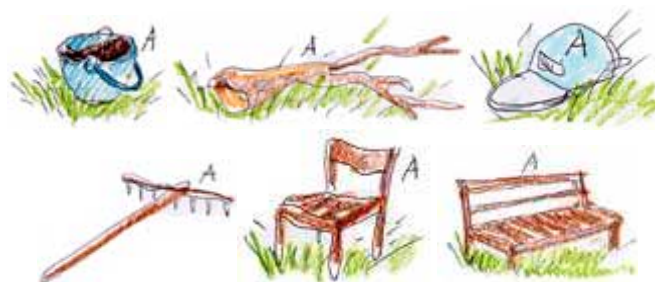
Una "ostruzione" è qualsiasi cosa artificiale eccetto:

- a) gli oggetti che definiscono il fuori limite, quali muri, recinzioni, paletti e ringhiere
- b) qualsiasi parte di un oggetto artificiale e inamovibile che si trovi fuori limite
- c) qualsiasi costruzione che il Comitato decida essere parte integrante del campo di gioco.

**NOTA BENE:** se una ostruzione può essere rimossa senza irragionevole sforzo, senza ritardare ingiustificatamente il gioco e senza causare danni, allora può essere considerata amovibile ed essere rimossa. Altrimenti l'ostruzione è inamovibile (Occhio alle regole locali !!! la regola può essere cambiata da campo a campo).

Imparate bene questa definizione, perchè vi servirà assai per non commettere errori e per trarre i vantaggi che una buona conoscenza può apportare.

Ecco una serie di ostruzioni amovibili:



Ecco una serie di ostruzioni inamovibili (la prima è mista: il muretto è inamovibile, ma il singolo mattone è amovibile):



Vi preghiamo di soffermarvi su queste definizioni perchè, una volta chiare, permettono di capire le regole ad esse relative in modo molto chiaro e semplice..

### **Palla in gioco**

Una volta colpita dall'area di partenza una palla è **in gioco**, e ci rimane fino a che ( il prima possibile) viene imbucata, oppure (meglio di no) non viene persa, finisca fuori limite o possa essere alzata o sostituita ( quando sia possibile).

### **Palla imbucata**

Ferma DENTRO la buca.

### **Palla mossa**

Quando dalla posizione originaria la palla vain qualsiasi altro posto

### **Palla persa**

Leggete bene: se dopo **5 minuti** (alcuni giocatori li fanno durare 10 o più!!) di ricerca da parte del giocatore, dei concorrenti, dei caddies, la palla non viene trovata e **identificata (dichiarate sempre la palla che avete in gioco e esigete che gli altri giocatori facciano altrettanto)** una palla è persa. Anche senza aspettare 5 minuti, se il giocatore mette in gioco un'altra palla, od ha giocato qualsiasi colpo con una palla provvisoria dal punto dove si ipotizza sia la palla originaria, quella viene considerata **persa**, e la seconda diventa la palla in gioco.

### **Palla provvisoria**

Vedi regola 27-2. In breve, per evitare di perdere tempo per cercare una palla chissà dove, si può tirare una seconda palla che viene detta "provvisoria". Questo sempre dal punto in cui si è tirata la prima.

### **Palla sbagliata**

**Attenzione:** spesso ci sono furbizie al riguardo, quindi ricordate che qualunque palla è sbagliata eccetto:

a- palla in gioco

b-palla provvisoria

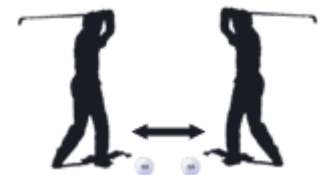
c-una seconda palla giocata seconda la regola 3-3 e 27-7/b in gara a colpi

### **Parti e partite**

Definizioni da imparare bene: aiutati dalle figure cercate di memorizzare quanto segue.

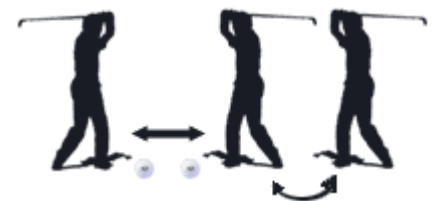
**Parte:** è formata da un giocatore o da due o più giocatori che sono partners.

**Singolo:** è una partita in cui un giocatore gioca contro un altro.

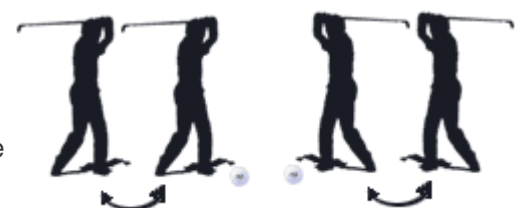


**Threesome:** è una partita in cui un giocatore gioca contro gli altri due e ciascuna parte gioca una palla.

Il giocatore solo gioca la propria, gli avversari giocano con partenze alternate, una sola palla.



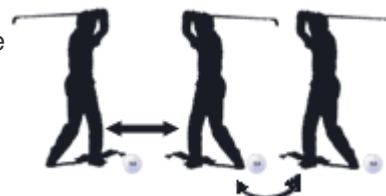
**Foursome:** è una partita in cui due giocatori giocano contro altri due e ciascuna parte gioca una palla. Quindi ci sono partenze alternate (buche pari e buche dispari) dei giocatori di una parte.



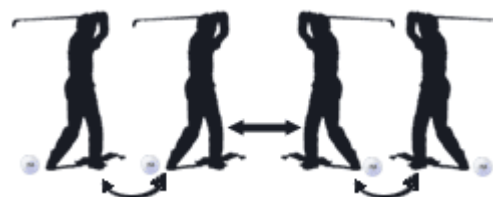
**Three-ball** (partita a tre palle): è una gara a buche in cui tre giocatori giocano uno contro l'altro, ciascuno la propria palla, e ogni giocatore gioca due distinte partite.



**Best ball:** è una partita in cui un giocatore gioca contro la miglior palla di due o di tre giocatori.



**Four balls** (quattro palle): è una partita nella quale due giocatori giocano la loro miglior palla contro quella di altri due giocatori.



### Partner

E' un giocatore che gioca con un altro per la stessa parte.

### Percorso

E' tutto il campo di gioco, dentro i suoi limiti ad eccezione delle aree di partenza e degli ostacoli.

### Portabastoni

Il "caddy" famoso: porta la sacca o tira il carrello o guida il cart e può dare consigli e suggerimenti al giocatore

**ATTENZIONE:** il portabastoni può servire anche due giocatori diversi: durante il gioco è sempre considerato, così come l'equipaggiamento che trasporta, il portabastoni del giocatore della palla coinvolta. Se però agisce dietro specifiche istruzioni di un altro giocatore, automaticamente è considerato portabastoni di quest'ultimo.

### Portabastoni esploratore:

Cercapalle incaricato: è un agente estraneo al gioco.

### Posizione dei piedi (stance)

E' prendere posizione con i piedi, per effettuare un colpo.



### Prendere posizione sulla palla (addressing the ball)

**ATTENZIONE:** quando si è presa la posizione con i piedi NON si è ancora in gioco, ma quando OLTRE a prendere la posizione con i piedi, si è definita anche la posizione del bastone e lo si è appoggiato al suolo, allora il giocatore entra in gioco (vedere cosa succede quando, così facendo si muove la palla). Chiaro che, in ostacolo, non potendosi appoggiare il bastone a terra, la posizione sulla palla coincide con la presa di posizione dei piedi.

### Punto più vicino per ovviare all'interferenza

Su questa definizione ci marciano in molti, quindi **ATTENZIONE:** La definizione dice: è il punto di riferimento per evitare, senza penalità, l'interferenza con:

**Regola 24/2:** una ostruzione inamovibile.

**Regola 25-1:** condizioni anormali del terreno

**Regola 25-3:** un green sbagliato. E' il punto sul campo più vicino a dove si trova la palla, NON più vicino alla buca, che, se la palla vi fosse posizionata non ci sarebbe alcuna interferenza.

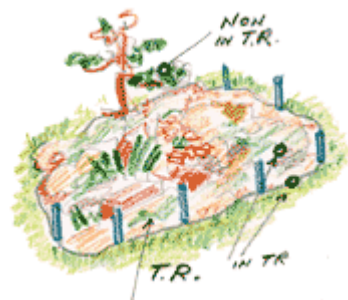
La simulazione del colpo per determinare se l'interferenza non c'è più deve essere fatta con il bastone che verrà effettivamente usato per effettuare il colpo.

## Regola

la risparmiamo.

### Terreno in riparazione

Molto importante conoscere la definizione a menadito: Tutto il terreno marcato **T.R.** dal comitato del campo è terreno in riparazione, con tutto quello che c'è dentro: materiale, terreno, sabbia, erba..... deve essere delimitato con appositi paletti ( blu di solito), considerati ostruzioni, e/o da righe che fanno parte del terreno in riparazione. Basta che la pallina tocchi con una sua parte tale terreno per essere considerata in esso.



**Nota bene:** il terreno in riparazione non ha limiti verso il basso, ma li ha verso l'alto. Dalla figura si vede che se la palla è su di un ramo che sporge sul terreno in riparazione, la stessa NON è in esso. Importante la seguente definizione: una buca scavata da un operaio o un mucchio di materiale abbandonato ma destinato alla rimozione è considerato terreno in riparazione ANCHE se non è marcato come tale. Così invece non è qualsiasi cosa o materiale abbandonato sul campo ma non destinato alla rimozione (esempio dei mucchietti di fieno, o altra erba tagliata). A meno che non sia proibito dal comitato, si può giocare dal terreno in riparazione, se il giocatore lo considera più conveniente.

