



RULES FOR KIDS

REGOLE PER I BAMBINI

di Sveva Greco
2008 - Versione 1.0





Ciao a tutti!

Benvenuti... Con questa presentazione vorremmo introdurvi, in maniera semplice, nel mondo delle Regole del Golf.

Sappiamo bene che questo "argomento" non è dei più facili, ma speriamo che queste pagine vi siano di aiuto per capire tante situazioni nelle quali vi troverete quando affronterete il campo, sia in gara che con i vostri amici.

Non dimenticate che per giocare a golf avete bisogno di conoscere le Regole e di applicarle nel modo più corretto, questo per far sì che il gioco sia gradevole per voi e per tutti.

Allora ... vi auguriamo una piacevole lettura e buon divertimento!

ETICHETTA

COMPORTAMENTO SUL CAMPO

SPIRIT OF THE GAME – SPIRITO DEL GIOCO

- Il Golf è giocato per la maggior parte dei casi senza la supervisione di un **arbitro**.
- E' importante dimostrare onestà e riguardo verso gli altri giocatori.
- Comportatevi **sempre** in modo corretto ed educato.



SICUREZZA

- Quando fate un colpo o uno **swing** di pratica, assicuratevi che **nessuno** sia vicino a voi in modo da poter essere colpito con il bastone.
- **Non** giocate fino a quando chi vi precede è fuori tiro.
- Se giocate una palla verso una direzione dove potete colpire qualcuno, dovrete immediatamente urlare un avvertimento.

La parola tradizionale per avvertire in questi casi è **FORE**.



CONSIDERAZIONE PER GLI ALTRI GIOCATORI

- Dovreste **sempre** dimostrare rispetto per gli altri giocatori sul campo e **non** dovreste **disturbare** il loro gioco muovendovi, parlando o facendo rumori inutili.



- Sull'**area di partenza** non dovreste supportare la palla finché non sia il vostro turno di gioco.
- Quando un giocatore sta effettuando un colpo, non dovreste stare vicino o direttamente dietro la palla o la buca.
- Sul **putting green**, non dovreste stare sulla linea del **putt** di un altro giocatore o proiettare su di essa la vostra ombra.
- Controllate il punteggio del giocatore che marcate mentre vi dirigete verso l'area di partenza successiva.

VELOCITÀ DI GIOCO

- Cercate di giocare con un buon passo mantenendo la distanza con il gruppo che vi precede.
- Se vi accorgete che avete perso una buca intera e che fate ritardare il gruppo che segue, invitatelo a sorpassarvi.



- Se durante la ricerca di una palla, vi rendete conto che non è facile trovarla, segnalate al gruppo che vi segue di passare.
- Ricordate che avete **5** minuti di tempo per cercare la vostra palla, ma non aspettate **5** minuti per concedere il passo!

- Una volta che avete concesso di passare, non giocate sino a quando il gruppo che vi ha sorpassati sia fuori tiro.
- Siate sempre pronti a giocare appena è il vostro turno di gioco.
- Quando terminate il gioco di una buca, lasciate subito libero il **putting green**.



- Se credete che la vostra palla possa essere persa al di fuori di un ostacolo d'acqua o che sia fuori limite, per risparmiare tempo dovrete giocare una **palla provvisoria**.
- Date **sempre** la precedenza a chi sta giocando un giro completo, anche se giocate da soli.

CURA DEL CAMPO

Nei BUNKERS :

- Livellate le impronte dei piedi e le buche dopo aver effettuato i colpi dal bunker.
- Usate un rastrello per livellare la superficie della sabbia, preferendolo alle scarpe o ai bastoni.
- Dopo aver giocato dal bunker, sistematelo come vorreste trovarlo.

Sul CAMPO :

- Rimettete a posto le zolle e sistemate i segni dell' impatto della palla sul **putting green**.
- Fatevi mostrare la procedura corretta da chi ha più esperienza.
- Cercate di non sollevare le zolle facendo i colpi di pratica.



- Cercate di non danneggiare il **putting green** nell'appoggiare le sacche o l'asta della bandiera.
- Per evitare di danneggiare la buca, cercate di non stare troppo vicino ad essa e fate attenzione quando raccogliete la palla dopo aver imbucato.
- Cercate di evitare di raccogliere la palla dalla buca con la testa del bastone, si rovinerebbe il bordo.
- L'asta della bandiera dovrebbe essere riposta correttamente nella buca prima di lasciare il **putting green**.



- Cercate di rispettare **sempre** le norme locali che regolano la circolazione dei golf carts.
- E' **importante** che osserviate **sempre** queste linee guida sul comportamento in campo, affinché possiate divertirvi nel massimo rispetto di tutti.

LE REGOLE DI GIOCO

REGOLA 1: IL GIOCO

REGOLA 1-1: GENERALE

- Il **Gioco del Golf** consiste nel giocare una palla con un bastone dall'**area di partenza** fino a mandarla in buca con **uno o più colpi** eseguiti conformemente alle Regole.
- Conformemente alle Regole significa **in accordo** con esse.



REGOLA 1-2: ESERCITARE INFLUENZA SU UNA PALLA

- 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**.



REGOLA 1-3: ACCORDARSI PER NON APPLICARE LE REGOLE

- Non dovete **accordarvi** per **non** applicare una qualsiasi Regola o per **evitare** qualsiasi penalità in cui siate incorsi.
- Ricordate che questo comporta la **squalifica!**

REGOLA 2 MATCH PLAY

REGOLA 2-1: GENERALE

- Un incontro **match play** consiste in una **parte** che gioca contro un'altra su un giro convenzionale.
- Nel **match play** l'incontro si gioca buca per buca.
- Una buca è vinta dalla **parte** che imbuca la propria palla in meno colpi.
- In **match play** con **handicap**, il punteggio netto più basso vince la buca.



REGOLA 2-4: CONCESSIONE DELL'INCONTRO, DELLA BUCA O DEL COLPO SUCCESSIVO

- Potete concedere un **incontro** in qualsiasi momento prima del suo inizio o della sua conclusione.
- Potete concedere una **buca** in qualsiasi momento prima del suo inizio o della sua conclusione.
- Potete concedere al vostro avversario il **colpo successivo**, purchè la sua palla sia ferma.
- Una concessione **non** può essere rifiutata o ritirata.



REGOLA 3 STROKE PLAY- GIOCO A COLPI

- Quando giocate una gara **stroke play**, dovete completare ogni buca di uno o più giri convenzionali.
- Alla fine di ogni giro, consegnerete uno **score** dove avrete registrato un punteggio **lordo** per ogni buca.
- Quando giocate una gara **stroke play**, concorrete contro tutti i partecipanti alla gara stessa.
- Il concorrente che gioca il giro o i giri convenzionali nel minor numero di colpi, è il **vincitore**.
- Se giocate una gara **stroke play** ad **handicap**, allora il vincitore sarà chi avrà registrato per il giro, o per i giri convenzionali, il punteggio **netto** più basso.



REGOLA 4 I BASTONI

REGOLA 4-4: LIMITAZIONE A 14 BASTONI

- Non dovete iniziare un giro convenzionale con **più** di **quattordici** bastoni.
- Potete condividere i bastoni con il vostro **partner**, purchè il numero di bastoni trasportato insieme non ecceda quattordici.
- Controllate **sempre** il numero dei bastoni che trasportate all'inizio del vostro giro!



REGOLA 5 LA PALLA

- Giocate **sempre** con palle conformi. **Non** è permesso usare palle del **campo pratica!**

REGOLA 5-3: PALLA INSERVIBILE AL GIOCO

- Se la vostra palla è visibilmente tagliata, incrinata o cambiata di forma, potete sostituirla con un'altra palla.
- Una palla non è inservibile al gioco solo perché è sporca o graffiata.



REGOLA 6: IL GIOCATORE

REGOLA 6-3: ORARIO DI PARTENZA

- Prima di iniziare un giro, cercate di arrivare all'area di partenza **5** minuti in anticipo rispetto all'orario assegnatovi.
- Ricordatevi che un **ritardo**, anche se lieve, comporta **squalifica!**

REGOLA 6-4: CADDIE

- Potete essere assistiti da un **caddie**, ma potete avere solo **un caddie** alla volta.



REGOLA 6-5: PALLA

- Ricordate che siete responsabili del gioco della **vostra** palla.
- Dovreste mettere un segno di identificazione sulla vostra palla.

REGOLA 6-6: FIRMARE E RICONSEGNARE LO SCORE

- Alla fine del vostro giro, controllate il punteggio per ogni buca con il vostro marcatore, poi firmate e consegnate lo **score** senza ritardi.

REGOLA 6-7: RITARDO INGIUSTIFICATO E GIOCO LENTO

- Giocate sempre senza ritardi ingiustificati e mantenete un buon passo.
- Non causate ritardi ingiustificati quando avete terminato la buca e vi dirigete verso l'area di partenza successiva.



REGOLA 6-8: INTERRUZIONE DEL GIOCO - RIPRESA DEL GIOCO

- Non dovete interrompere il gioco, a meno che il **Comitato** lo abbia sospeso, oppure se pensate che ci sia pericolo a causa dei fulmini.
- Il cattivo tempo non è, di per sè, una buona ragione per interrompere il gioco.



- Se il **Comitato** ha sospeso il gioco mentre voi non avete ancora concluso la buca, potete scegliere di interromperlo subito o di continuarlo sino a che terminate la buca stessa.
- Smettete di giocare **immediatamente** se il Comitato ha sospeso il gioco a causa di una situazione di potenziale **pericolo!**



- Se il gioco è stato interrotto, **deve** essere ripreso dallo stesso punto, anche se la ripresa avviene il giorno successivo.

REGOLA 7: PRATICA

REGOLA 7-2: PRATICA DURANTE UN GIRO

- Non dovete fare un **colpo di pratica** durante il gioco di una buca.
- Quando avete terminato la buca, potete praticare il **putt** o l'**approccio** sopra o vicino al **green** dell'ultima buca giocata purchè questo non ritardi ingiustificatamente il gioco.



REGOLA 8: CONSIGLIO

- Durante un giro convenzionale, **non** dovete **dare consiglio** o **chiedere consiglio** ad alcun partecipante alla gara, eccetto che al vostro partner.
- Le informazioni sulla **distanza** o sulle **Regole** non sono da considerarsi **consiglio**.



REGOLA 8-2: INDICARE LA LINEA DI GIOCO

- Eccetto che sul **putting green**, potete farvi indicare la linea di gioco da chiunque.
- Quando la vostra palla è sul **putting green**, non deve essere posizionato alcun segno per indicare una linea per il **putt**.

REGOLA 9: INFORMAZIONE SUI COLPI GIOCATI

- Il numero di colpi che avete effettuato comprende tutti i colpi di penalità in cui siate incorsi.

REGOLA 9-2b: INFORMAZIONE ERRATA

- Non dovete dare un'informazione errata al vostro avversario.
- Se pensate di essere incorsi in penalità, dovrete informare il vostro marcatore il più presto possibile.



REGOLA 10: ORDINE DI GIOCO

- Il concorrente che ha l'**onore** alla prima area di partenza è determinato dall'ordine sull'orario di partenza.
- Il concorrente con il punteggio più basso ad una buca ottiene l'**onore** per l'area di partenza successiva.
- Dopo che avete iniziato il gioco di una buca, giocate per prima la palla più **lontana** dalla buca.



REGOLA 11: AREA DI PARTENZA

- Giocate **sempre** all'interno dell'**area di partenza**. Essa è delimitata frontalmente e lateralmente da due indicatori colorati.
- Quando dovete giocare dall' **area di partenza**, potete supportare la palla.



- Se la vostra palla, quando ancora non è in gioco, cade dal **tee** quando vi siete **addressati**, può essere supportata nuovamente senza penalità.

REGOLA 12: CERCARE E IDENTIFICARE LA PALLA

REGOLA 12-1: CERCARE LA PALLA

- Quando cercate la vostra palla in qualunque punto del campo, potete **toccare** o **piegare** erba alta, cespugli, giunchi, ginestre e altre vegetazioni simili, ma solamente quanto necessario per **cercarla e identificarla**.



- Durante la ricerca, attenzione a non migliorare il **lie** della vostra palla, l'area dello **stance** o dello **swing** che intendete effettuare o la vostra **linea di gioco**!

REGOLA 12-2: IDENTIFICARE LA PALLA

- Potete sempre identificare la vostra palla, anche se essa si trova in un **ostacolo**.



- Dopo che avete annunciato la vostra intenzione, **marcate** la posizione della palla, **alzatela** e **identificatela** senza pulirla, o pulitela quel tanto che basta per identificarla.
- Date al vostro marcatore l'opportunità di osservare quando svolgete questa procedura.
- Dopo aver identificato la palla, **ripiazzatela** nello stesso punto dal quale l'avete sollevata.

REGOLA 13: PALLA GIOCATO COME SI TROVA

- Giocate **sempre** la vostra palla come la trovate, a meno che le Regole permettano diversamente.



REGOLA 13-2: MIGLIORARE IL LIE DELLA PALLA L'AREA DELLO STANCE O DELLO SWING

- Non dovete migliorare o permettere che venga migliorata la **posizione** della vostra palla,
- L'area dello **stance** che avete intenzione di prendere o dello **swing** che avete intenzione di eseguire,
- La vostra **linea di gioco**,

- L'area dove vi accingete a droppare o a piazzare una palla, **muovendo, piegando , rompendo** qualsiasi cosa vegetante o fissa.
- **Non** dovete **rimuovere** o **schacciare** sabbia, terreno sparso, zolle ripiazzate, o
- **rimuovere** rugiada, brina o acqua.

REGOLA 13-4: PALLA IN OSTACOLO

- Quando la vostra palla si trova in un ostacolo, **non** dovete **provare** le condizioni dell'ostacolo o di ostacoli simili,
- **toccare il terreno** nell'ostacolo o l' **acqua** nell'ostacolo d'acqua con la vostra mano o con il bastone, o
- **toccare** o **muovere** un **impedimento sciolto** che si trovi nell'ostacolo o lo tocchi.



REGOLA 14: COLPIRE LA PALLA

- Colpite la palla in modo corretto con la testa del bastone e **non** spingetela, trascinatela o scucchiatela.



REGOLA 15: SOSTITUZIONE DELLA PALLA PALLA SBAGLIATA

- Fate attenzione nel **giocare** sempre la **vostra** palla.
- Dovreste sempre mettere un segno di identificazione sulla **vostra** palla.
- **Ricordate** che potete identificare sempre la vostra palla, quindi se giocate una **palla sbagliata**, incorrerete in **due colpi** di penalità e dovete correggere l'errore giocando la palla giusta o procedendo secondo le Regole.

REGOLA 16: IL PUTTING GREEN

REGOLA 16-1a: TOCCARE LA LINEA DEL PUTT

La linea del putt **non** deve essere toccata, eccetto che, tra le altre cose:

- Potete rimuovere **impedimenti sciolti**, purchè non schiacciate nulla.
- Potete riparare i tamponi delle vecchie buche, o i segni lasciati dall'impatto della palla sul **putting green**.
- Nell'alzare o ripiazzare la palla.
- Nel rimuovere **ostruzioni movibili**.



REGOLA 16-1d: PROVARE LA SUPERFICIE

- Durante il giro convenzionale, non dovete provare la superficie di qualsiasi **putting green**.
- Potete, invece, provare la superficie del **putting green** dell'ultima buca giocata.



REGOLA 16-1f: FARE UN COLPO MENTRE UN'ALTRA PALLA E' IN MOVIMENTO

- Non dovete fare un colpo mentre un'altra palla, giocata dal **putting green**, è in movimento.
- Non c'è penalità se lo fate quando è il vostro turno di gioco.

REGOLA 17: L'ASTA DELLA BANDIERA

- Prima di fare un colpo da **qualsiasi parte** del campo, potete avere la bandiera **custodita, rimossa o alzata** per indicare la posizione della buca.
- Attenzione, però, a **non** colpire **l'asta della bandiera** quando è custodita,
- **la persona** che **custodisce** o alza l'asta della bandiera,
- **l'asta della bandiera** nella buca, non custodita, quando avete giocato un colpo dal putting green, perché se lo fate, incorrerete in penalità!



REGOLA 18: PALLA FERMA CHE VIENE MOSSA

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



- Se la vostra palla ferma è mossa da **voi**, oppure si muove dopo che vi siete **addressati**, aggiungerete **un colpo** di penalità e dovete ripiazzare la palla.
- Se la vostra palla ferma è mossa da un **compagno di gioco**, non c'è penalità e la palla deve essere ripiazzata.
- Se la vostra palla ferma è mossa da **un'altra palla** in movimento, la palla mossa deve essere ripiazzata.

REGOLA 19: PALLA IN MOVIMENTO DEVIATA O FERMATA



- Se la vostra palla in movimento è accidentalmente deviata o fermata da un **agente estraneo**, non c'è penalità e la palla deve essere giocata come si trova.
- Se la vostra palla in movimento è accidentalmente deviata da **voi**, incorrerete nella penalità di **un colpo** e la palla deve essere giocata come si trova.
- Se la vostra palla in movimento è accidentalmente deviata da un **compagno di gioco** in stroke play, non c'è penalità e la palla deve essere giocata come si trova.
- Se la vostra palla in movimento è accidentalmente deviata da **un'altra palla**, non c'è penalità e la palla deve essere giocata come si trova.

REGOLA 20: ALZARE DROPPARE E PIAZZARE

- Marcate sempre la posizione della vostra palla prima di **alzarla** secondo una Regola che ne richiede il **ripiazzamento**.
- Una palla che deve essere **droppata** secondo le Regole, deve essere **droppata** da **voi** stessi.
- State dritti, tenete in mano la palla all'altezza delle spalle e alla distanza del braccio e lasciatela cadere.
- Una palla che deve essere **piazzata** secondo le Regole, deve essere piazzata **da voi** o **dal** vostro **partner**.



REGOLA 21: PULIRE LA PALLA

- Se la vostra palla giace sul **putting green**, può essere pulita quando è alzata.



REGOLA 22: PALLA CHE AIUTA O INTERFERISCE CON IL GIOCO

- Eccetto quando una palla è in movimento, se ritenete che un'altra palla possa interferire con il vostro gioco, avete diritto ad averla alzata.
- Una palla alzata secondo questa Regola **non** deve essere pulita.

REGOLA 23: IMPEDIMENTI SCIOLTI

Gli **impedimenti sciolti** sono gli **oggetti naturali**, inclusi:
pietre, foglie, ramoscelli, rami e simili, sterco,
vermi, insetti e simili ed il terreno espulso e
ammucchiato da loro,
sempre che essi **non siano** fissi e vegetanti,
solidamente infossati, oppure aderenti alla palla.



- Sabbia e terreno sparso sono impedimenti sciolti sul **putting green**, ma **non** altrove.
- Neve e ghiaccio naturale, diversamente dalla brina, sono **impedimenti sciolti** o **acqua occasionale** a vostra scelta.
- Potete rimuovere **sempre** l'impedimento sciolto, **eccetto** quando sia l'impedimento sciolto che la vostra palla si trovano dentro o toccano il medesimo **ostacolo**.

REGOLA 24: OSTRUZIONI

- Un' ostruzione è qualsiasi cosa **artificiale**.
- Le ostruzioni sono **movibili**, se possono essere mosse senza irragionevole sforzo, altrimenti sono **inamovibili**.
- Gli oggetti che definiscono il **fuori limite**, quali muri, recinzioni, **paletti** e cancellate **non** sono ostruzioni e sono considerati **fissi**.
- Non c'è penalità se rimuovete un'**ostruzione** quando la vostra palla giace in un ostacolo.
- Se la vostra palla giace dentro o tocca l'ostruzione **inamovibile**, potete evitare l'interferenza **droppando** senza penalità.



REGOLA 25: CONDIZIONI ANORMALI DEL TERRENO

- Una condizione anormale del terreno è qualsiasi **acqua occasionale**,



- **terreno in riparazione**, o **buca**, **terreno espulso** o **traccia di galleria** sul campo fatta da un animale scavatore, un rettile o un uccello.
- **Acqua occasionale** è qualsiasi ristagno temporaneo di acqua sul campo, che non si trovi entro un ostacolo d'acqua.
- **Terreno in riparazione** è qualsiasi parte del campo così marcata per ordine del Comitato.
- Se la vostra palla giace dentro o tocca la **condizione**, potete evitare l'interferenza **droppando** senza penalità.

REGOLA 26: OSTACOLI D'ACQUA

- Un **ostacolo d'acqua** è qualsiasi mare, lago, stagno, fiume, ruscello o un altro corso d'acqua scoperto, che contenga acqua o meno e che si trovi sul campo.
- Gli **ostacoli d'acqua** sono identificati da paletti **gialli**.
- Se la vostra palla si trova all'interno di un **ostacolo d'acqua** e non riuscite a giocarla, potete **droppare** una palla con **un colpo** di penalità:
 1. indietro quanto volete, mantenendo il punto in cui la vostra palla ha attraversato il margine dell'ostacolo tra la buca e il punto dove **droppate** una palla,
 2. **oppure** potete giocare una palla il più vicino possibile al punto da cui avete giocato la vostra palla l'ultima volta.



REGOLA 26: OSTACOLI D'ACQUA LATERALI

- 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 **droppare** una palla dietro l'ostacolo d'acqua in accordo con la Regola 26-1b.
- Gli **ostacoli d'acqua laterali** sono identificati da paletti **rossi**.
- Se la vostra palla si trova all'interno di un **ostacolo d'acqua laterale** e non riuscite a giocarla, come ulteriore possibilità a quelle già descritte per l'ostacolo d'acqua, potete:
- **Droppare** una palla, con un colpo di penalità, fuori dall'ostacolo d'acqua laterale alla distanza di **due bastoni** dal punto in cui la vostra palla ha attraversato per l'ultima volta il margine dell'ostacolo d'acqua.



REGOLA 27: PALLA PERSA O FUORI LIMITE; PALLA PROVVISORIA

- Il **fuori limite** è oltre i limiti del campo, oppure è qualsiasi parte del campo così marcata dal Comitato.
- Il **fuori limite** può essere definito da muri, cancellate, recinzioni e paletti.
- I paletti che identificano il **fuori limite** dovrebbero essere **bianchi**.
- Se la vostra palla è **fuori limite**, dovete giocare un'altra, con la penalità di **un colpo**, il più vicino possibile al punto dal quale avete giocato la palla originaria.



- Se non avete trovato la vostra palla entro i cinque minuti previsti per la ricerca, allora è da considerarsi **persa**.

- Dovete giocare un'altra palla, con la **penalità di un colpo**, il più vicino possibile al punto dal quale avete giocato per l'ultima volta la palla originaria.



- Se la vostra palla può essere persa al di fuori di un ostacolo d'acqua, oppure potrebbe essere fuori limite, per risparmiare tempo dovrete giocare una **palla provvisoria**.
- Se decidete di giocare una palla provvisoria, lo dovete fare **prima** di andare avanti a cercare la palla originaria!

REGOLA 28: PALLA INGIOCABILE

- Eccetto quando la vostra palla si trova in un ostacolo d'acqua, potete considerare la vostra palla **ingiocabile** in qualsiasi punto del campo.
- **Voi** siete gli **unici** a poter giudicare la vostra palla **ingiocabile**.
- Se ritenete che la vostra palla sia **ingiocabile**, potete, con la penalità di **un colpo**:
 1. **Giocare** una palla il più vicino possibile al punto dal quale avete giocato la palla originaria;
 2. **Droppare** una palla dietro al punto in cui giaceva la palla, mantenendo quel punto tra la buca e il posto in cui viene droppata la palla, andando indietro quanto volete;
 3. **Droppare** una palla entro **due bastoni** dal punto in cui giaceva la palla, ma non più vicino alla buca.



That "Special" Club

..... in conclusione ...

Speriamo che queste pagine vi siano state utili e che vi siate divertiti.

Ricordate che per qualsiasi dubbio che possa sorgere sul campo, dovete fare affidamento al libretto delle Regole del Golf che dovrete portare sempre con voi.

Buon gioco...!

**IT'S ONLY A GAME
IT'S ONLY A GAME
IT'S ONLY A GAME**



Credits: tutti i cartoons di questa presentazione sono di Joe Kohl