

# Definizioni

## **Acqua Temporanea**

Qualsiasi accumulo temporaneo di acqua sulla superficie del terreno (come ad esempio pozzanghere d'acqua derivanti da pioggia o da irrigazione oppure uno straripamento di una massa d'acqua) che:

- non sia in un'*area di penalità*, e
- possa essere visto prima o dopo che il giocatore abbia preso lo *stance* (senza schiacciare eccessivamente con i propri piedi).

Non è sufficiente che il terreno sia semplicemente bagnato, fangoso o soffice oppure che l'acqua sia momentaneamente visibile mentre il giocatore cammina sul terreno; un accumulo di acqua deve rimanere presente prima o dopo che lo *stance* sia preso.

Casi speciali:

- **la Rugiada e la Brina** non sono *acqua temporanea*;
- **la Neve e il Ghiaccio Naturale** (diversamente dalla brina), sono *impedimenti sciolti* o, quando sono sul terreno, *acqua temporanea*, a scelta del giocatore;
- **il Ghiaccio Prodotto Artificialmente** è un'*ostruzione*.

## **Animale**

Qualsiasi componente vivente del regno animale (diverso dagli esseri umani), inclusi i mammiferi, gli uccelli, i rettili, gli anfibi e gli invertebrati (come ad esempio i vermi, gli insetti, i ragni e i crostacei).

## **Arbitro**

Un'autorità responsabile nominata dal *Comitato* per decidere questioni di fatto e applicare le Regole.

Nel *match play*, i compiti e l'autorità di un *arbitro* dipendono dal ruolo assegnatogli:

- quando un *arbitro* è assegnato a un incontro per l'intero *giro*, l'*arbitro* è responsabile di agire in merito a qualsiasi infrazione alle Regole che vede o che gli venga riferita (vedi Regola 20.1b(1));
- quando un *arbitro* è assegnato a più incontri o a determinate buche o a sezioni del *campo*, questi non ha l'autorità di essere coinvolto in un incontro, a meno che:
- un giocatore in un incontro chieda aiuto sulle Regole o richieda un *ruling* (vedi Regola 20.1b(2)). Un giocatore o i giocatori in un incontro possano essere in infrazione alla Regola 1.2 (Standard di Condotta del Giocatore), alla Regola 1.3b(1) (Due o Più Giocatori si Accordano Intenzionalmente per Ignorare qualsiasi Regola o qualsiasi Penalità della cui Applicazione Sono a Conoscenza), alla Regola 5.6a (Ritardo di Gioco Irragionevole) o alla Regola 5.6b (Rapida Velocità di Gioco).

- Un giocatore arrivi in ritardo al suo punto di partenza (vedi la Regola 5.3), o
- la ricerca di una palla da parte di un giocatore raggiunga i tre minuti (vedi Regola 5.6a e la definizione di Palla Persa).

In *stroke play*, un *arbitro* è responsabile di agire in merito a qualsiasi infrazione alle Regole che vede o che gli venga riferita. Ciò si applica sia che l'*arbitro* venga assegnato a un gruppo per l'intero *giro* o per monitorare più gruppi, determinate buche o parti del *campo*.

I compiti di un *arbitro* possono essere limitati dal *Comitato* in *match play* e in *stroke play*.

### **Area di Partenza**

L'area dalla quale il giocatore deve giocare nell'iniziare la buca che sta giocando. L'area di partenza è un rettangolo profondo due bastoni di lunghezza dove:

- il bordo anteriore è definito dalla linea tra i punti più avanzati di due indicatori di partenza disposti dal Comitato, e
- i bordi laterali sono definiti dalle linee di ritorno dai punti esterni degli indicatori di partenza.

L'area di partenza è una delle cinque aree definite del campo.

Tutte le altre posizioni di partenza sul campo (sia sulla stessa buca, sia su qualsiasi altra buca) sono parte dell'area generale.

### **Area di Penalità**

Un'area dalla quale è permesso ovviare con un colpo di penalità se la palla del giocatore si ferma al suo interno.

Un'area di penalità è:

- qualsiasi massa d'acqua sul *campo* (marcata o meno dal *Comitato*) che include un mare, un lago, uno stagno, un fiume, un fosso, un canale di scolo o altro corso d'acqua aperto (anche se non contenente acqua), e
- qualsiasi altra parte del *campo* che il *Comitato* definisce come un'area di penalità.

Un'area di penalità è una delle cinque aree definite del campo. Ci sono due tipi diversi di aree di penalità, distinte dal colore utilizzato per marcarle:

- le aree di penalità gialle (marcate con linee gialle o con paletti gialli) che concedono al giocatore due opzioni per ovviare (Regole 17.1d(1) e (2));
- le aree di penalità rosse (marcate con linee rosse o paletti rossi) che concedono al giocatore un'opzione extra per ovviare lateralmente (Regola 17.1d(3)), in aggiunta alle due opzioni per ovviare disponibili per le aree di penalità gialle.

Se il colore di un'area di penalità non è stato marcato o indicato dal *Comitato*, essa è considerata come un'area di penalità rossa.

Il bordo di un'area di penalità si estende sia verticalmente al di sopra del terreno sia al di sotto del terreno:

- ciò significa che tutto il terreno e qualunque altra cosa (come ad esempio qualsiasi oggetto naturale o artificiale) all'interno del bordo è parte dell'*area di penalità*, sia sopra, sia al di sopra, sia al di sotto della superficie del terreno;
- se un oggetto si trova sia all'interno sia all'esterno del bordo (come ad esempio un ponte sopra l'*area di penalità* o un albero radicato all'interno del bordo con i rami che si estendono al di fuori del bordo o viceversa), solo la parte dell'oggetto che è all'interno del bordo è parte dell'*area di penalità*.

Il bordo di un'*area di penalità* dovrebbe essere definito da paletti, da linee o da caratteristiche fisiche:

- Paletti: quando definito da paletti, il bordo dell'*area di penalità* è definito dalla linea tra i punti esterni dei paletti a livello del terreno, e i paletti si trovano all'interno dell'*area di penalità*.
- Linee: quando definito da una linea marcata sul terreno, il bordo dell'*area di penalità* è il bordo esterno della linea, e la linea stessa si trova all'interno dell'*area di penalità*.
- Caratteristiche Fisiche: quando definito da caratteristiche fisiche (come ad esempio una spiaggia o un'area desertica oppure un muro di contenimento), il *Comitato* dovrebbe indicare come è definito il bordo dell'*area di penalità*.

Quando il bordo di un'*area di penalità* è definito da linee o da caratteristiche fisiche, i paletti possono essere utilizzati per indicare dove si trova l'*area di penalità*.

Quando sono utilizzati i paletti per definire o indicare il bordo di un'area di penalità, essi sono *ostruzioni*.

Se un *Comitato* ha erroneamente escluso un'area d'acqua che è chiaramente parte di un'*area di penalità* nel definirne il bordo (ad esempio posizionando i paletti in una posizione che denota la presenza di una porzione d'acqua proveniente dall'*area di penalità* che sembra essere nell'*area generale*), tale area fa parte dell'*area di penalità*.

Quando il bordo di una massa d'acqua non è definito dal *Comitato*, il bordo di tale *area di penalità* è definito dai suoi margini naturali (cioè, dove il terreno degrada verso il basso per formare la depressione che può contenere l'acqua).

Se un corso d'acqua aperto solitamente non contiene acqua (come ad esempio un canale di scolo o un'area di deflusso che è asciutta ad eccezione della stagione piovosa), il *Comitato* può definire tale area come parte dell'*area generale* (il che significa che non è un'*area di penalità*).

## **Area Dove Ovviare**

L'area in cui un giocatore deve *droppare* una palla quando ovvia secondo una Regola. Con l'eccezione dell'ovviare indietro sulla linea (vedi Regole 16.1c(2), 17.1d(2), 19.2b e 19.3), ogni Regola che prevede di ovviare richiede che il giocatore utilizzi una specifica area dove ovviare, la cui dimensione e posizione si basano su questi tre fattori:

- Punto di Riferimento: il punto dal quale viene misurata la dimensione di un'*area dove ovviare*.
- Dimensione dell'Area Dove Ovviare Misurata dal Punto di Riferimento: l'*area dove ovviare* è a uno o due *bastoni di lunghezza* dal punto di riferimento, **ma** con certi limiti:
- Limiti sulla Posizione dell'Area Dove Ovviare: la posizione dell'*area dove ovviare* può essere limitata in uno o più modi, così che, per esempio:
  - si trovi solo in determinate *aree del campo* definite, come ad esempio solo nell'*area generale* oppure non in un *bunker* o in un'*area di penalità*,
  - non sia più vicino alla buca del punto di riferimento o debba essere al di fuori di un'*area di penalità* o di un *bunker* dai quali si sta ovviando, o
  - si trovi in un posto dove non c'è interferenza (come definito nella particolare Regola) dalla condizione da cui si sta ovviando.

Con l'ovviare indietro sulla linea, il giocatore deve *droppare* sulla linea in un posto consentito dalla Regola utilizzata e il punto in cui la palla tocca per la prima volta il terreno quando *droppata* crea un'*area dove ovviare* della *lunghezza di un bastone* in qualsiasi direzione da quel punto.

Quando a un giocatore viene richiesto di *droppare* di nuovo o per una seconda volta utilizzando l'ovviare indietro sulla linea, il giocatore può:

- cambiare il punto in cui la palla è *droppata* (come ad esempio *droppare* più vicino o più lontano dalla buca), e l'*area dove ovviare* cambia in base a quel punto, e
- *droppare* in un'*area del campo* diversa. Tuttavia, così facendo non cambia il modo in cui si applica la Regola 14.3c.

Nell'adoperare le *lunghezze del bastone* per determinare la dimensione di un'*area dove ovviare*, il giocatore può misurare direttamente attraverso un fosso, una buca o una cosa simile, e direttamente da una parte all'altra o attraverso un oggetto (come ad esempio un albero, una siepe, un muro, un tunnel, un canale o un irrigatore), **ma** non gli è permesso misurare attraverso il terreno che si inclina naturalmente verso l'alto e il basso.

**Vedi Procedure del Comitato, Sezione 2I** (il *Comitato* può scegliere di permettere o richiedere al giocatore di utilizzare un'area di droppaggio come *area dove ovviare* in determinate situazioni in cui ovviare).

## **Area Generale**

L'area del *campo* che copre tutto il *campo*, **a eccezione** delle altre quattro aree definite: (1) l'*area di partenza* dalla quale il giocatore deve giocare nell'iniziare la buca che sta giocando, (2) tutte le *aree di penalità*, (3) tutti i *bunker*, e (4) il *putting green* della buca che il giocatore sta giocando.

L'*area generale* include:

- tutte le posizioni di partenza sul *campo* diverse dall'*area di partenza*, e
- tutti i *green sbagliati*.

## **Aree del Campo**

Le cinque aree definite che compongono il *campo*:

- l'*area generale*,
- l'*area di partenza* da dove il giocatore deve giocare nell'iniziare la buca che sta giocando,
- tutte le *aree di penalità*,
- tutti i *bunker*, e
- il *putting green* della buca che il giocatore sta giocando.

## **Asta della Bandiera**

Un'asta mobile fornita dal *Comitato* che è posizionata nella *buca* per indicare ai giocatori dove si trovi la *buca*. L'*asta della bandiera* include la bandiera e qualunque altro materiale o oggetto attaccato all'asta.

Quando un oggetto artificiale o naturale, come ad esempio un bastone o un rametto, viene utilizzato per indicare la posizione della buca, tale oggetto viene considerato come se fosse l'*asta della bandiera* ai fini dell'applicazione delle Regole.

I requisiti per un'*asta della bandiera* sono indicati nelle *Regole dell'Equipaggiamento*.

## **Avversario**

La persona contro la quale un giocatore gareggia in un incontro. Il termine *avversario* si applica solo in *match play*.

## **Buca**

Il punto finale sul *putting green* per la buca che si sta giocando:

- la *buca* deve avere un diametro di 108 mm (4 pollici e 1/4) e una profondità di almeno 101,6 mm (4 pollici),
- se si fa uso di un rivestimento, il suo diametro esterno non deve superare 108 mm (4 pollici e 1/4). Il rivestimento deve essere affondato almeno 25.4 mm (1 pollice) al di sotto della superficie del *putting green*, a meno che la natura del terreno richieda che esso sia più vicino alla superficie.

La parola "buca" (quando non utilizzata come definizione in corsivo) è usata in tutte le Regole per significare la parte del *campo* associata a una particolare *area di partenza*, *putting green* e *buca*. Il gioco di una buca inizia dall'*area di partenza* e termina quando la palla è *imbucata* sul *putting green* (o quando le Regole indicano altrimenti che la buca è terminata).

## **Buca di Animale**

Qualsiasi buca scavata nel terreno da un *animale*, **a eccezione** delle buche scavate da *animali* che sono anche definiti come *impedimenti sciolti* (come ad esempio vermi o insetti). Il termine *buca di animale* include:

- il materiale sciolto che l'animale ha estratto dalla buca,
- qualsiasi traccia erosa o scia che conduce alla buca, e
- qualsiasi area sul terreno sollevata o alterata a causa del fatto che l'*animale* abbia scavato la buca sotto terra.

Una buca di animale non include le orme di *animale* che non sono parte di una traccia erosa o di una scia che conduce a una *buca di animale*.

## **Bunker**

Un'area di sabbia appositamente preparata che è spesso una depressione dalla quale la superficie erbosa o la terra sono state rimosse. I seguenti non sono parte di un *bunker*:

- un orlo, una parete o una sponda sul bordo di un'area preparata che è costituito da terra, erba, zolle impilate o materiali artificiali,
- la terra o qualsiasi oggetto naturale vegetante o attaccato all'interno del bordo di un'area preparata (come ad esempio erba, cespugli o alberi),
- la sabbia che si è riversata al di fuori o è all'esterno del bordo di un'area preparata, e
- tutte le altre aree di sabbia sul *campo* che non si trovano all'interno del bordo di un'area preparata (come ad esempio aree desertiche o aree di altra sabbia naturale)

oppure aree a volte indicate come waste areas).

I *bunker* sono una delle cinque *aree definite del campo*.

Un *Comitato* può definire un'area preparata di sabbia come parte dell'*area generale* (il che significa che non è un *bunker*) oppure può definire un'area di sabbia non preparata come *bunker*. Quando un *bunker* è in riparazione e il *Comitato* definisce l'intero *bunker* come *terreno in riparazione*, esso viene considerato come parte dell'*area generale* (il che significa che non è un *bunker*).

La parola "sabbia" come utilizzata in questa definizione e nella Regola 12 include qualsiasi materiale simile alla sabbia che è adoperato come materiale del *bunker* (come ad esempio le conchiglie frantumate) e qualsiasi terreno mescolato con la sabbia.

## **Caddie**

Qualcuno che aiuta un giocatore durante un *giro*, incluso in questi modi:

- Portare, Trasportare o Occuparsi dei Bastoni: una persona che porta, trasporta (come ad esempio con un golf cart o con un carrello) o che si occupa dei bastoni di un giocatore durante il gioco, è il *caddie* del giocatore anche se non nominato come *caddie* dal giocatore, **eccetto** quando lo fa per spostare i bastoni, la sacca o il golf cart o come atto di cortesia (come ad esempio recuperare un bastone lasciato indietro dal giocatore).
- Dare Consiglio: il *caddie* di un giocatore è la sola persona (diversa dal *partner* o dal *caddie* del *partner*) alla quale un giocatore può chiedere *consiglio*.

Un *caddie* può anche aiutare il giocatore in altri modi permessi dalle Regole (vedi Regola 10.3b).

## **Campo**

L'intera area di gioco all'interno del margine di qualsiasi limite disposto dal *Comitato*:

- tutte le aree all'interno del margine del limite si trovano entro il limite e sono parte del *campo*;
- tutte le aree al di fuori del margine del limite sono *fuori limite* e non sono parte del *campo*;
- il margine del limite si estende sia verticalmente al di sopra del terreno sia al di sotto del terreno.

Il *campo* è composto dalle cinque *aree definite del campo*.

## **Colpo**

Il movimento in avanti del bastone fatto per colpire la palla. **Tuttavia**, un *colpo* non è stato eseguito se il giocatore:

- decide durante il downswing di non colpire la palla ed evita di farlo fermando deliberatamente la testa del bastone prima che questa raggiunga la palla o, se non riesce a fermarsi, mancando intenzionalmente la palla;

- colpisce accidentalmente la palla nell'effettuare un movimento di pratica o nel prepararsi a eseguire un *colpo*.

Quando le Regole si riferiscono al "giocare una palla", ciò significa la stessa cosa dell'eseguire un *colpo*.

Il punteggio del giocatore per una buca o per un giro è definito da un numero di "colpi" o di "colpi eseguiti" che sta a significare tutti i *colpi* eseguiti e qualsiasi colpo di penalità (vedi Regola 3.1c).

### ***Colpo e Distanza***

La procedura e la penalità quando un giocatore ovvia secondo le Regole 17,18 o 19 giocando una palla dal posto in cui è stato eseguito il colpo precedente (vedi Regola 14.6).

Il termine colpo e distanza sta a significare che il giocatore:

- riceve un colpo di penalità, e
- perde il beneficio di qualsiasi guadagno di distanza verso la buca dal punto nel quale è stato eseguito il colpo precedente.

### ***Comitato***

La persona o il gruppo responsabile della gara o del *campo*.



### **Condizione Anormale del Campo**

Una qualsiasi di queste quattro condizioni definite:

- *Buca di Animale,*
- *Terreno in Riparazione,*
- *Ostruzione Inamovibile o*
- *Acqua Temporanea.*

### **Condizioni che Influenzano il Colpo**

Il *lie* della palla ferma del giocatore, l'area dello *stance* che si intende prendere, l'area del movimento che si intende effettuare, la *linea di gioco* e l'*area dove avviare* nella quale il giocatore *dropperà* o piazzerà una palla.

- L'"area dello *stance* che si intende prendere" include il posto in cui il giocatore posizionerà i suoi piedi e l'intera area che potrebbe ragionevolmente influenzare il modo e il luogo in cui il corpo del giocatore sarà posizionato nel preparare e nell'eseguire il *colpo* che egli intende effettuare.
- L'"area del movimento che si intende effettuare" include l'intera area che potrebbe ragionevolmente influenzare qualsiasi parte del backswing, del downswing o il completamento del movimento per il *colpo* che si intende eseguire.
- Ciascun termine "*lie*", "*linea di gioco*" "*area dove avviare*" ha la propria definizione.

## **Consiglio**

Qualsiasi commento verbale o azione (come ad esempio mostrare quale bastone sia stato appena utilizzato per eseguire un *colpo*) che sono intesi a influenzare un giocatore nel:

- scegliere un bastone,
- eseguire un *colpo*, o
- decidere come giocare durante una buca o un *giro*.

**Tuttavia**, il consiglio non include informazioni pubbliche, come ad esempio:

- la posizione di cose sul *campo* come ad esempio la buca, il *putting green*, il fairway, le *aree di penalità*, i *bunker* o la palla di un altro giocatore,
- la distanza da un punto a un altro,
- la direzione del vento, o
- le Regole.

### **Contro Par/Contro Bogey**

Una forma di *stroke play* che utilizza la registrazione del punteggio come nel *match play* in cui:

- un giocatore o una *parte* vince o perde una buca completando la buca in meno colpi o in più colpi (inclusi i colpi eseguiti e qualsiasi colpo di penalità) rispetto a un punteggio prestabilito per tale buca stabilito dal *Comitato*, e
- la gara è vinta dal giocatore o dalla parte con il totale maggiore di buche vinte rispetto alle buche perse (cioè aggiungendo le buche vinte e sottraendo le buche perse).

### **Droppare**

Tenere la palla e lasciarla andare in modo che essa cada attraverso l'aria, con l'intenzione di metterla in gioco. Se il giocatore lascia andare la palla senza avere l'intenzione di metterla in gioco, la palla non è stata *droppata* e non è in gioco (vedi Regola 14.4).

Ogni Regola che preveda l'ovviare identifica un'*area dove ovviare* specifica in cui la palla deve essere *droppata* e fermarsi. Nell'ovviare, il giocatore deve lasciare andare la palla da una posizione all'altezza del ginocchio in modo che la palla:

- cada direttamente sotto, senza che il giocatore la lanci, la ruoti o la faccia rotolare o utilizzi qualsiasi altro movimento che possa influenzare dove la palla andrà a fermarsi, e
- non tocchi qualsiasi parte del corpo o dell'*equipaggiamento* del giocatore prima che colpisca il terreno (vedi Regola 14.3b).

### ***Equipaggiamento***

Qualsiasi cosa usata, indossata, tenuta o trasportata dal giocatore o dal caddie del giocatore.

Gli oggetti usati per la cura del campo, come ad esempio i rastrelli, sono equipaggiamento solo quando sono tenuti o trasportati dal giocatore o dal caddie.

Gli oggetti diversi dai bastoni, trasportati da qualcun altro per il giocatore, non sono equipaggiamento, anche se appartengono al giocatore.

### ***Forze Naturali***

Gli effetti della natura come il vento, l'acqua o quando qualcosa accade per nessun motivo apparente a causa degli effetti della gravità.

### ***Four-Ball***

Una forma di gioco in cui *parti* composte da due *partner* gareggiano, con ciascun giocatore che gioca la propria palla. Il punteggio di una *parte* per una buca è il punteggio più basso dei due *partner* in tale buca. La *Four-Ball* può essere giocata come una gara *match play* tra una *parte* di due *partner* e un'altra *parte* di due *partner*, oppure come una gara *stroke play* che coinvolge più *parti* di due *partner*.

### ***Foursome (anche nota come "Colpo Alternato")***

Una forma di gioco nella quale due *partner* gareggiano come una *parte* giocando una palla in ordine alternato in ciascuna buca.

La *Foursome* può essere giocata come una gara *match play* tra una *parte* di due *partner* e un'altra *parte* di due *partner* oppure come una gara *stroke play* tra più *parti* di due *partner*.

### ***Fuori Limite***

Tutte le aree al di fuori del margine del limite del *campo* come definite dal *Comitato*. Tutte le aree all'interno di tale margine sono dentro il limite.

Il margine del limite del *campo* si estende sia verticalmente al di sopra del terreno sia al di sotto del terreno:

- ciò significa che tutto il terreno e qualunque altra cosa (come ad esempio qualsiasi oggetto naturale o artificiale) all'interno del margine del limite si trova entro il limite, sia sopra, sia al di sopra, sia sotto la superficie del terreno;
- se un oggetto è sia dentro sia fuori il margine del limite (come ad esempio i gradini

attaccati a una recinzione che definisce il limite oppure un albero radicato all'esterno del margine con i rami che si estendono all'interno del margine o viceversa), solo la parte dell'oggetto che è al di fuori del margine è *fuori limite*.

Il margine del limite dovrebbe essere definito da oggetti che definiscono il limite o da linee:

- **Oggetti che Definiscono il Limite:** quando è definito da paletti o da una recinzione, il margine del limite è determinato dalla linea tra i punti del lato del *campo* dei paletti o dei pali della recinzione a livello del terreno (esclusi i supporti angolati), e tali paletti o tale recinzione sono *fuori limite*.

Quando è definito da altri oggetti, come ad esempio un muro oppure quando il *Comitato* vuole trattare una recinzione che definisce il limite in modo diverso, il *Comitato* dovrebbe definire il margine del limite.

- **Linee:** quando è definito da una linea marcata sul terreno, il margine del limite è il bordo del lato del *campo* della linea e la linea stessa è *fuori limite*.

Quando una linea sul terreno definisce il margine del limite, i paletti possono essere utilizzati per indicare dove si trova il margine del limite.

Quando sono utilizzati i paletti per definire o indicare il margine del limite, essi sono oggetti che definiscono il limite.

I paletti o le linee che definiscono il limite dovrebbero essere bianchi.

## **Giro**

18 buche o meno giocate nell'ordine stabilito dal *Comitato*.

## **Grave Infrazione**

In *stroke play*, quando il giocare da un *posto sbagliato* potrebbe dare al giocatore un vantaggio significativo rispetto al *colpo* da eseguire dal posto giusto. Nel fare questo confronto per stabilire se ci sia stata una grave infrazione, i fattori da prendere in considerazione includono:

- la difficoltà del *colpo*,
- la distanza della palla dalla *buca*,
- gli effetti degli ostacoli sulla *linea di gioco*, e
- le *condizioni che influenzano il colpo*.

Il concetto di *grave infrazione* non si applica in *match play*, in quanto un giocatore perde la buca se gioca da un *posto sbagliato*.

## **Green Sbagliato**

Qualsiasi *green* sul *campo* diverso dal *putting green* della buca che il giocatore sta giocando. I *green sbagliati* includono:

- i *putting green* di tutte le altre buche che il giocatore non sta giocando in quel

momento,

- il *putting green* regolare di una buca nella quale si sta utilizzando un green temporaneo, e
- tutti i green di pratica per il gioco del putt, del chipper o dell'approccio, a meno che il *Comitato* li escluda con una Regola Locale.

I *green sbagliati* sono parte dell'*area generale*.

### ***Impedimento Sciolto***

Qualsiasi oggetto naturale non attaccato, come ad esempio:

- pietre, erba smossa, foglie, rami e legnetti,
- animali morti e rifiuti di *animale*,
- vermi, insetti e *animali* simili che possono essere rimossi facilmente e i cumuli di terra o le ragnatele che essi creano (come ad esempio il terreno espulso dai vermi e i formicai), e
- grumi di terra compattata (inclusi i tappi di aerazione).

Tali oggetti naturali non sono sciolti se sono:

- attaccati o vegetanti,
- solidamente infossati nel terreno (cioè non possono essere rimossi facilmente), o
- aderenti alla palla.

Casi speciali:

- **la Sabbia e il Terreno Sparso** non sono *impedimenti sciolti*. (Questo non include un cumulo di terra creato da un verme, un insetto o da un *animale* simile).
- **la Rugiada, la Brina e l'Acqua** non sono *impedimenti sciolti*.
- **la Neve e il Ghiaccio Naturale** (tranne la brina) sono *impedimenti sciolti* o, quando sul terreno, acqua temporanea, a scelta del giocatore.
- **le Ragnatele** sono *impedimenti sciolti* nonostante siano attaccate a un altro oggetto.
- **Un Insetto Vivo su una Palla** è un *impedimento sciolto*.

### ***Influenza Esterna***

Una qualsiasi di queste persone o cose che possono influenzare ciò che accade alla palla o all'*equipaggiamento* di un giocatore o al *campo*:

- qualsiasi persona (incluso un altro giocatore), **eccetto** il giocatore o il suo *caddie* oppure il *partner* del giocatore o l'*avversario* o uno qualsiasi dei loro *caddie*,
- qualsiasi *animale*,
- qualsiasi oggetto naturale o artificiale o qualunque altra cosa (inclusa un'altra palla in movimento), **a eccezione** delle *forze naturali*, e
- aria e acqua azionate artificialmente, ad esempio da un ventilatore o da un sistema di irrigazione.

## **Lie**

Il punto sul quale una palla è ferma e comprende qualsiasi oggetto naturale vegetante o attaccato, qualsiasi *ostruzione inamovibile*, qualsiasi *oggetto integrante* o qualsiasi oggetto che definisce il limite che tocca la palla o è proprio vicino ad essa.

Gli *impedimenti sciolti* e le *ostruzioni movibili* non sono parte del *lie* di una palla.

## **Linea di Gioco**

La linea dove il giocatore intende far andare la propria palla dopo un *colpo*, inclusa l'area su tale linea che si trova a una distanza ragionevole al di sopra del terreno ed è su entrambi i lati di detta linea.

La *linea di gioco* non è necessariamente una linea diritta tra due punti (per esempio, essa può essere una linea curva basata sul posto dove il giocatore intende che vada la sua palla).

## **Lunghezza del Bastone**

La lunghezza del bastone più lungo dei 14 bastoni (o meno) che il giocatore possiede durante il *giro* (come permesso dalla Regola 4.1b(1)), diverso da un putter.

Una *lunghezza di bastone* è una unità di misura utilizzata nel definire l'*area di partenza* del giocatore in ogni buca e nel determinare la dimensione dell'*area dove ovviare* del giocatore nell'ovviare secondo una Regola.

Allo scopo di misurare queste aree, viene utilizzata la lunghezza dell'intero bastone, partendo dalla punta del bastone e finendo all'estremità dell'impugnatura. **Tuttavia**, qualsiasi accessorio all'estremità dell'impugnatura non fa parte della lunghezza del bastone.

## **Marca-Palla**

Un oggetto artificiale quando adoperato per marcare il punto di una palla da alzare, come ad esempio un tee, una moneta, un oggetto realizzato per essere un marca-palla o un altro piccolo articolo di equipaggiamento. Quando una Regola si riferisce a un marca-palla



che viene mosso, ciò sta a significare un marca-palla in posizione sul campo per marcare il punto di una palla che è stata alzata e non ancora ripiazzata.

### **Marcare**

Indicare il punto dove una palla è ferma con il:

- piazzare un *marca-palla* proprio dietro o proprio vicino alla palla, o
- tenere un bastone sul terreno proprio dietro o proprio vicino alla palla. Questo viene fatto per indicare il punto dove la palla deve essere *ripiazzata* dopo che è stata alzata.

### **Marcatore**

In *stroke play*, la persona responsabile di registrare il punteggio di un giocatore sullo *score* del giocatore e di certificare tale *score*. Il *marcatore* può essere un altro giocatore, **ma** non un *partner*.

Il *Comitato* può identificare chi sarà il *marcatore* del giocatore o dire ai giocatori come essi possono scegliere un *marcatore*.

### **Match Play**

Una forma di gioco in cui un giocatore o una *parte* gioca direttamente contro un *avversario* o una *parte* avversaria in un incontro testa a testa di uno o più giri:

- un giocatore o una parte vince una buca nell'incontro completando la buca in meno colpi (inclusi i *colpi* eseguiti e i colpi di penalità), e
- l'incontro è vinto quando un giocatore o una *parte* è in vantaggio sull'*avversario* o sulla *parte* avversaria per un numero maggiore di buche di quante ne rimangono da giocare.

Il *match play* può essere giocato come un incontro singolo (nel quale un giocatore gioca direttamente contro un *avversario*), un incontro *Three-Ball* o un incontro *Foursome* o *Four-Ball* tra *parti* di due *partner*.

### **Migliorare**

Modificare una o più *condizioni che influenzano il colpo* o altre condizioni fisiche che influenzano il gioco in modo che un giocatore ottenga un potenziale vantaggio per un *colpo*.

### **Noto o Pressoché Certo**

Lo standard per decidere cosa è accaduto alla palla di un giocatore: per esempio, se la palla si sia fermata in un'*area di penalità*, se si sia *mossa* o cosa ne abbia causato il *movimento*.

*Noto o pressoché certo* significa più di quanto sia solo possibile o probabile. Sta a significare che:

- c'è una prova decisiva che l'avvenimento in questione sia accaduto alla palla del giocatore, come ad esempio quando il giocatore o altri testimoni lo hanno visto accadere, o
- sebbene ci sia un minimo grado di dubbio, tutte le informazioni ragionevolmente disponibili indicano che è probabile almeno al 95% che l'avvenimento in questione sia accaduto.

"Tutte le informazioni ragionevolmente disponibili" includono tutte le informazioni che il giocatore conosce e tutte le altre informazioni che egli possa ottenere con sforzo ragionevole e senza ritardo irragionevole.

Durante la ricerca di una palla, verranno prese in considerazione solo le informazioni scoperte entro il tempo di ricerca di tre minuti per determinare se esiste la *notorietà o pressoché certezza*.

### ***Oggetto che Definisce il Limite***

Oggetti artificiali che definiscono o indicano il *fuori limite*, come ad esempio muri, recinzioni, paletti e cancellate, dai quali non è permesso oviare senza penalità. Questo include qualsiasi base e qualsiasi palo di una recinzione che definisce il limite, **ma** non include:

- i supporti angolati o i cavi di fissaggio che sono attaccati a un muro o a una recinzione, o
- qualsiasi cancello, gradino, ponte o costruzione simile utilizzata per superare o attraversare il muro o la recinzione.

Gli *oggetti che definiscono il limite* sono considerati inamovibili, anche se essi sono mobili o qualsiasi loro parte sia mobile (vedi Regola 8.1a).

Gli *oggetti che definiscono il limite* non sono *ostruzioni* o *oggetti integranti*.

### **Oggetto Integrante**

Un oggetto artificiale definito dal *Comitato* come parte della sfida del giocare il *campo* dal quale non è permesso oviare senza penalità.

Gli *oggetti integranti* sono considerati inamovibili (vedi Regola 8.1a). **Tuttavia**, se parte di un *oggetto integrante* (come ad esempio un cancello o una porta o parte di un cavo attaccato) incontra la definizione di *ostruzione mobile*, tale parte è considerata come un' *ostruzione mobile*.

Gli oggetti artificiali definiti dal *Comitato* come *oggetti integranti* non sono *ostruzioni* o *oggetti che definiscono il limite*.

### **Onore**

Il diritto di un giocatore di giocare per primo dall' *area di partenza* (vedi Regola 6.4).

### **Ostruzione**

Qualsiasi oggetto artificiale, a **eccezione** degli *oggetti integranti* e degli *oggetti che definiscono il limite*. Esempi di *ostruzioni*:

- strade e sentieri pavimentati artificialmente, inclusi i loro bordi artificiali,
- edifici e strutture per la protezione dalla pioggia,
- irrigatori, drenaggi e colonnine per l'irrigazione o di comando,
- paletti, muri, cancellate e recinzioni (**ma** non quando sono *oggetti che definiscono il limite* che definiscono o indicano il margine del limite del campo),

- golf cart, mezzi tosaerba, automobili e altri veicoli,
- contenitori dei rifiuti, cartelli per la segnaletica e panchine, e
- *equipaggiamento* del giocatore, aste della bandiera e rastrelli.

Un'*ostruzione* è un'*ostruzione mobile* o un'*ostruzione inamovibile*. Se parte di un'*ostruzione inamovibile* (come ad esempio un cancello o una porta o una parte di un cavo attaccato) incontra la definizione di *ostruzione mobile*, tale parte è considerata come un'*ostruzione mobile*.

I punti e le linee in vernice, come quelli usati per definire i limiti del *campo* e le *aree di penalità*, non sono *ostruzioni*.

**Vedi Procedure del Comitato, Sezione 8; Regola Locale Tipo F-23** (Il *Comitato* può adottare una Regola Locale che definisca determinate *ostruzioni* come ostruzioni temporanee inamovibili per le quali si applicano speciali procedure per ovviare).

### ***Ostruzione Inamovibile***

Qualsiasi *ostruzione* che:

- non può essere mossa senza sforzo irragionevole o senza danneggiare l'*ostruzione* stessa o il *campo*, e
- non incontra altrimenti la definizione di *ostruzione mobile*.

Il *Comitato* può definire qualsiasi *ostruzione* come *ostruzione inamovibile*, anche se essa incontra la definizione di *ostruzione mobile*.

### ***Ostruzione Mobile***

Un'*ostruzione* che può essere mossa con sforzo ragionevole e senza danneggiare l'*ostruzione* stessa o il *campo*.

Se parte di un'*ostruzione inamovibile* o di un *oggetto integrante* (come ad esempio un cancello o una porta o una parte di un cavo attaccato) incontra questi due standard, tale parte è considerata come un'*ostruzione mobile*.

**Tuttavia**, questo non si applica se la parte mobile di un'*ostruzione inamovibile* o di un *oggetto integrante* non è pensata per essere mossa (come ad esempio una pietra smossa che è parte di un muro di pietra).

Anche quando un'*ostruzione* è *mobile*, il *Comitato* può definirla come *ostruzione*

*inamovibile.*

### ***Palla Imbucata***

Quando una palla è ferma all'interno della *buca* dopo un *colpo* e l'intera palla è al di sotto della superficie del *putting green*.

Quando le Regole si riferiscono ad "andare in buca" o "mandare in buca", ciò significa quando la palla del giocatore è *imbucata*.

Per il caso speciale di una palla che è ferma contro l'*asta della bandiera* nella *buca*, vedi la Regola 13.2c (la palla è considerata come *imbucata* se qualsiasi parte della palla si trova al di sotto della superficie del *putting green*).

»

### ***Palla In Gioco***

Lo status della palla di un giocatore quando giace sul *campo* ed è utilizzata nel gioco di una buca:

- una palla diviene per la prima volta *in gioco* in una buca:
  - quando il giocatore esegue un *colpo* con essa dall'interno dell'*area di partenza*, o
  - in *match play*, quando il giocatore esegue un *colpo* con essa dal di fuori dell'*area di partenza* e l'*avversario* non annulla il *colpo* secondo la Regola 6.1b.
- tale palla rimane *in gioco* fino a quando non è *imbucata*, **eccetto** che essa non è più *in gioco*:
  - quando è alzata dal *campo*,
  - quando è *persa* (anche se è ferma sul *campo*) o si ferma *fuori limite*, o

- quando è stata *sostituita* da un'altra palla anche se non permesso da una Regola.

Una palla che non è *in gioco* è una *palla sbagliata*.

Il giocatore non può avere più di una *palla in gioco* alla volta (vedi Regola 6.3d per casi limitati quando un giocatore può giocare più di una palla nello stesso tempo in una buca).

Quando le Regole si riferiscono a una palla ferma o in movimento, ciò sta a significare una palla che è *in gioco*.

Quando un *marca-palla* è in posizione per *marcare* il punto di una palla *in gioco*:

- se la palla non è stata alzata, essa è ancora *in gioco*, e
- se la palla è stata alzata e *ripiazzata*, essa è *in gioco* anche se il *marca-palla* non è stato rimosso.

### ***Palla Infossata***

Quando la palla di un giocatore si trova nel proprio pitch-mark realizzato in conseguenza del *colpo* precedente del giocatore e dove parte della palla si trova al di sotto del livello del terreno.

Una palla non deve necessariamente toccare il suolo per essere *infossata* (per esempio, erba e *impedimenti sciolti* possono trovarsi tra la palla e il suolo).

### ***Palla Mossa***

Quando una palla ferma ha lasciato il suo punto originale e si è andata a fermare in qualsiasi altro punto, e questo può essere visto a occhio nudo (indipendentemente dal fatto che qualcuno effettivamente lo veda). Questo si applica se la palla sia andata sopra, sotto o orizzontalmente in qualsiasi direzione rispetto al suo punto originale. Se la palla ondeggia soltanto (a volte indicato come *oscilla*), ma rimane sopra o ritorna sul suo punto originale, la palla non si è *mossa*.

### ***Palla Persa***

Lo status di una palla che non è trovata entro tre minuti dopo che il giocatore o il suo *caddie* (o il *partner* del giocatore o il *caddie* del *partner*) ne abbiano iniziato la ricerca. Una palla non diviene *persa* se il giocatore la dichiara *persa*.

Se un giocatore ritarda intenzionalmente l'inizio della ricerca per consentire ad altre persone di cercare per suo conto, il tempo di ricerca inizia nel momento in cui il giocatore sarebbe stato in grado di cercare se non avesse ritardato il raggiungimento dell'area.

Se la ricerca inizia e poi è temporaneamente interrotta per una buona ragione (come ad esempio quando il giocatore interrompe la ricerca quando il gioco è sospeso o deve farsi da parte per aspettare che un altro giocatore giochi) o quando il giocatore ha erroneamente identificato una *palla sbagliata*:

- il tempo tra l'interruzione e quando la ricerca riprende non conta, e
- il tempo permesso per la ricerca è tre minuti in totale, contando il tempo di ricerca prima dell'interruzione e il tempo dopo la ripresa della ricerca.



### ***Palla Provvisoria***

Un'altra palla giocata nel caso in cui la palla appena giocata dal giocatore possa essere:

- fuori limite, o
- persa al di fuori di un'area di penalità. Una palla provvisoria non è la palla in gioco del giocatore, a meno che diventi la palla in gioco secondo la Regola 18.3c.

### ***Palla Sbagliata***

Qualsiasi palla eccetto le seguenti appartenenti al giocatore:

- la palla *in gioco* (sia la palla originale sia una palla *sostituita*),
- la *palla provvisoria* (prima che sia abbandonata secondo la Regola 18.3c), o
- la seconda palla in *stroke play* giocata secondo le Regole 14.7b o 20.1c.

Esempi di una *palla sbagliata* sono:

- la palla *in gioco* di un altro giocatore,
- una palla abbandonata, e
- la palla propria del giocatore che è *fuori limite*, è divenuta *persa* o è stata alzata e non ancora rimessa *in gioco*.

## **Parte**

Due o più *partner* che gareggiano come una singola unità in un *giro* in *match play* o in *stroke play*.

Ogni gruppo di *partner* compone una *parte*, sia che ciascun *partner* giochi la propria palla (*Four-Ball*) sia che i *partner* giochino una sola palla (*Foursome*).

Una *parte* non è la stessa cosa di una squadra. In una gara a squadre, ogni squadra è composta da giocatori che gareggiano come singoli o come *parti*.

## **Partner**

Un giocatore che gareggia insieme ad un altro giocatore come una *parte*, sia in *match play* sia in *stroke play*.

## **Penalità Generale**

Perdita della buca in *match play* o due colpi di penalità in *stroke play*.

## **Posto Sbagliato**

Qualsiasi posto sul campo diverso dal posto dove al giocatore è richiesto o è permesso giocare la propria palla secondo le Regole.

Esempi del giocare da un *posto sbagliato* sono:

- giocare una palla dopo averla *ripiazzata* sul punto sbagliato o senza averla *ripiazzata* quando richiesto dalle Regole,
- giocare una palla *droppata* dal di fuori dell'*area dove ovviare* richiesta,
- ovviare secondo una Regola sbagliata, in modo che la palla sia *droppata* e giocata da un posto non permesso dalle Regole, e
- giocare una palla da una *zona proibita al gioco* o quando una *zona proibita al gioco* interferisce con l'area dello *stance* che il giocatore intende prendere o con l'area del movimento che egli intende effettuare.

Un giocatore non ha giocato da un *posto sbagliato* nelle seguenti situazioni:

- quando una palla è stata giocata dal di fuori dell'*area di partenza* nell'iniziare il gioco di una buca o nel tentativo di correggere tale errore (vedi Regola 6.1b), o
- quando una palla è stata giocata da dove si è fermata dopo che il giocatore non ha rigiocato un *colpo* quando richiesto.

## **Punto Dove Ovviare al Meglio**

Il punto di riferimento per ovviare senza penalità da una *condizione anormale del campo* in un *bunker* (Regola 16.1c) o sul *putting green* (Regola 16.1d) quando non vi è alcun *punto più vicino dove ovviare completamente*.

È il punto stimato nel quale la palla si troverebbe che è:

- più vicino al punto originale della palla, **ma** non più vicino alla *buca* di tale punto;

- nell'area del campo richiesta, e
- dove tale *condizione anormale del campo* interferisce meno con il *colpo* che il giocatore avrebbe eseguito dal punto originale se la condizione non si fosse trovata in quel posto.

Stimare questo punto di riferimento richiede al giocatore di identificare la scelta del bastone, dello *stance*, del movimento e della *linea di gioco* che egli avrebbe utilizzato per tale *colpo*.

Il giocatore non ha bisogno di simulare tale *colpo* prendendo uno *stance* reale ed effettuando il movimento con il bastone scelto (**tuttavia** si raccomanda che il giocatore di norma lo faccia per aiutarsi nell'eseguire una stima accurata).

Il *punto dove ovviare al meglio* si trova confrontando la relativa quantità di interferenza con il *lie* della palla, l'area dello *stance* che il giocatore intende prendere, l'area del movimento che intende effettuare e, solo sul *putting green*, con la *linea di gioco*. Per esempio, nell'ovviare dall'*acqua temporanea*:

- il *punto dove ovviare al meglio* può essere nel posto in cui la palla si troverà nell'acqua meno profonda rispetto al posto in cui starà il giocatore (influenzando lo *stance* più del *lie* e del movimento), oppure può essere nel posto in cui la palla si troverà nell'acqua più profonda rispetto al posto in cui starà il giocatore (influenzando il *lie* e il movimento più dello *stance*);
- sul *putting green*, il *punto dove ovviare al meglio* si può basare sulla *linea di gioco* dove la palla necessiterà di attraversare il tratto più superficiale o più breve di *acqua temporanea*.

### ***Punto Più Vicino Dove Ovviare Completamente***

Il punto di riferimento per ovviare senza penalità da una *condizione anormale del campo* (Regola 16.1), da una condizione di *animale pericoloso* (Regola 16.2), da un *green sbagliato* (Regola 13.1f) o da una *zona proibita al gioco* (Regole 16.1f e 17.1e), oppure nell'ovviare secondo determinate Regole Locali.

È il punto stimato nel quale la palla si troverebbe che è:

- più vicino al punto originale della palla, **ma** non più vicino alla *buca* di tale punto;
- nell'*area del campo* richiesta, e
- dove non c'è interferenza (secondo la Regola utilizzata) dalla condizione dalla quale si sta ovviando per il *colpo* che il giocatore avrebbe eseguito dal punto originale se la condizione non fosse stata in quel posto.

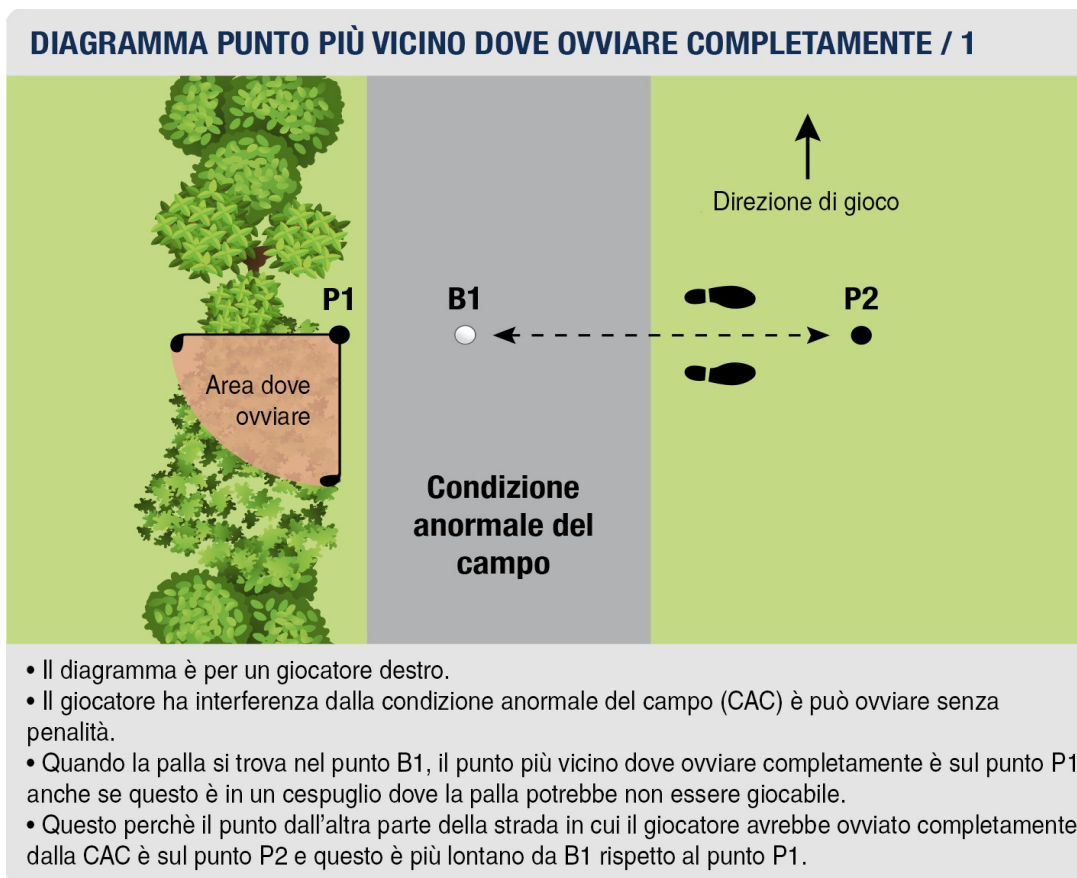
Stimare questo punto di riferimento richiede al giocatore di identificare la scelta del bastone, dello *stance*, del movimento e della *linea di gioco* che il giocatore avrebbe utilizzato per tale *colpo*.

Il giocatore non ha bisogno di simulare tale *colpo* prendendo uno *stance* reale ed effettuando il movimento con il bastone scelto (**tuttavia** si raccomanda che il giocatore di norma lo faccia per aiutarsi nell'eseguire una stima accurata).

Il *punto più vicino dove ovviare completamente* si riferisce unicamente alla particolare condizione dalla quale si sta ovviando e può essere in un luogo dove ci sia interferenza

con qualcos'altro:

- se il giocatore ovvia e successivamente ha interferenza con un'altra condizione dalla quale è permesso ovviare, il giocatore può ovviare nuovamente determinando un nuovo *punto più vicino dove ovviare completamente* dalla nuova condizione;
- si deve ovviare separatamente da ciascuna condizione, **a eccezione** che il giocatore può ovviare da entrambe le condizioni nello stesso momento (basandosi sul determinare il *punto più vicino dove ovviare completamente* da entrambe), quando, avendo già ovviato separatamente da ciascuna condizione, diventa ragionevole concludere che il continuare a farlo risulterà in una continua interferenza dall'una o dall'altra.



## ***Putting Green***

*L'area nella buca che il giocatore sta giocando che:*

- è appositamente preparata per il gioco con il putter, o
- il *Comitato* ha definito come *putting green* (come ad esempio quando viene utilizzato un green temporaneo).

Il *putting green* di una buca contiene la *buca* nella quale il giocatore tenta di far andare una palla.

Il *putting green* è una delle cinque *aree definite del campo*. I *putting green* di tutte le altre buche (che al momento il giocatore non sta giocando) sono *green sbagliati* e parte dell'*area generale*.

Il bordo di un *putting green* è definito dal punto in cui si può vedere che inizia l'area appositamente preparata (come ad esempio dove l'erba è stata tagliata distintamente per indicare il bordo), a meno che il *Comitato* definisca il bordo in modo diverso (come ad esempio utilizzando una linea o dei punti).

Se viene utilizzato un green doppio per due buche differenti:

- l'intera area preparata contenente entrambe le buche è considerata come *putting*

*green* quando si gioca ciascuna buca.

- **Tuttavia**, il *Comitato* può definire un bordo che divida il *green* doppio in due differenti *putting green*, in modo che quando un giocatore sta giocando una delle buche, la parte del *green* doppio dell'altra buca è un *green sbagliato*.

## **Regole dell'Equipaggiamento**

Le specifiche e altri regolamenti per i bastoni, le palle e altro *equipaggiamento* che i giocatori sono autorizzati ad usare durante un *giro*. Le *Regole dell'Equipaggiamento* si trovano su [RandA.org/EquipmentStandards](http://RandA.org/EquipmentStandards).

## **Ripiazzare**

Piazzare una palla posandola con la mano e lasciandola andare, con l'intento che sia *in gioco*.

Se il giocatore posa una palla senza l'intenzione che questa sia *in gioco*, la palla non è stata *ripiazzata* e non è *in gioco* (vedi Regola 14.4).

Ogni qualvolta una Regola richieda che una palla sia *ripiazzata*, tale Regola identifica un punto specifico in cui la palla debba essere *ripiazzata*.

**Vedi Regole 25.3d e 25.4e** (per giocatori amputati o che utilizzano un dispositivo di mobilità assistiva, la definizione è modificata per consentire di *ripiazzare* la palla utilizzando l'*equipaggiamento*).

## **Risultato Massimo**

Una forma di *stroke play* nella quale il punteggio di un giocatore o di una *parte* per una buca è limitato a un numero massimo di colpi (inclusi i *colpi* eseguiti e qualsiasi colpo di penalità) stabiliti dal *Comitato*, come ad esempio due volte il *par*, un numero prestabilito o un doppio bogey netto.

## **Score**

Il documento nel quale è registrato il punteggio di un giocatore per ciascuna buca in *stroke play*.

Lo *score* può essere in qualsiasi formato cartaceo o elettronico approvato dal *Comitato* che permette:

- che sia registrato il punteggio del giocatore per ciascuna buca, e
- al marcatore e al giocatore di certificare i punteggi per mezzo di una firma fisica o di un metodo di certificazione elettronica approvato dal *Comitato*.

Non è richiesto uno *score* in *match play*, ma esso può essere utilizzato dai giocatori per aiutarsi a tenere il punteggio dell'incontro.

## **Sostituire**

Cambiare la palla che il giocatore sta utilizzando nel giocare una buca con l'avere un'altra palla che diventi la palla *in gioco*.

Un'altra palla è stata *sostituita* quando tale palla è stata messa *in gioco* in qualsiasi modo (vedi Regola 14.4) per prendere il posto della palla originale, qualora la palla originale fosse:

- *in gioco*, o
- non più *in gioco* in quantoalzata dal *campo* o *persa* o *fuori limite*.

Una palla *sostituita* è la palla *in gioco* del giocatore anche se:

- è stata *ripiazzata*, *droppata* o piazzata in un modo sbagliato o in un *posto sbagliato*, oppure
- il giocatore doveva, secondo le Regole, rimettere *in gioco* la palla originale invece di *sostituire* un'altra palla.

### **Stableford**

Una forma di *stroke play* in cui:

- il punteggio di un giocatore o di una *parte* per una buca si basa su punti assegnati confrontando il numero dei *colpi* del giocatore o della *parte* (inclusi i *colpi* eseguiti e i *colpi* di penalità) nella buca con un punteggio prestabilito per la buca stabilito dal *Comitato*, e
- la gara è vinta dal giocatore o dalla *parte* che completa tutti i *giri* con il maggior numero di punti.

### **Stance**

La posizione dei piedi e del corpo di un giocatore nel preparare e nell'eseguire un *colpo*.

**Vedi Regola 25.4d** (per i giocatori che utilizzano un dispositivo di mobilità assistiva, la definizione è modificata per includere la posizione del dispositivo di mobilità assistiva nel preparare ed eseguire un *colpo*).

### **Stroke Play**

Una forma di gioco nella quale un giocatore o una *parte* gareggia contro tutti gli altri giocatori o *parti* nella gara.

Nella forma regolare di *stroke play* (vedi Regola 3.3):

- il punteggio di un giocatore o di una *parte* per un *giro* consiste nel numero totale dei colpi (inclusi i *colpi* eseguiti e qualsiasi colpo di penalità) per *imbucare* in ciascuna buca, e
- il vincitore è il giocatore o la parte che termina tutti i *giri* nel minor numero totale dei colpi.

Altre forme di *stroke play* che prevedono metodi differenti di registrazione dei punteggi sono la *Stableford*, il *Risultato Massimo* e la *Contro Par/Contro Bogey* (vedi Regola 21).

Tutte le forme di *stroke play* possono essere giocate come gare individuali (ciascun giocatore gareggia per proprio conto) o come gare che coinvolgono *parti* di *partner* (*Foursome* o *Four Ball*).

## **Tee**

Un oggetto utilizzato per sollevare una palla dal terreno per giocarla dall'*area di partenza*. Esso non deve essere più lungo di 101.6 mm (4 pollici) e deve essere conforme alle *Regole dell'Equipaggiamento*.

## **Terreno in Riparazione**

Qualsiasi parte del *campo* che il *Comitato* definisce come *terreno in riparazione* (sia marcandolo, sia altrimenti). Qualsiasi *terreno in riparazione* definito include:

- tutto il terreno all'interno del bordo dell'area definita, e
- qualsiasi erba, cespuglio, albero o altro oggetto naturale vegetante o attaccato radicato nell'area definita, inclusa qualsiasi parte di tali oggetti che si estende al di sopra del terreno al di fuori del bordo dell'area definita, **ma** non quando tale oggetto è attaccato al terreno o al di sotto di esso fuori dal bordo dell'area definita, come la radice di un albero che fa parte di un albero radicato all'interno del bordo).

Il *terreno in riparazione* include anche le seguenti cose, anche se il *Comitato* non le definisce come tale:

- qualsiasi buca realizzata dal *Comitato* o dal personale della manutenzione nel:
  - preparare il *campo* (come ad esempio una buca dalla quale è stato rimosso un paletto o la buca di un green doppio utilizzata per il gioco di un'altra buca), o
  - eseguire la manutenzione del *campo* (come ad esempio una buca realizzata nel rimuovere una zolla d'erba o un tronco d'albero o nel posare condotte, **ma** non include i buchi di aerazione).
- erba tagliata, foglie e qualsiasi altro materiale accatastato per una postuma rimozione. **Tuttavia:**
  - qualsiasi materiale naturale che è stato accatastato per la rimozione è anche *impedimento sciolto*, e
  - qualsiasi materiale lasciato sul *campo* del quale non è prevista la rimozione non è terreno in riparazione, a meno che il *Comitato* non lo abbia definito come tale.
- qualsiasi habitat di *animale* (come ad esempio un nido di uccello) che si trovi così vicino alla palla di un giocatore che il *colpo* del giocatore o lo *stance* potrebbero danneggiarlo, **eccetto** quando l'habitat è stato realizzato da *animali* definiti come *impedimenti sciolti* (come ad esempio vermi e insetti).

Il bordo di un *terreno in riparazione* dovrebbe essere definito da paletti, linee o da caratteristiche fisiche:

- Paletti: quando definito da paletti, il bordo del *terreno in riparazione* è definito dalla linea tra i punti esterni dei paletti a livello del terreno, e i paletti si trovano all'interno del *terreno in riparazione*.
- Linee: quando definito da una linea marcata sul terreno, il bordo del *terreno in riparazione* è il bordo esterno della linea, e la linea stessa si trova all'interno del



*terreno in riparazione.*

- Caratteristiche Fisiche: quando definito da caratteristiche fisiche (come ad esempio un'aiuola o un vivaio di tappeto erboso), il *Comitato* dovrebbe indicare come è definito il bordo del *terreno in riparazione*.

Quando il bordo di un *terreno in riparazione* è definito da linee o da caratteristiche fisiche, i paletti possono essere utilizzati per indicare dove si trovi il *terreno in riparazione*.

Quando vengono utilizzati i paletti per definire o indicare il bordo del *terreno in riparazione*, essi sono *ostruzioni*.

### **Three-Ball**

Una forma di *match play* in cui:

- ciascuno dei tre giocatori gioca contemporaneamente un incontro individuale contro gli altri due giocatori, e
- ciascun giocatore gioca una palla che è utilizzata in entrambi i suoi incontri.

### **Zona Proibita al Gioco**

Una parte del *campo* dove il *Comitato* ha proibito il gioco. Una *zona proibita al gioco* deve essere definita come parte di una *condizione anormale del campo* o di un'*area di penalità*.

Il *Comitato* può utilizzare le *zone proibite al gioco* per qualsiasi ragione, come ad esempio:

- protezione della natura, degli habitat degli *animali* e delle aree ambientalmente protette,
- prevenzione dei danni alle giovani piante, alle aiuole, ai vivai di tappeto erboso, alle aree rizollate o altre aree piantumate,
- protezione dei giocatori dal pericolo, e
- tutela di siti di interesse storico o culturale.

Il *Comitato* dovrebbe definire il bordo di una *zona proibita al gioco* con una linea o dei paletti, e la linea o i paletti (o la parte superiore di tali paletti) dovrebbe identificare la *zona proibita al gioco* come differente dalla regolare *condizione anormale del campo* o dall'*area di penalità* che non contiene una *zona proibita al gioco*.