

A photograph of a golfer in mid-swing on a lush green golf course. The golfer is wearing a white shirt, dark trousers, and a blue cap. The background features rolling green hills and a dense line of trees under a bright sky. The text 'Le regole del Golf' is overlaid in a green, cursive font.

Le regole

del

Golf

Etichetta.

Sicurezza:

dice: **state attenti!!**

La testa del bastone si può sfilare, un compagno può muoversi senza che tu te lo aspetti.
Guardati attorno prima di fare swings di pratica!!

Considerazione per gli altri giocatori.

in pochissime parole: siate educati! Pensate sempre che esistono anche gli altri, non solo voi!

Velocità di gioco:

leggetevi due, tre volte questo paragrafo. Imparatelo a memoria, e comportatevi di conseguenza!!
Non esitate mai a richiamare i vostri compagni o altri "flights" (gruppi) se rallentano il gioco, e se non vogliono lasciar passare i giocatori che seguono. Litigate, se necessario, ma fate valere la ragione dell'educazione sui maleducati che pensano solo a se stessi e considerano il campo come proprietà personale!!

Precedenza sul campo.

Ricordate anche che le partite a due palle (due giocatori) hanno diritto di precedenza su partite a tre o quattro palle, e quest'ultime dovrebbero invitare a passare.

Ricordate anche che un giocatore solitario NON HA MAI il diritto di precedenza. Guai se si lascia l'abitudine a qualcuno di cavalcare il campo, in certi casi in cart, da solo, pretendendo di passare tutti!! In ogni caso chi gioca 18 buche ha diritto di passare chi gioca meno buche.

Tutte regole arcinote, ma spesso disattese, con rabbie, malumori, cattivo gioco: per questo bisogna far sì che vengano rispettate.

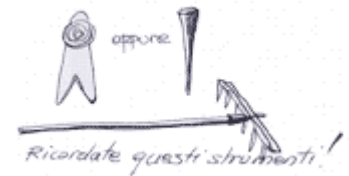
Cura del campo.

Whao!! Che punto dolente!! Fretta, indolenza, indifferenza, ovvero maleducazione e mancanza di rispetto, fanno di questo punto uno dei più trasgrediti.

Purtroppo, nei Circoli non c'è mai sufficiente controllo e decisione nel punire i trasgressori: pitch marks non richiusi, bunkers non rastrellati, zolle non rimpiazzate.....!!

A volte il campo sembra un terreno di battaglia, e, spesso, quelli che creano più danni sono i soci stessi del club proprietari di quote, e quindi i più interessati a preservare il campo.

Non abbiate mai paura a richiamare chi non si comporta bene: voi avete ragione e lui torto. Siate educati, ma fermi nel richiamo, e, se non ottenete risultati, deferite il tutto agli organi competenti.



Regola 1.

1-1 Regola generale

Tirare dall'area di partenza per finire in uno o più colpi dentro la buca, seguendo le regole.

1-2 Esercitare influenza sulla palla

Si può incitare una palla a "volare", "fermarsi", "piegare"... col pensiero o con la parola, ma un giocatore o un caddy NON possono in alcun modo influenzare il movimento della palla se non in conformità con le regole (vedi 24-1 rimozione di ostruzioni) **Penalità:**

gara a buche: perdita della buca

gara a colpi : due colpi

1-3 Accordarsi per NON applicare le regole:

Capita anche questo!! Se viene scoperta l'infrazione comporta sempre SQUALIFICA per tutti.

1-4 Casi non contemplati dalle regole:

Per quanto pochi possono essere, la decisione dovrà essere presa con equità.

Regola 2.

Regola 2 - Gare a Buche (match Play)

2-1 Vincitore della buca-Conto delle buche

La partita è giocata buca per buca.

Vince chi imbucava nel minor numero di colpi, se si gioca alla pari.

Vince chi imbucava nel minor numero NETTO di colpi (sottratto l'handicap) se si gioca con Hcp.

Come si contano le buche? Tante buche "up", ovvero vinte in più dell'avversario (esempio: dopo sei buche un giocatore ha vinto tre buche una l'ha pareggiata e due le ha perse : si trova "1 up").

Pari merito e tante da giocare (dopo sei buche 3 a 3 con 12 da giocare).

"**dormie**": così si definisce una parte quando è tante buche up, quante ne mancano per terminare il gioco. Esempio: buca 16, una parte è due up, con due buche da giocare, è "dormie" (pronuncia : dormi).

2-2 Buca pareggiata

Se i giocatori imbucano con lo stesso No. di colpi, la stessa è pareggiata.

Nota bene: un giocatore finisce la buca, l'altro deve imbucare per pareggiare, il primo commette una qualsiasi penalità: la buca viene pareggiata.

3-2 Vincitore della partita

Una partita è vinta (in un giro convenzionale) dal giocatore che ad un certo punto ha più colpi "up" di quante buche mancano per finire il giro (esempio 3 con 2, 5 con 4.....).

Se, arrivati alla fine del giro si è ancora in pari, per decidere il vincitore (a meno di contraria decisione del Comitato) si prosegue ad oltranza.

4-2 Concessione del colpo successivo, della buca o della partita

Quando la palla dell'avversario è ferma o ritenuta ferma (regola 16-2), il giocatore può concedergli di aver imbucato il prossimo colpo, e la palla può essere rimossa.

Un giocatore (ovviamente se si trova in forte difficoltà e sotto di vari colpi) può concedere la buca all'avversario che non può rifiutare il grazioso gesto, che non può, altresì, essere ritirato.

2-5 Reclami

Importante!! Se non è possibile dirimere una contestazione subito, le due parti debbono continuare il gioco, ma un qualsiasi reclamo deve essere formulato PRIMA che qualsiasi giocatore abbia effettuato un tiro dalla partenza successiva, o, se si è sull'ultima buca, prima che tutti i giocatori abbiano lasciato il green.

Ricordate bene, tutti voi che giocherete i campionati sociali match play, che nessun reclamo tardivo verrà preso in considerazione, a meno che i fatti fossero precedentemente sconosciuti ad un giocatore, e l'avversario gli abbia dato una informazione sbagliata (ad esempio su una regola locale: un giocatore non la conosce e chiede all'avversario che gli dice una cosa per l'altra). Comunque, se il risultato dell'incontro è stato ufficializzato, un reclamo può essere accolto solo se c'è prova di dolo da parte dell'avversario (che consapevolmente danneggia l'altro, dandogli un'informazione sbagliata).

2-6 Penalità generale

Per l'infrazione ad una regola, la penalità è perdita della buca.

Regola 5.

Prendiamoci una licenza e saltiamo, per il momento, la regola 3 e la regola 4. Passiamo alla:

Regola 5: La Palla

5-1 Regola Generale

Ovviamente la palla che si gioca deve essere regolamentare.

5-2 Materiale estraneo

Non applicare materiale estraneo alla palla, pena la squalifica (normalmente la palla si pulisce!)

5-3 Palla inservibile al gioco.

Questo è un caso che può capitare a tutti, quindi è bene sapere che: in qualsiasi momento e posizione nel campo il giocatore che ha ragione di credere che la palla che gioca sia rovinata e quindi inservibile, perchè: visibilmente tagliata, incrinata o ovalizzata, può marcare la posizione, sollevare la palla, senza penalità, per determinare se è inservibile. Prima, però, deve avvisare l'avversario, in gara a buche, o il marcatore o compagno di gioco in gara a colpi e deve mostrar loro la palla prima di pulirla. Se non si segue questa procedura scatta la penalità di un colpo. Quindi, attenti!



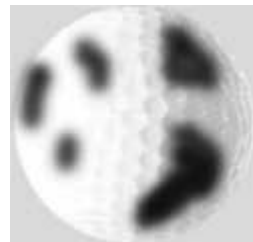
Pallina con crepe o tagli



Pallina sporca (fango, terra, ecc.)



Pallina deformata



Pallina macchiata.



Pallina con fessure



Pallina con screpolature

Se viene determinato che la palla è divenuta inservibile al gioco nel corso della buca che si sta giocando, (anche se è indubbiamente difficile determinare il contrario), il giocatore la può sostituire con una nuova. Se il controllo porta a diversa conclusione, la palla deve essere ripiazzata.

Può capitare che una palla "esploda", e, in tal caso, il colpo è annullato e ripetuto il più vicino possibile al punto in cui era stato effettuato.

PENALITA' PER INFRAZIONE ALLA REGOLA 5-3

Gara a buche: perdita della buca

Gara a colpi: due colpi.

Nota bene: se l'avversario, il marcatore, il compagno non sono d'accordo, debbono far valere le loro ragioni PRIMA che il giocatore giochi un'altra palla.

2)

Mancanza della firma del giocatore (o del marcatore)

3)

Mancanza della firma del marcatore sugli errori nella trascrizione di un risultato.

4)

Score corretto.

PENALITA' PER INFRAZIONE ALLA REGOLA 6-6b: SQUALIFICA

c) **Correzione sulla carta** - nessuna correzione può essere fatta sullo score dopo che lo stesso è stato consegnato!!! (e pur capita)

d) **Punteggio errato ad una buca** - Il concorrente è responsabile per l'esattezza del punteggio segnato per ogni buca sulla sua carta. Se consegna uno score con un risultato più basso del reale, in qualsiasi delle buche, sarà squalificato. Se, invece, (distrattino, diciamo noi) il risultato è più alto, tale rimane.

NOTA 1: Il Comitato è responsabile della somma del punteggio e dell'applicazione dell'hcp indicato sullo score.

NOTA 2: Gare 4 palle: vedere la regola 31-4 e 7-a .

6-7 Ritardo ingiustificato; gioco lento

Nota redazionale: molti giocatori dovrebbero leggere e rileggere questa regola!!

Il giocatore deve giocare senza ritardi ingiustificati ed in conformità con le linee di indirizzo riguardanti la velocità di gioco che possono essere stabilite dal comitato. Fra il termine di una buca e l'inizio del gioco alla partenza della buca successiva il giocatore non dovrà ritardare ingiustificatamente il gioco (lavarsi alla fontanella, bere o mangiare, cercare guanti o altre cose, chiacchierare.....PENSATE a quante cose inutili a volte si fanno che portano a perdere minuti preziosi per il compendio del gioco, e ben venga la penalità).



PENALITA' PER INFRAZIONE ALLA REGOLA 6-7

Gare a buche: perdita della buca

Gare a colpi: due colpi

(Vedere anche le Note alle regole 32-1a e 32-1b)

Per ripetuta trasgressione: squalifica

NOTA 1: Se il ritardo causato ingiustificatamente tra una buca e l'altra provoca il ritardo nella buca successiva, eccetto che nelle gare contro par,contro bogey e stableford (reg.32) la penalità si applica a

quella buca.

NOTA 2: Allo scopo di prevenire il gioco lento, il comitato può stabilire nel regolamento di una gara (reg.33-1) di definire i tempi massimi per: completare il giro convenzionale, una buca, un colpo.

Nelle gare a colpi il comitato può modificare la penalità come segue:

Prima infrazione: 1 colpo

Seconda infrazione : 2 colpi

Ripetuta trasgressione : Squalifica.

NOTA DI REDAZIONE: purtroppo la regola 6-7 è la più sistematicamente violata e la meno punita, per riguardi, amicizia, convivenza.... eppure dovrebbe essere molto più osservata, perchè la continuità di gioco è determinante per moltissimi giocatori, che l'inosservanza della regola penalizza ingiustificatamente.

6-8 Interruzione del gioco; ripresa del gioco

a) Quando è permesso

Il giocatore non DEVE interrompere il gioco a meno che:

(i) il Comitato abbia sospeso il gioco

(ii) egli ritenga ci sia pericolo a causa di fulmini

(iii) egli chieda una decisione del Comitato su un punto dubbio o contestato (reg. 2-5 e 34-3)

(iv) (facendo i debiti scongiuri, n.d.r) non ci sia una valida ragione come un malore od altro.



NOTA 1: il brutto tempo non è, di per se, buona ragione per interrompere il gioco.

NOTA 2: se un giocatore interrompe il gioco senza specifico permesso, poi il comitato ,analizzate le sue ragioni, non le trova soddisfacenti, il giocatore incorre nelle **squalifica**.

Eccezione in gara a buche: se i contendenti, di comune accordo, interrompono il gioco, a meno che non ritardino od intralcino la gara, non incorrono in squalifica. Nota: abbandonare il percorso, di per se, non costituisce interruzione di gioco.

b) Procedura in caso di gioco sospeso dal comitato

(n.d.r.:leggere bene, perchè spesso può capitare in gara di dover interrompere il gioco)

Il comitato sospende il gioco: se i giocatori di una partita o gruppo, si trovano sul tee di partenza o fra il green e il tee successivo, debbono sospendere il gioco, e NON riprenderlo fino ad apposito segnale del Comitato.

Se, come accade nella maggior parte dei casi, si trovano nel percorso di una buca, ci sono due possibilità: In caso di evidente non pericolo (interruzione per campo allagato, o altre motivazioni) i giocatori potranno continuare, senza ritardi, al massimo fino a COMPLETARE la buca, e non dovranno riprendere il gioco finchè il Comitato non avrà dato il via alla ripresa .

PENALITA' PER INFRAZIONE ALLA REGOLA 6-8b : Squalifica.

L'altra opzione è che il gioco sia sospeso per evidente pericolo, normalmente fulmini (**a meno che non ci sia un vulcano vicino in eruzione, n.d.r.**), ed in quel caso, dovunque si trovi, in qualsiasi momento, il giocatore, pena **la squalifica**, deve sospendere immediatamente il gioco (circostanze attenuanti alla regola 37-7).

QUINDI ATTENZIONE: non fate i furbi o i presupponenti: gioco interrotto? ALT. tutti fermi, e meglio ritornare di volo in Club House che ripararsi sotto un albero, o girellare con i ferri o l'ombrello in mano.

c) Alzare la palla quando il gioco è interrotto.

Seguendo dunque la regola 6-8a, se il Comitato ha sospeso il gioco, o VI E' UNA BUONA RAGIONE per farlo (il giocatore ,ritenendo ci sia serio pericolo di fulmini,può decidere autonomamente di interrompere il gioco, come visto, facendo questo deve però, rapportarsi al comitato e riferire su ciò che ha fatto e sulle sue ragioni), il giocatore marca la palla, e la alza senza penalità. Chiaro che : se il giocatore alza la palla senza una buona ragione per farlo, non marca la posizione della palla, e non riferisce quello che ha fatto al comitato, che non l'aveva autorizzato ad alzare la palla riceve **la penalità di un colpo**.

d) Procedura alla ripresa del gioco

ATTENZIONE: procedete secondo le procedure che seguono per non incorrere in penalità.(anche se la ripresa è dopo un giorno dall'interruzione).

(i) se il giocatore, con il beneplacito del Comitato, aveva alzato la palla, dopo averla debitamente marcata, e se n'era andato, dovrà piazzare una palla nel punto dove la palla originale era stata alzata. Se la palla originale era ancora lì, allora il giocatore la marca, la alza, la pulisce, e la ripiazza. Se vuole, può sostituire la palla originaria con un'altra, dichiarandola.(ii).

(iii) se la palla o il marcapalla, per il vento o acqua od altre cause si sono mossi durante l'interruzione del gioco, il punto dove piazzare un'altra palla o marcare la palla, prima di alzarla, sarà il punto nel quale sono state trovate. (punto indeterminabile: reg: 20-3c).

PENALITA' PER INFRAZIONE ALLA REGOLA 6-8d: Gare a buche: perdita della buca. Gare a colpi: due colpi. E' chiaro che la penalità secondo la 6-8c, decade di fronte alla penalità generale per infrazione alla 6-8d. (le due penalità non si sommano).

Regola 7.

Regola 7: Colpi di Pratica

7-1 Prima di un giro o fra un giro e l'altro

a) gare a buche: Nella giornata di gara a buche un giocatore può PRATICARE sul campo, prima della gara e di ogni giro.

b) gare a colpi (ATTENZIONE: leggete bene per non cadere in situazione di squalifica, n.d.r.): In qualsiasi giornata di gare a colpi o di spareggio, un concorrente non potrà praticare in campo o sui green della gara, prima di un giro o di uno spareggio (ATTENZIONE dunque, in un momento di attesa o di ritardo nella partenza di una buca, di non praticare sul green della buca vicina: SQUALIFICA!!! n.d.r.)

Quando poi ci sono due o più giri di una gara disputati durante giorni consecutivi, vale quanto detto prima.

Eccezione: è però consentito effettuare colpi di approccio o putts sopra o vicino all'area di partenza della prima buca, prima di iniziare un giro o lo spareggio.

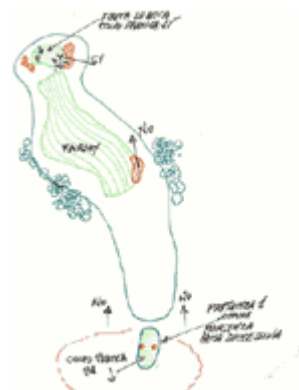
Nota: il Comitato può anche stabilire, comunicandole ai giocatori, regole diverse da quelle sopra indicate.

PENALITA' PER INFRAZIONE ALLA REGOLA 7-1b: Squalifica.

7-2 Durante un giro

Durante un giro un giocatore NON può effettuare colpi di pratica (con la pallina, ovviamente) TRANNE che approcci e putt sopra o vicino al green dell'ultima buca giocata, a qualunque green di pratica, o all'area di partenza della buca successiva. Tali colpi NON debbono essere eseguiti da un ostacolo e non debbono ritardare il gioco.

Nota: quando il gioco è stato sospeso dal Comitato, alla ripresa un giocatore può praticare come previsto in questa regola, in qualunque parte che non sia campo di gara, oppure come permesso e stabilito dal comitato.



Clicca sull'immagine per ingrandirla

PENALITA' PER INFRAZIONE ALLA REGOLA 7-2

Gare a buche-perdita della buca;

gare a colpi- due colpi

Nel caso di infrazione fra una buca e l'altra, la penalità verrà applicata alla buca successiva

Nota 1: Un movimento di pratica NON è considerato colpo di pratica, e può essere fatto ovunque. (anche se non troppe volte, ritardando il gioco e mettendo in angoscia i compagni di gioco, n.d.r.).

Nota 2: Il Comitato può proibire la pratica sopra o vicino alla buca di partenza o all'ultima buca giocata.

Regola 8.

Regola 8: Consiglio, indicare la linea di gioco

8-1 Consiglio

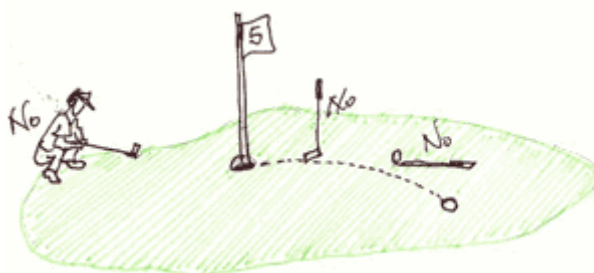
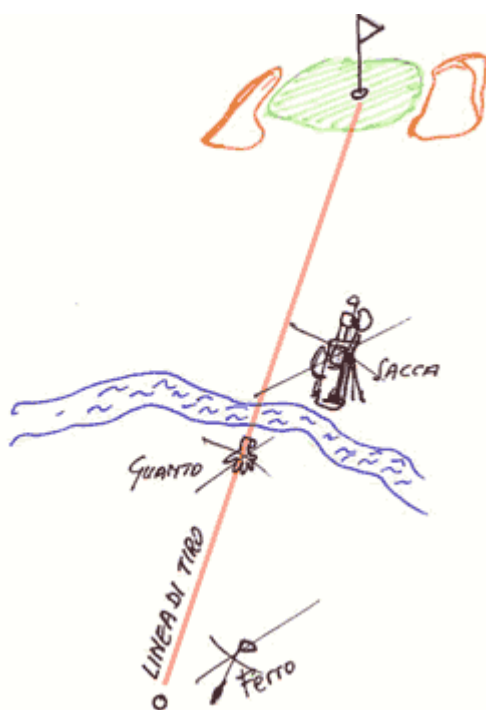
Durante un giro convenzionale, un giocatore NON dovrà dare consiglio (vedi nelle "definizioni") a nessun altro partecipante alla gara eccetto che al suo partner e può chiedere consiglio SOLO al suo partner o ad entrambi i loro caddies.

8-2 Indicare la linea di gioco

a) al di fuori del green

Un giocatore può farsi indicare da chiunque la linea di gioco ECCEPTE che sul green, ma nessuno potrà essere posizionato dal giocatore sulla linea o vicino ad essa o sull'estensione della linea al di là della buca mentre il colpo viene eseguito. Qualunque segno messo dal giocatore, o con il suo consenso, per indicare la linea, nel corso del gioco di una buca, dovrà essere rimosso prima che il colpo sia effettuato.

N.D.R.: attenzione a non lasciare un bastone in linea con il tiro, o la sacca in linea con il tiro!!!! Spesso accade per distrazione, ma c'è penalità.



Eccezione: Asta della bandiera custodita o alzata-vedi [regola 17-1](#)

b) Sul green

Sul green, prima di effettuare il colpo, il giocatore, il suo partner o il suo portabastoni possono indicare la linea ipotetica del putt, ma senza toccare il green. Nessun segno può essere fatto o piazzato per indicare la linea del putt.

PENALITA' PER INFRAZIONE ALLA REGOLA:

Gare a buche - perdita della buca.

Gare a colpi: 2 colpi.

Nota: in una gara a squadre, il comitato può permettere a ciascuna squadra di avere un "consigliere" anche per la linea del putt, e può regolarne i compiti, oltre che la nomina..