



I PRINCIPALI CAMBIAMENTI ALLE REGOLE DEL GOLF

In vigore dal **1 GENNAIO 2019**

1) Palla Ferma che si Muove Accidentalmente

- Muovete accidentalmente la vostra palla durante la sua ricerca: **Non c'è più penalità.**
- Muovete accidentalmente la vostra palla o il marca-palla quando questa è sul putting green: **Non c'è più penalità.**
- Nuovo standard per decidere se avete causato il movimento della vostra palla: si riterrà che avete causato il movimento della vostra palla solo se questo è noto o pressoché certo (vale a dire, è almeno il 95% probabile che ne siate stati voi la causa).

2) Ripiazzare una Palla Mossa o Alzata

- Nuova procedura quando non conoscete il punto esatto sul quale la vostra palla era ferma: dovete **ripiazzare** la palla sul suo punto originario stimato (**invece di droppare la palla su quel punto**); e se il punto stimato era sopra, sotto o contro oggetti vegetanti, attaccati o fissi (come l'erba), dovete ripiazzare la palla sopra, sotto o contro tali oggetti.

3) Palla in Movimento Devziata Accidentalmente

- La vostra palla in movimento colpisce accidentalmente voi, il vostro equipaggiamento, il vostro caddie, qualcuno che custodisce l'asta della bandiera per voi oppure un'asta della bandiera rimossa o custodita: **Non c'è più penalità.**

4) Droppare la Palla nell'Area Dove Ovviare

- La palla deve essere droppata soltanto dal giocatore. Né il caddie del giocatore, né chiunque altro può farlo.
- Il giocatore deve lasciar andare la palla da una posizione all'altezza del ginocchio, in modo che la palla cada dritta, senza che il giocatore la lanci, la ruoti o la faccia rotolare oppure utilizzi qualsiasi altro movimento che possa influenzare il luogo dove la palla andrà a fermarsi, e non tocchi qualsiasi parte del corpo o dell'equipaggiamento del giocatore prima che colpisca il terreno.
- Il giocatore ha terminato di ovviare quando la Palla droppata nel modo giusto si ferma all'interno dell'area dove ovviare.
- Si ricorda che per misurare l'area dove ovviare **devi utilizzare il bastone più lungo che hai nella sacca con esclusione del Putt** e la palla per essere nuovamente in gioco deve rimanere nell'area del bastone o dei due bastoni.

5) Palla Persa

- E' ridotto il tempo per la ricerca della palla: Una palla è persa se non è trovata entro **TRE** minuti (invece degli attuali cinque minuti) dopo che ne avete iniziato la ricerca.

6) Palla Provvisoria

- Una volta che hai lasciato il punto da dove avevi fatto il colpo precedente se hai il tempo di tornare in quel punto prima che scadono i tre minuti **PUOI FARLO**.

7) Palla Infossata

- Potete ovviare all'interferenza se la vostra palla è infossata ovunque (**eccetto** nella sabbia) nell'area generale (che è il nuovo termine di "percorso"), eccetto laddove una regola locale limiti l'ovviare all'interferenza nel Fairway o aree simili (questo inverte la posizione predefinita nelle Regole attuali).

8) Palla da Utilizzare nell'Ovviare all'Interferenza

- Sostituire un'altra palla: Potete continuare a utilizzare la palla originaria o potete sostituire un'altra palla, ogni qualvolta **DROPPATE** o **PIAZZATE** una palla.

9) Il Putting Green

- Eseguire il putt con l'asta della bandiera nella buca: **Non c'è più penalità** se giocate una palla dal putting green e questa colpisce l'asta della bandiera non custodita nella buca.
- Riparare i danni sul putting green: potete riparare quasi tutti i danni (incluso i segni dei chiodi e i danni di animali) sul putting green (Invece di essere limitati a riparare soltanto i segni dell'impatto della palla e le tracce delle vecchie buche).
- Toccare la vostra linea del putt o toccare il putting green nell'indicare l'obiettivo: **Non c'è più penalità** se voi o il vostro caddie fate ciascuna di queste cose, a condizione che nel far ciò non si migliorino le condizioni che influenzano il vostro colpo.
- Ripiazzare la vostra palla se questa si muove proprio dopo che voi l'avevate già marcata, alzata e ripiazzata: Ogni qualvolta questo accade sul putting green, ripiazzerete la palla sul suo punto - anche se questa è stata spinta dal vento o è stata mossa per nessuna ragione precisa.
- Il vostro caddie marca e alza la vostra palla su putting green: **Non c'è più penalità** se il vostro caddie fa questo senza la vostra specifica autorizzazione.

10) Aree di Penalità

- Aree di Penalità ampliate oltre gli ostacoli d'acqua: le "aree di penalità" marcate in rosso e giallo possono includere adesso le aree che il Comitato decide di marcare a questo proposito (come deserti, giungle, terreni di roccia lavica), in aggiunta alle aree di acqua.
- Aumentato l'utilizzo delle aree di penalità rosse: ai Comitati viene concessa la discrezionalità di marcare tutte le aree di penalità in rosso di modo che è sempre consentito l'ovviare lateralmente (ma i Comitati possono sempre marcare le aree di penalità in giallo laddove lo considerino idoneo).
- Eliminazione dell'opzione di ovviare sul lato opposto: Non siete più autorizzati a ovviare da un'area di penalità rossa sul lato opposto dal punto dove la palla per ultimo è entrata nell'area di penalità (a meno che un Comitato adotti una Regola Locale che lo permetta).
- Eliminazione di tutte le restrizioni relative al muovere o toccare cose in un'area di penalità: Non c'è più penalità se toccate o muovete impedimenti sciolti (come foglie, pietre e ramoscelli) o toccate il terreno con la mano o con il bastone in un'area di penalità.

11) Bunker

- Prima di giocare una palla in un bunker, un giocatore può rimuovere impedimenti sciolti.
- Limitazioni sul toccare la sabbia nel Bunker prima di eseguire un colpo con una palla

in un bunker, un giocatore non deve toccare intenzionalmente la sabbia nel bunker con una mano, un bastone, un rastrello o un altro oggetto per provare la condizione della sabbia al fine di apprendere informazioni per il colpo successivo.

Quando il toccare la Sabbia **Non Comporta Penalità**.

- scavare con i piedi per prendere uno stance per un movimento di pratica o per il colpo,
- livellare il bunker per avere cura del campo,
- posizionare bastoni, equipaggiamento o altri oggetti nel bunker (sia lanciandoli, sia posandoli),
- misurare, marcare, alzare, ripiazzare o intraprendere altre azioni secondo una Regola,
- appoggiarsi a un bastone per riposare, per rimanere in equilibrio o per prevenire una caduta,
- **colpire la sabbia per frustrazione o ira.**

Come **opzione extra** quando la palla di un giocatore si trova in un bunker, con un totale **di due colpi di penalità**, il giocatore può ovviare indietro sulla linea al di fuori del bunker secondo la Regola 19.2b.

Tuttavia, il giocatore riceverà la **penalità generale** se le proprie azioni nel toccare la sabbia migliorino le condizioni che influenzano il colpo.

12) Bastoni Danneggiati

- Utilizzo di bastoni danneggiati: Potete continuare a utilizzare qualsiasi bastone danneggiato durante il giro, non importa come sia accaduto (per esempio, anche se lo avete danneggiato per ira).
- Sostituzione di bastoni danneggiati: Non potete sostituire un bastone danneggiato, ma potete ripararlo o farlo riparare senza causare ritardo irragionevole. L'unica eccezione alla sostituzione del bastone è quando il danno è causato da un'influenza esterna.

13) Identificare la palla

- Quando avete una buona ragione per alzare la vostra palla per identificarla, per vedere se è tagliata o incrinata oppure per vedere se avete diritto a ovviare (come per vedere se la palla è infossata), non dovete più annunciare per prima cosa a un altro giocatore o al vostro marcatore della vostra intenzione o dare a questa persona l'opportunità di osservarne il procedimento.

14) Palla Danneggiata

- Sostituire un'altra palla per una palla tagliata o incrinata: Potete sostituire un'altra palla se la vostra palla in gioco ad una buca si è tagliata o incrinata durante il gioco di tale buca; ma non siete più autorizzati a cambiar palla solamente perchè la palla è "**cambiata di forma**".
-

15) Dispositivi per la Misurazione della distanza

- DMD permessi: Potete utilizzare i DMD per misurare la distanza, eccetto quando proibito da una Regola Locale (questo inverte la posizione predefinita nelle Regole attuali).

16) Come Prepararsi a ed effettuare un Colpo

- Ampliata la restrizione sull'aiuto del caddie per l'allineamento: Al vostro caddie non è consentito stare su una linea dietro di voi dal momento in cui voi iniziate a prendere lo stance fino a quando abbiate eseguito il vostro colpo.

•

17) Codice di condotta del giocatore (Per uniformità si consiglia di utilizzare quanto segue):

1. Ai Comitati è data l'autorità di adottare il proprio codice di condotta del giocatore e di stabilire le penalità per infrazione agli standard in tale codice di seguito un esempio di codice di condotta

Codice di condotta:

- la proibizione per i giocatori di accedere in tutte le zone indicate come "Zone Proibite al Gioco";
- l'utilizzo di abbigliamento inadeguato al gioco del golf;
- un comportamento inaccettabile, tipo:
- mancata cura del campo, per esempio: non riparare un pitch mark - zolle o non livellare un bunker ;
- utilizzo di linguaggio inappropriato;
- Lancio di bastoni.

Penalità per infrazione al Codice di Comportamento:

1a Infrazione: avvertimento dell'Arbitro o di un Membro del Comitato;

2a Infrazione: un colpo di penalità;

3a Infrazione: penalità generale (due colpi in stroke play e perdita della buca in match play);

4a Infrazione: squalifica.

Nota: in caso di infrazioni gravi (es. frasi irrispettose verso l'Arbitro o un Membro del Comitato o procurato (pericolo per il lancio di bastoni) la squalifica potrà essere **immediata**.