

Schede Informative sulle Regole del Golf 2019

Allineamento (Regola 10.2b)

Cosa c'è di Nuovo?

- Nessuno può aiutarvi con il vostro allineamento per il colpo. Questa è un'abilità essenziale alla quale dovete provvedere da soli.
- Questa è una nuova Regola e la chiave è che vi influenza una volta che avete **INIZIATO** a prendere il vostro stance. Da questo momento, dovete assicurarvi che il vostro caddie non stia intenzionalmente direttamente dietro di voi. Se egli si posiziona intenzionalmente (per qualsiasi ragione) sarete in infrazione alla Regola. Non c'è modo di uscire da questa infrazione, il che significa che non potete evitare la penalità arretrando e iniziando daccapo. La penalità è quella generale (due colpi in stroke play, perdita della buca in match play).



- Tuttavia, c'è un'eccezione limitata che si applica solo quando la vostra palla si trova sul **putting green**.

La penalità può essere evitata quando la vostra palla si trova sul putting green se voi arretrate e iniziate nuovamente senza il vostro caddie direttamente dietro di voi.



Questo è pensato per riconoscere che su un putting green l'aiuto nella "lettura" del putt (che è permesso) viene spesso eseguito da dietro alla palla o dietro il giocatore e ciò può avvenire quando il giocatore simula il colpo nella posizione di address. A condizione che voi arretriate e ricominciate senza avere il vostro caddie dietro di voi, non sarete in infrazione.

- C'è ancora una nuova Regola: Non si Deve Posare un Oggetto per Aiutarsi nel Prendere lo Stance (10.2b(3)) che vi impedisce di posare qualcosa (come ad esempio un bastone) che vi aiuti nell'allineare i vostri piedi o il corpo. Una volta fatto, di nuovo non c'è via di uscita dal ricevere la penalità (due colpi o perdita della buca).

Il punto chiave qui è che dovete allineare da soli i vostri piedi e il vostro corpo. E' un'abilità essenziale e quindi non potete ricevere aiuto in nessun modo.

Questioni sulla Palla in Movimento (Regola 11.1) e sul Colpire la Palla (Regola 10)

Cosa Non è Cambiato:

- Se la vostra palla in movimento colpisce accidentalmente qualsiasi persona o un'influenza esterna, il risultato di dove la palla possa fermarsi è casuale e la palla deve essere giocata come si trova.
- C'è ancora una penalità in stroke play se la palla giocata dal putting green colpisce un'altra palla che si trova anch'essa sul putting green.
- Il metodo permesso per eseguire un colpo non è cambiato. Ancorare il bastone continuerà a non essere consentito.

Cosa c'è di Nuovo?

- **Non ci sarà alcuna penalità** se la vostra palla in movimento colpisce accidentalmente voi, il vostro caddie o il vostro equipaggiamento. **Ci sarà solo una penalità se la deviazione è intenzionale.** Ci sarà penalità se voi intenzionalmente posizionate l'equipaggiamento per arrestare una palla se questa viene colpita troppo forte e la palla poi colpisce l'equipaggiamento stesso.
- Se la vostra palla colpisce accidentalmente il vostro avversario in match play, l'opzione di rigiocare il colpo è stata rimossa e la palla sarà giocata come si trova senza alcuna penalità per chiunque.
- Tutte le deviazioni accidentali sono ora considerate allo stesso modo. Colpire la palla più volte durante il colpo, la palla che colpisce voi o il vostro caddie, il vostro avversario o un'influenza esterna avranno tutte lo stesso risultato: nessuna penalità e la palla sarà giocata come si trova.
- Non è permesso eseguire qualsiasi colpo stando in **QUALSIASI POSTO** sopra o attraverso la linea di gioco. In precedenza questo si applicava al colpo giocato sul putting green.
- Potete ora marcare la vostra palla sul putting green in qualsiasi momento, incluso quando un'altra palla è in movimento.

Per esempio, se non avete ancora marcato la vostra palla e pensate che un'altra palla giocata dal putting green possa colpirla, secondo le nuove Regole, voi o il vostro caddie potete alzare la vostra palla e non ci sarà penalità per alcun giocatore (proprio come potete alzare l'asta della bandiera che giace sul terreno).

- Il vostro putt non verrà più annullato e rigiocato se la vostra palla in movimento colpisce un oggetto inanimato che si muove, come ad esempio una foglia. Il vostro colpo conterà e la palla sarà giocata dal qualsiasi posto essa si fermi. Tuttavia, il vostro colpo dovrà essere annullato e rigiocato se la vostra palla colpisce accidentalmente una persona (diversa dalla persona che sta custodendo l'asta della bandiera) o qualsiasi animale.



La Palla (Regola 4.2)

Cosa Non è Cambiato:

- Se una palla si rompe in pezzi, il colpo non conta e deve essere rigiocato.
- Dovete sempre marcare il punto di una palla prima di alzarla per vedere se essa è tagliata o incrinata. Se non lo marcate, riceverete un colpo di penalità.
- L'European Tour e la maggior parte dei tour in tutto il mondo continueranno a utilizzare la Condizione di Una Sola Palla.
- Dovete sempre aver bisogno di una buona ragione per alzare la palla al fine di vedere se essa è tagliata o incrinata. Se l'alzate senza una buona ragione, ci sarà sempre un colpo di penalità.

Non vi è consentito pulire la palla.

Cosa c'è di Nuovo?

- Non c'è più l'obbligo nella Regola di annunciare che state alzando la palla per vedere se è tagliata o incrinata oppure per identificarla. Tuttavia è buona norma farlo e dovrete sempre marcarla prima di alzarla.
- La palla non potrà più essere cambiata se è modificata nella forma.

Una palla può solo essere cambiata se è **TAGLIATA** o **INCRINATA** e questo danno è avvenuto durante il gioco della buca che state giocando. Questo è un giudizio molto semplice da formulare e sarà raro oggiogiorno cambiare una palla, in quanto le palle moderne non si tagliano o si incrinano molto spesso.

Le Palle spesso si usurano o si graffiano, ma ciò non è sufficiente a mettere una palla fuori gioco.



Questioni sulla Palla Mossa

Palla Mossa Durante la Ricerca (Regola 7.4)

Cosa Non è Cambiato:

- Il principio fondamentale del giocare la palla come si trova rimane la parte chiave delle nuove Regole e la palla dovrebbe essere giocata generalmente dal punto dove essa si è fermata a seguito dell'ultimo colpo.
- Continua a non esserci penalità se una palla è mossa durante la ricerca da parte di un altro giocatore in stroke play o da parte di un avversario in match play.

Cosa c'è di Nuovo?

- **Non** c'è penalità se la palla è mossa dal giocatore o dal suo caddie durante la ricerca.
- **In tutti i casi, la palla verrà ripiazzata. Non sarà MAI droppata.**
- Se il punto della palla non è noto, esso sarà **STIMATO** e la palla sarà ripiazzata dove era prima che fosse mossa, incluso quando essa si trovava sotto o contro qualsiasi oggetto naturale vegetante o attaccato.
- Se tutto ciò che sapete è che la palla si trovava in qualche posto sotto l'erba ed essa era appena visibile prima che voi o chiunque l'abbia trovata calciandola o calpestandola, allora la palla dovrà essere ripiazzata sotto l'erba in un punto appena visibile.
Per Permettere il Ripiazzamento Non é Necessario Conoscere l'Esatto Punto.



Palla Mossa da un'Influenza Esterna (Regola 9.6)

Cosa Non è Cambiato:

- Continua a non esserci penalità quando la vostra palla è mossa da uno spettatore, ma essa deve essere ripiazzata.
- Lo standard dell'evidenza che un'influenza esterna abbia mosso la vostra palla rimane alto. Deve essere noto o pressoché certo, il che significa 95% probabile o, detto in altro modo, che esista solo una piccola percentuale di dubbio.

Cosa c'è di Nuovo?

- Se la vostra palla è stata mossa, voi (o la persona che l'ha mossa) dovrete **ripiazzarla** in tutti i casi, incluso quando il punto non è noto. **Essa NON sarà MAI droppata. Questo è un grosso cambiamento** che può influenzarvi.
- Se il punto non è noto, dovrà essere stimato e la palla originale (se essa è ancora prontamente disponibile) dovrà essere ripiazzata su tale punto stimato. Ripetiamo per chiarezza: **la palla non sarà mai droppata e la sostituzione NON è permessa.**

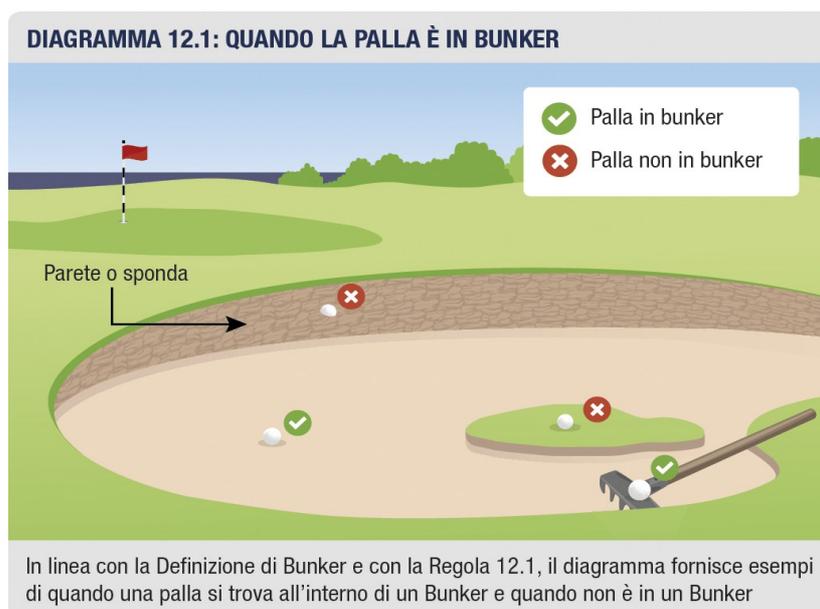
I Bunker (Regola 12)

Cosa Non è Cambiato:

- **Non potete toccare la sabbia in un bunker nell'effettuare un movimento di pratica o durante il backswing per il colpo.**
- Non potete toccare intenzionalmente la sabbia nel bunker con una mano, con un bastone, con un rastrello o con un altro oggetto **per provare la condizione della sabbia** al fine di apprendere informazioni per il colpo.
- Non potete toccare la sabbia in un bunker con un bastone nell'area proprio davanti o proprio dietro la palla.
- Potete continuare a scavare con i vostri piedi nella sabbia nel prendere uno stance corretto, ma non potete costruirvi uno stance.
- Potete continuare a poggiare i vostri bastoni nel bunker senza penalità.
- Potete continuare a ovviare senza penalità dall'acqua temporanea o da un'ostruzione inamovibile in un bunker e potete sempre dichiarare la palla ingiocabile in un bunker.

Cosa c'è di Nuovo?

- Una parete o sponda di un bunker non fa più parte del bunker. Questa farà parte ora dell'Area Generale o di ciò che attualmente è denominato "percorso".





- Potete toccare o muovere impedimenti sciolti in un bunker, a condizione che la palla non si muova. Non avremo più bisogno della Regola dell'Hard Card per le pietre nei bunker (sull'hard card hanno lo status di ostruzioni movibili), in quanto le Regole ne permetteranno la loro rimozione, ma siate accorti che la palla non si muova! Se ciò avviene, ci sarà la penalità di un colpo e la palla dovrà essere ripiazzata.
- Non sarete penalizzati per colpire la sabbia per ira o frustrazione o per appoggiarvi a un bastone mentre aspettate di giocare, purché non cerchiate intenzionalmente di apprendere informazioni per il vostro colpo.
- Le nuove Regole vi permetteranno in linea generale di toccare la sabbia in un bunker con una mano o con un bastone, ma le limitazioni vi impediranno qualsiasi prova della condizione in qualsiasi posto nel bunker stesso.

I Caddie (Regola 10.3)

Cosa Non è Cambiato:

- La maggior parte delle cose che un caddie può fare ora potrà farle secondo le nuove Regole, ma ci sono alcuni cambiamenti.

Il caddie continua a non poter:

- concedere un colpo, una buca o l'incontro;
- ripiazzare la vostra palla, a meno che il caddie stesso non l'abbia mossa o alzata;
- droppare o piazzare una palla in un'area dove ovviare;
- decidere di ovviare secondo una Regola.

Cosa c'è di Nuovo?

- Un caddie potrà ora marcare e alzare la vostra palla senza autorizzazione, **ma solo sul putting green.**
- Un caddie non potrà più allinearvi per qualsiasi colpo.
- Ci sono delle Regole severe sul posto dove un caddie può posizionarsi intenzionalmente quando voi iniziate a prendere il vostro stance e voi dovreste sapere che eccetto sul putting green non ci sarà possibilità di evitare la penalità se il vostro caddie si posiziona intenzionalmente dietro di voi quando iniziate a prendere il vostro stance.

Questa diventerà una pratica molto pericolosa e l'aver il vostro caddie posizionato dietro di voi vi condurrà a penalità se voi e il vostro caddie sbagliate la tempistica.

Vedi la pagina sull'Allineamento o sulla Regola 10.2b(4) per ulteriori informazioni.



Le Distanze Stabilite Per Misurare

Cosa Non è Cambiato:

- Le lunghezze del bastone continueranno a essere utilizzate per misurare le aree dove ovviare secondo le Regole. Le aree dove ovviare sono della lunghezza di uno o due bastoni dal punto di riferimento che definisce il punto più vicino dove ovviare.

Cosa c'è di Nuovo?

- La lunghezza del bastone ora è un termine definito e sta a significare la **lunghezza del bastone più lungo** presente nella **vostra sacca**, a eccezione di un putter. Se il vostro driver è il vostro bastone più lungo e misura 110 centimetri, allora la vostra area dove ovviare sarà di 110 o di 220 centimetri dal punto di riferimento subordinata alla vostra situazione per la quale ovviate.
- Non siete obbligati a misurare fisicamente la vostra area dove ovviare dal punto di riferimento e non c'è penalità per utilizzare un altro bastone come guida per misurare, **ma questo non cambia la vostra area dove ovviare**. Questa sarà sempre determinata dal vostro bastone più lungo (a eccezione del putter).
- E' buona norma misurare sempre utilizzando il vostro bastone più lungo, e fare una scelta su dove droppare all'interno di tale area se scegliete di ovviare.

Per esempio: se utilizzate il vostro wedge per misurare l'area e la palla rotola al di fuori dell'area definita dal vostro wedge, ma essa è ancora nell'area che il vostro bastone più lungo avrebbe stabilito, **la palla è in gioco e non dovete toccarla**.

Ripetiamo: è buona norma misurare con il bastone più lungo (a eccezione del putter), in modo da non crearvi una trappola nell'alzare la palla pensando che sia rotolata al di fuori della vostra area dove ovviare quando in effetti ciò non è avvenuto.

I Bastoni (Regola 4.1)

Cosa Non è Cambiato:

- Siete ancora limitati a iniziare il giro con non più di 14 bastoni, ma ne potete aggiungere al vostro numero per arrivare a 14 se siete partiti con un numero inferiore.
- Se iniziate con più di 14 bastoni, dovete immediatamente dichiarare qualsiasi bastone in eccesso fuori gioco e non utilizzarlo.
- La penalità per un giocatore in infrazione alla Regola dei 14 bastoni rimane limitata a un massimo di 4 colpi per giro con le penalità aggiunte alle prime due buche giocate.
- Le caratteristiche di rendimento non devono essere modificate intenzionalmente durante il giro.
- Uno spareggio in stroke play continua a essere un nuovo giro, pertanto un bastone che diviene non conforme durante un giro non potrà essere utilizzato nello spareggio. E' importante ricordare questo, perché potreste trovarvi a utilizzare un bastone alla buca 18 che non potrete adoperare nei minuti successivi. Il permesso di utilizzare un bastone danneggiato che altrimenti non sarebbe conforme **rimane solo per il resto del giro nel quale esso è stato danneggiato.**

Cosa c'è di Nuovo?

- Non c'è penalità per trasportare un bastone non conforme (c'è solo penalità per eseguire un colpo con esso), ma questo conta sempre nel numero dei 14 bastoni previsti.
- Non è importante come abbiate danneggiato un bastone durante un giro (anche se lo avete fatto maltrattandolo), potrete continuare a utilizzarlo nel suo stato danneggiato, ma non vi sarà permesso cambiarlo. **Non ci sarà alcuna sostituzione dei bastoni nelle nuove Regole**, con la sola eccezione del raro caso in cui il danno è causato da un'influenza esterna.
- Vi sarà permesso riparare il bastone al meglio che potete, ma siete limitati alle componenti originali del bastone stesso (la stessa impugnatura, la stessa canna, la stessa testa). Potete continuare ad avere qualcuno che vi ripari il bastone, ma questi deve anche utilizzare le medesime parti del bastone danneggiato.
- Sebbene le caratteristiche di rendimento non debbano essere cambiate intenzionalmente durante il giro, se esse sono modificate utilizzando una caratteristica regolabile e questa viene riportata alla sua condizione originale prima che il colpo venga eseguito, non c'è penalità. Le limitazioni sul modificare le caratteristiche di gioco si applicano anche quando il gioco è sospeso mentre state ancora giocando il medesimo giro.



- Se scoprite di avere più di 14 bastoni appena prima di iniziare il giro, non c'è penalità, a condizione che dichiariate chiaramente il bastone (o i bastoni) fuori gioco e intraprendiate qualche altra azione, come ad esempio capovolgendo tale bastone nella sacca e **non utilizzandolo!!**

I bastoni trasportati in questo modo non conteranno nel vostro numero totale di 14, ma sarete squalificati se utilizzerete uno di essi.

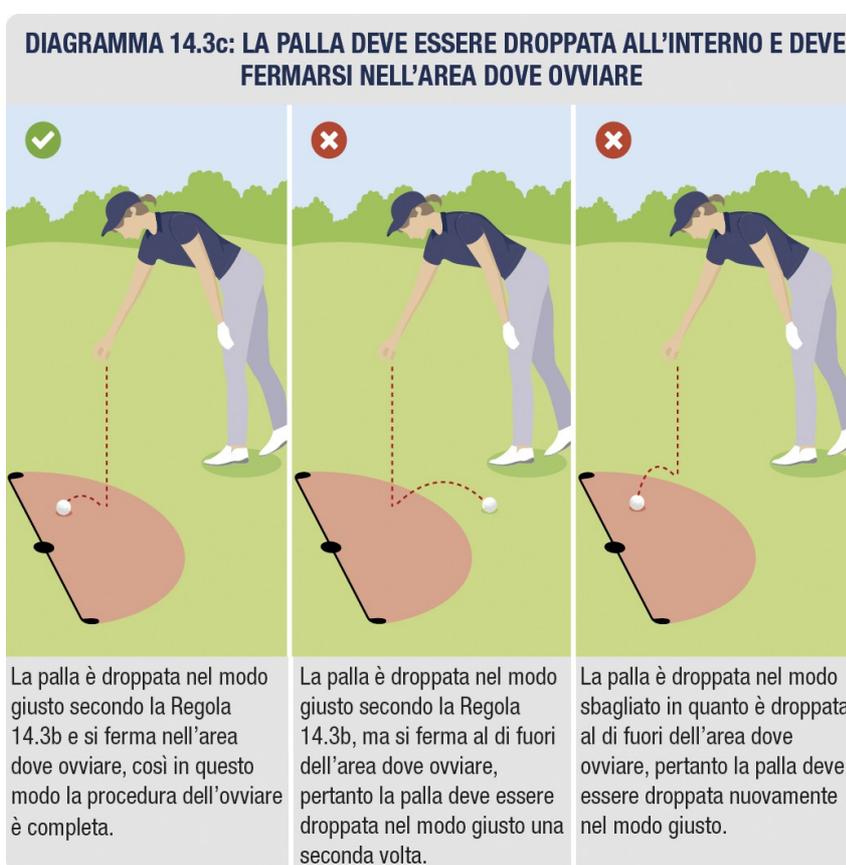
Uso dei Dispositivi Per la Misurazione della Distanza (DMD) (Regola 4.3)

Sebbene le nuove Regole permetteranno l'uso generale di dispositivi per la misurazione della distanza (DMD), l'European Tour adotterà nel proprio Hard Card una Regola Locale che ne impedirà il loro utilizzo. Questo sarà permesso nelle Pro-Am che precedono un torneo. Anche la PGA adotterà questa Regola Locale.

Droppare la Palla e l'Area Dove Ovviare (Regola 14)

Cosa Non è Cambiato:

- L'altezza nel droppare continua a essere regolamentata. La palla deve essere droppata nel modo giusto. C'è penalità se droppate nel modo sbagliato e giocate la vostra palla senza correggere il vostro errore.
- La palla, quando droppata, deve prima colpire il terreno o qualcosa vegetante nell'area dove ovviare.



- L'azione di alzare la vostra palla mette la palla fuori gioco e l'azione di droppare la vostra palla la rimette in gioco.
- Se fate un errore, potete sempre correggerlo prima di eseguire il colpo successivo.
- Se giocate da un posto sbagliato, c'è penalità. Se si tratta di una grave infrazione (il che significa che potreste ottenere un vantaggio significativo), l'errore deve essere corretto affinché abbiate un punteggio valido.

Cosa c'è di Nuovo?

- La palla dovrà ora essere droppata dall'**ALTEZZA DEL GINOCCHIO**.
- "Altezza del ginocchio" sta a significare l'altezza del ginocchio del giocatore quando si trova in posizione eretta, ma non avete necessità di stare in posizione eretta quando droppate la palla. **L'altezza del vostro ginocchio è una questione di fatto. Non può essere falsificata.**



La palla deve essere droppata direttamente sotto in modo che cada sul terreno senza che la lanciate, la ruotate o la facciate rotolare e non deve toccare alcuna parte del vostro corpo o del vostro equipaggiamento **PRIMA** che colpisca il terreno.

Se la vostra palla rotola accidentalmente contro il vostro piede o contro il vostro equipaggiamento **DOPO** che ha colpito il terreno, non c'è penalità, questo è valido e la vostra palla è in gioco, per cui non toccatela!! Siete passibili di penalità solo se l'azione di fermare la palla è intenzionale.

- La palla deve fermarsi nell'area dove ovviare. Questo è un cambiamento chiave e lo ricordiamo nuovamente per enfasi: **LA PALLA DEVE FERMARSI NELL'AREA DOVE OVVIARE.**

Se essa rotola al di fuori dell'area dove ovviare, deve essere droppata di nuovo e se capita nuovamente, la palla dovrà essere piazzata nel posto dove ha colpito la prima volta il terreno nel secondo droppaggio, proprio come facciamo oggi.

Se la palla non rimane ferma in quel punto, essa deve essere piazzata nuovamente in quel punto, e se ancora non rimane ferma lì, allora deve essere piazzata nel punto più vicino, non più vicino alla buca, dove rimarrà ferma. A seconda delle circostanze, questo punto può dover essere al di fuori dell'area dove ovviare.

QUESTO E' L'UNICO MODO IN CUI UNA PALLA PUO' FINIRE PER ESSERE GIOCATA DAL DI FUORI DELL'AREA DOVE OVVIARE.

- **Può essere droppata una nuova palla quando si procede secondo qualsiasi tipologia per ovviare.**

La sostituzione della palla è permessa nell'ovviare dall'acqua temporanea, da un'ostruzione inamovibile, dal terreno in riparazione, da una buca fatta da un animale, da un'area di penalità, da una palla infossata o da un TIO (Ostruzione Temporanea Inamovibile). La palla originale può essere utilizzata, ma non è più un obbligo. Dovete continuare a osservare la Condizione di una Sola Palla se essa è in vigore e questa sarà in vigore sull'European Tour.

- Se la vostra palla viene fermata intenzionalmente prima che essa lasci l'area dove ovviare, non c'è penalità se è chiaro che non ci sia ragionevole possibilità che la vostra palla avrebbe potuto fermarsi nell'area dove ovviare. Questo cambiamento può essere d'aiuto quando è molto chiaro che la vostra palla rotolerà al di fuori dell'area dove ovviare verso un'area di penalità, ma deve essere molto chiaro che questo accadrà. Ci si sbarazzerà di una penalità inutile se un caddie o un giocatore agirà in modo logico, sebbene un po' troppo rapidamente.
- Il concetto dell'area dove ovviare è nuovo nei riguardi di poche Regole secondo le quali in precedenza la palla doveva essere droppata il più vicino possibile a un punto. Esso funziona attraverso le nuove Regole ed è un qualcosa a cui abituarsi (si spera) in quanto fornisce un livello di coerenza al processo del rimettere in gioco la vostra palla quando siete in qualsiasi posto sul campo tranne che su un putting green (nessuna area dove ovviare su un putting green, solo il punto).

Alcuni esempi qui di seguito:



Colpo e Distanza – Nel 2019 troverete il punto dal quale avete giocato il colpo precedente e dropperete nell'area dove ovviare della dimensione di un bastone di lunghezza misurata da tale punto, ma non più vicino alla buca.

Ovviare Indietro sulla Linea per la Palla Ingioicabile e per le Aree di Penalità – nel 2019, sceglierete un punto sulla linea e dropperete nell'area dove ovviare della dimensione di un bastone di lunghezza misurata da tale punto, ma non più vicino alla buca.

Ovviare per Palla Infossata – nel 2019 dropperete nell'area dove ovviare della dimensione di un bastone di lunghezza misurata dal punto immediatamente dietro al posto dove la palla era infossata, ma non più vicino alla buca.

Palla su un'Ostruzione Movibile come ad esempio la Sedia di uno Spettatore, una Borsa o una Giacca - nel 2019 dropperete nell'area dove ovviare della dimensione di un bastone di lunghezza misurata dal punto immediatamente sotto al posto dove la palla era ferma originariamente, ma non più vicino alla buca.



Zone di Droppaggio

La combinazione delle nuove Regole per il droppaggio e il fare in modo che la palla rimanga nell'Area dove Ovviare hanno alcune implicazioni per le zone di droppaggio le quali, come è noto, sono ampiamente utilizzate nel golf professionistico.

Nel 2019, la zona di droppaggio sarà l'Area dove Ovviare – indipendentemente dalla dimensione o dalla forma – e la vostra palla deve essere droppata e **DEVE FERMARSI AL SUO INTERNO.**

Se la vostra palla rotola al di fuori della zona di droppaggio, **non dovete giocarla e dovete dropparla di nuovo.** Se succede ancora, piazzate la palla dove ha toccato il terreno per la prima volta nel secondo droppaggio. Se giocate la palla dal di fuori della zona di droppaggio, avete giocato da un posto sbagliato e riceverete la penalità generale.

Questo è un cambiamento significativo rispetto alle Regole del 2016 in cui una palla droppata poteva rotolare entro due bastoni di lunghezza dal punto dove aveva colpito il terreno, anche se essa si fosse fermata più vicino alla buca.

Per operare correttamente:

- Droppate la palla correttamente dall'altezza del ginocchio nella zona di droppaggio.
- Se si ferma nella zona di droppaggio (in qualsiasi posto nella zona di droppaggio), essa è in gioco.
- Se la palla rotola al di fuori dell'Area dove Ovviare, droppatela nuovamente.

Palla Infossata (Regola 16.3)

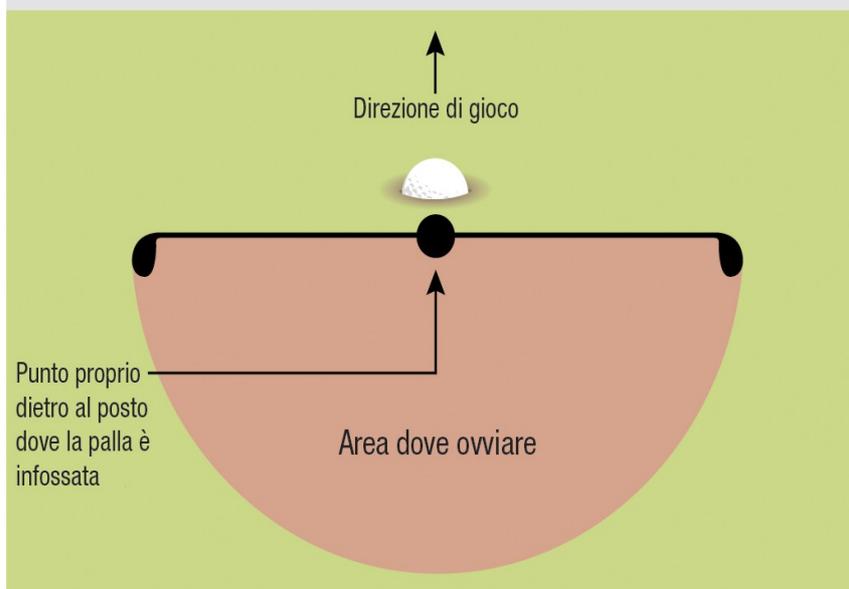
Cosa Non è Cambiato:

- Si continuerà a poter ovviare per una palla infossata nell'Area Generale, il nuovo termine che sostituisce quello attuale di Percorso. Tuttavia, la possibilità di ovviare è ora prevista nelle Regole e non necessiteremo più di una Regola Locale che lo indichi.
- La palla deve sempre essere infossata nel **proprio** pitch-mark.
- La palla deve sempre essere infossata nel terreno, il che significa che deve rompere la superficie della terra e non essere solo avvolta nell'erba o in impedimenti sciolti.
- Avete sempre il diritto di alzare la palla per vedere se è infossata e continuerete a essere obbligati a marcare prima la posizione della palla che non deve essere pulita.
- Si continuerà a non poter ovviare per una palla infossata nella sabbia in una parte dell'Area Generale che non è tagliata ad altezza del fairway o inferiore (il che significa che non è fairway) e si applicheranno sempre le altre eccezioni se la palla è ingiocabile a causa di qualcos'altro (come ad esempio un cespuglio).
- L'European Tour continuerà a non permettere di ovviare per una palla che è infossata nella sponda di un bunker fatta da zolle impilate.

Cosa c'è di Nuovo?

- Non c'è più l'obbligo di annunciare al vostro marcatore o a un altro giocatore nel vostro gruppo o al vostro avversario che intendete marcare la palla per verificare se è infossata, ma è sempre buona norma farlo.
- Se la palla è infossata, il modo di ovviare sarà diverso. Non dovete più droppare il più vicino possibile al posto dove la palla era infossata. Dovete ora avere un'area dove ovviare e dovete droppare in qualsiasi posto all'interno di quest'area dove ovviare della dimensione della lunghezza di un bastone, ma non più vicino alla buca. L'area dove ovviare verrà misurata dal punto **immediatamente dietro** al posto dove la vostra palla è infossata (Vedi il Diagramma).
- Nell'ovviare, può essere dropata una nuova palla. La palla originale può essere utilizzata, ma non è più un obbligo.

DIAGRAMMA 16.3b: OVVIARE SENZA PENALITÀ DA UNA PALLA INFOSATA



Quando una palla è infossata nell'area generale, si può ovviare senza penalità. Il punto di riferimento per ovviare è il punto proprio dietro al posto dove la palla è infossata. Una palla deve essere droppata all'interno e si deve fermare nell'area dove ovviare.

Punto di Riferimento	Dimensione dell'area dove ovviare	Limiti sull'Area dove Ovviare
Il punto proprio dietro al posto dove la palla è infossata	Lunghezza di un bastone dal punto di riferimento 	L'area dove ovviare: <ul style="list-style-type: none"> • Non deve essere più vicino alla buca del punto di riferimento, e • Deve essere nell'area generale



Palla Persa (Regola 18.2)

Cosa Non è Cambiato:

- Ad ognuno è concesso un periodo di tempo per trovare la propria palla.
- Se la palla è persa, si applicherà la penalità di colpo e distanza.
- Il tempo per la ricerca comincia sempre quando il giocatore o il caddie inizia la ricerca.
- Se la palla originale viene trovata, la palla provvisoria dovrà essere abbandonata.

Cosa c'è di Nuovo?

- Il tempo per la ricerca verrà ridotto a **3** minuti.
- Non ci sarà penalità per muovere una palla durante la ricerca.

Aree di Penalità (Regola 17)

Cosa Non è Cambiato:

- Gli ostacoli d'acqua cambiano il nome in aree di penalità, ma ai fini dell'ovviare sono in gran parte la stessa cosa (con una eccezione elencata nel primo punto più in basso).
- Continueranno a rimanere le aree di penalità gialle e rosse.
- Lo standard dell'evidenza necessario per stabilire che la vostra palla è persa in un'area di penalità è ancora molto alto. Continua a dover essere noto o pressoché certo (che ora è un termine definito) e ciò vuol dire che deve essere il 95% probabile che la vostra palla sia nell'area di penalità (esiste solo un minimo dubbio).
- Le Regole consuete sul migliorare il lie della palla si continuano ad applicare in un'area di penalità e si chiameranno Condizioni che Influenzano il Colpo.
- Continuerete a non poter dichiarare una palla ingiocabile in un'Area di Penalità.

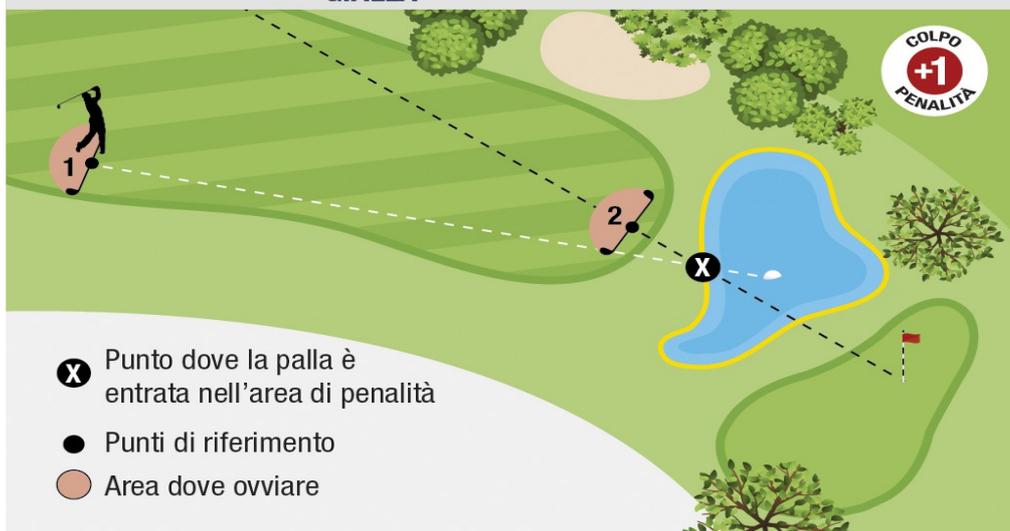
Cosa c'è di Nuovo?

- L'opzione di droppaggio sul margine opposto non si applicherà più automaticamente a un'area di penalità marcata in rosso. Essa potrà solo essere utilizzata in specifiche aree di penalità per le quali il Comitato l'ha pre-autorizzata tramite una Regola Locale.
- Non ci sarà più alcuna Regola specifica che si applicherà al giocare una palla in un'area di penalità. Ogni cosa che potete fare nell'Area Generale potrete farla in un'Area di Penalità, ma questo è relativo specificatamente al giocare la palla (continuerete sempre a non poter ovviare da qualsiasi condizione anormale del campo, come ad esempio il terreno in riparazione, le ostruzioni inamovibili o a una palla infossata quando la vostra palla si trova in un'Area di Penalità).

Per esempio, nel giocare la vostra palla dall'interno di un'Area di Penalità, potrete ora appoggiare il bastone leggermente dietro la palla, muovere un impedimento sciolto o effettuare un movimento di pratica toccando il terreno o l'acqua. Quello che non potrete fare è migliorare le condizioni che influenzano il vostro colpo.

Vedi i Diagrammi alla pagina seguente.

DIAGRAMMA #1 17.1d: OVVIARE PER LA PALLA NELL'AREA DI PENALITÀ GIALLA



Quando è noto o pressoché certo che una palla sia in un'area di penalità gialla e il giocatore vuole ovviare, il giocatore ha due opzioni, ciascuna che prevede un colpo di penalità:

(1) il giocatore può ovviare per colpo e distanza giocando la palla originale o un'altra palla da un'area dove ovviare basata sul posto in cui è stato eseguito il colpo precedente (vedi Regola 14.6 e Diagramma 14.6).

Punto di Riferimento	Dimensione dell'area dove ovviare	Limiti sull'Area dove Ovviare
Il punto da dove è stato eseguito il colpo precedente del giocatore (il quale se non è noto deve essere stimato)	Lunghezza di un bastone dal punto di riferimento 	L'area dove ovviare: <ul style="list-style-type: none"> • Non deve essere più vicino alla buca del punto di riferimento, e • Deve essere nella stessa area del campo del punto di riferimento

(2) il giocatore può ovviare indietro sulla linea droppando la palla originale o un'altra palla in un'area dove ovviare basata su una linea di riferimento che va dritta indietro dalla buca attraverso il punto X.

Punto di Riferimento	Dimensione dell'area dove ovviare	Limiti sull'Area dove Ovviare
Un punto sul campo scelto dal giocatore che si trova sulla linea di riferimento che va dritta indietro dalla buca attraverso il punto X (il punto dove la palla ha per l'ultima volta attraversato il bordo dell'area di penalità gialla). Non c'è limite a quanto indietro sulla linea possa essere il punto di riferimento.	Lunghezza di un bastone dal punto di riferimento 	L'area dove ovviare: <ul style="list-style-type: none"> • Non deve essere più vicino alla buca del punto di riferimento, e • Può essere nella stessa area del campo eccetto nella stessa area di penalità

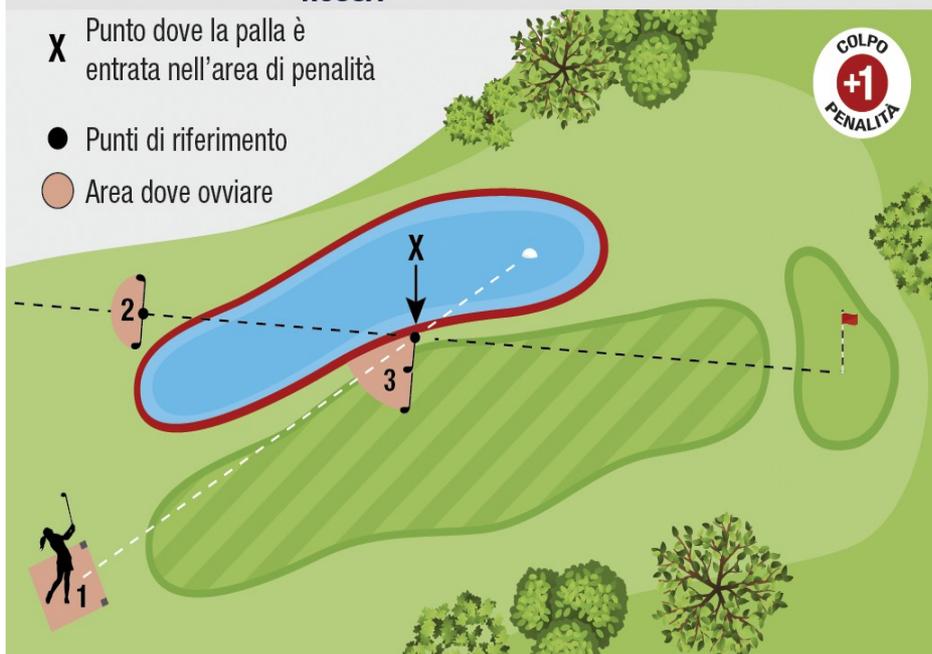
Note per il Giocatore:

Nello scegliere tale punto di riferimento, dovrete adoperare un oggetto (come ad esempio un tee)

E per l'area di penalità rossa:

DIAGRAMMA #2 17.1d: OVVIARE PER LA PALLA NELL'AREA DI PENALITÀ ROSSA

- X** Punto dove la palla è entrata nell'area di penalità
- Punti di riferimento
- Area dove ovviare



Quando è noto o pressoché certo che una palla sia in un'area di penalità rossa e il giocatore vuole ovviare, il giocatore ha **tre opzioni**, ciascuna che prevede un colpo di penalità:

- (1) il giocatore può ovviare per colpo e distanza (vedi punto (1) nel Diagramma#1 17.1d).
- (2) Il giocatore può ovviare indietro sulla linea (vedi punto (2) nel Diagramma#1 17.1d).
- (3) Il giocatore può ovviare lateralmente (solo per l'area di penalità rossa). Il punto di riferimento per ovviare lateralmente è il punto X.

Punto di Riferimento	Dimensione dell'area dove ovviare	Limiti sull'Area dove Ovviare
Il punto stimato dove la palla originale ha per l'ultima volta attraversato il bordo dell'area di penalità rossa (punto X)	Lunghezza di due bastoni dal punto di riferimento 	L'area dove ovviare: <ul style="list-style-type: none"> ● non deve essere più vicino alla buca del punto di riferimento, e ● può essere in qualsiasi area del campo eccetto nella stessa area di penalità.

Sospensioni del Gioco (Regola 5.7)

Cosa Non è Cambiato:

- Se la sospensione non è per una situazione pericolosa, potete terminare una buca che voi o chiunque nel vostro gruppo ha iniziato.
- Se la sospensione è per una situazione pericolosa, come ad esempio i fulmini, dovete interrompere immediatamente.
- Non siete obbligati ad alzare la palla, potete lasciarla nel punto in cui si trova se voi e il vostro marcatore potete chiaramente vedere che è ferma, tuttavia questo non è raccomandato, in quanto spesso le palle vengono portate via e se voi decidete di alzare la palla, essa deve prima essere marcata.
- Quando il gioco deve essere ripreso, dovete piazzare la vostra palla originale o un'altra palla sul punto che avete marcato.

Semmai droppiate una palla in questa situazione: sappiate che state sbagliando e sarete penalizzati! Se il punto non è noto (per esempio il marca-palla è stato rimosso), tale punto dovrà essere stimato e una palla dovrà essere piazzata su tale punto.

Cosa c'è di Nuovo?

- Se il vostro lie nella sabbia è stato modificato, non ci sarà più l'obbligo di ricreare il lie originale. Se il lie originale è sempre quello, allora piazzate di nuovo la palla su di esso, ma se non è più quello, allora ciò che farete è piazzare la palla sul punto dal quale l'avete alzata.

Per esempio, se la vostra palla era infossata in un bunker quando il gioco viene interrotto, se il lie infossato è ancora presente quando il gioco viene ripreso e la palla è stata alzata, allora la palla originale o un'altra palla dovrà essere ripiazzata in tale lie infossato.

Tuttavia, se lo staff della manutenzione ha rastrellato il bunker e il lie infossato non esiste più, allora l'obbligo sarà semplicemente quello di piazzare la palla originale o un'altra palla sul punto dal quale essa è stata alzata, il quale se non è noto dovrà essere stimato.

LA PALLA SARA' SEMPRE PIAZZATA.

Se il vostro lie o altre condizioni che influenzano il vostro colpo sono peggiorate durante la sospensione, ci sono alcune circostanze (come ad esempio le modifiche fatte da un animale o da uno spettatore) in cui vi sarà permesso ripristinare le condizioni peggiorate, ma questo non è qualcosa che potreste fare senza aver prima consultato un arbitro.

- Il requisito di interrompere immediatamente il gioco sarà scritto ora nelle Regole e non ci sarà più bisogno di una Regola Locale che lo avvalori.



Piazzare la Palla

Cosa Non è Cambiato:

- Ciascun Comitato ha l'autorità di decidere:
 - dove la Regola sarà operativa (che potrebbe essere solo in un'area accuratamente rasata);
 - la dimensione dell'area dove ovviare in cui la palla sarà piazzata (sia di 15 centimetri, della lunghezza di uno score, sia della lunghezza di un bastone).

E' probabile che quando si utilizzerà questa Regola Locale sull'European Tour, si continuerà a utilizzare la lunghezza di uno score in stroke play o 15 centimetri in match play come standard di default e si utilizzerà la lunghezza di un bastone in quelle rare occasioni in cui i campi sono estremamente bagnati o i fairways sono molto scarsi di copertura erbosa.

- La palla può essere piazzata una volta sola ed è quindi in gioco.
- La palla può essere pulita quando è alzata, ma vedi qui di seguito per un'opzione alternativa.

Cosa c'è di Nuovo?

Ci sono due cambiamenti principali alla Regola del piazzamento della palla:

- Non sarà più obbligatorio marcare la palla prima di alzarla. Questo perché la palla non verrà ripiazzata sul suo punto originale. Vi è quindi permesso marcare la vostra palla (**ed è buona norma farlo**), ma non sarete in infrazione alla Regola se non lo fate. Siete pienamente responsabili di rimettere la palla in gioco nell'area giusta qualora scegliate di utilizzare questa Regola. Marcare la palla prima di farlo vi aiuterà a farlo nel modo giusto ogni volta.
- Può essere sostituita un'altra palla alla palla originale proprio come in tutte le altre Regole che prevedono di ovviare secondo le nuove Regole (Per l'European Tour: si ricorda ai giocatori di non dimenticare di rispettare la Condizione di Una Sola Palla, che continuerà ad operare sul Tour).



Palla Provvisoria (Regola 18.3)

Cosa Non è Cambiato:

- Dovete sempre annunciare che la palla che andrete a giocare è una palla provvisoria.
- Non potete giocare una palla provvisoria per una palla di cui **siete a conoscenza** che si trovi in un'area di penalità.

Cosa c'è di Nuovo?

- La limitazione dell'andare avanti (che era già stata leggermente consentita) sarà rimossa completamente. Ora potrete andare indietro a giocare una palla provvisoria in **qualsiasi momento prima che la palla originale sia trovata**. Una volta che realizzate che sarà difficile trovare la vostra palla, potete andare indietro e giocare una palla provvisoria anche se vi trovate a una grande distanza dall'area di partenza e anche se avete già iniziato la ricerca della vostra palla.
- La palla provvisoria diventerà la palla in gioco se verrà giocata dal un punto più vicino alla buca di quello in cui è probabile si trovi la palla originale. Questo è un cambiamento minore e molto sottile, ma potrete ora giocare la vostra palla provvisoria dal punto in cui è probabile si trovi la palla originale.



Le Regole del Putting Green (Regola 13)

Cosa Non è Cambiato:

- Dovete ovviare se la vostra palla si trova su un green sbagliato.
- Non c'è penalità per qualsiasi movimento accidentale di una palla o di un marca-palla su un putting green, a condizione che la palla o il marca-palla siano ripiazzati.
- La sabbia e il terreno sparso possono essere mossi solo su un putting green.
- Non è permesso provare intenzionalmente la superficie di un green sfregandone la superficie o facendovi rotolare una palla.
- Non vi è permesso migliorare la vostra linea di gioco (ma vedi in seguito in riferimento ai danni).
- Potete continuare a eseguire il putt con l'asta della bandiera rimossa o custodita.
- Se la vostra palla è in bilico sul bordo della buca, avete sempre 10 secondi per vedere se la vostra palla è ferma. Se aspettate più tempo e la vostra palla cade nella buca, la penalità sarà sempre di un colpo.

Cosa c'è di Nuovo?

- Quando la vostra palla giace su un putting green, la vostra linea di gioco può essere toccata da voi o dal vostro caddie, incluso quando si indica tale linea. Tuttavia, non dovete migliorare la vostra linea oltre quello che sarà ora permesso secondo le Regole (vedi i riferimenti ai danni qui di seguito).
- Potrete ora puttare con l'asta della bandiera nella buca quando la vostra palla si trova sul putting green. Non ci sarà penalità se la vostra palla colpisce l'asta della bandiera dopo un colpo eseguito dal putting green. Tuttavia, se scegliete di eseguire un putt con l'asta della bandiera nella buca, l'asta della bandiera non dovrà essere mossa per influenzare il posto dove una palla in movimento possa fermarsi. Lasciatela stare!
- Al vostro caddie sarà permesso ora di alzare la vostra palla senza che voi lo autorizzate in precedenza, a condizione che prima marchi la posizione della palla stessa.
- I danni su un putting green possono essere riparati. Il danno è ora definito nelle Regole e significa qualsiasi danno causato da una persona o da un'influenza esterna e include i segni dell'impatto della palla, i danni da scarpe (come ad esempio i segni dei chiodi), i raschi o i solchi causati da equipaggiamento o dall'asta della bandiera o i tamponi delle vecchie buche o di erba. I danni **NON INCLUDONO LE IMPERFEZIONI NATURALI DELLA SUPERFICIE O LA NATURALE USURA DELLA BUCA.** Qualsiasi riparazione deve essere fatta prontamente e, se siete cronometrati, vi sarà permessa soltanto una piccola quantità di tempo per eseguire tali riparazioni, proprio come si fa attualmente.



- Una volta che la palla è stata marcata e alzata dal putting green, il punto marcato è quello da dove giocherete il colpo successivo. Questo è valido anche se la vostra palla, quando ripiazzata, viene mossa in qualsiasi altro posto da forze naturali, come ad esempio il vento. Il punto è fissato!
- Se la vostra palla si ferma contro l'asta della bandiera nella buca e almeno una parte della palla si trova al di sotto del livello del bordo della buca, la vostra palla è imbucata e il vostro gioco della buca è terminato. Non c'è più il requisito di muovere l'asta della bandiera per vedere se la vostra palla cada nella buca. Potrete ora sollevare direttamente la palla.
- Avrete sempre 10 secondi per determinare se la vostra palla in bilico sul bordo della buca sia ferma, ma se il vostro avversario in match play muove la vostra palla prima che il periodo dei 10 secondi sia terminato, egli non riceverà la penalità di perdita della buca, ma la palla sarà considerata imbucata.

Se questo accade in stroke play, il giocatore che ha mosso la palla troppo velocemente sarà penalizzato di due colpi e la palla dovrà essere ripiazzata, ma non ci sarà più altro tempo di attesa.

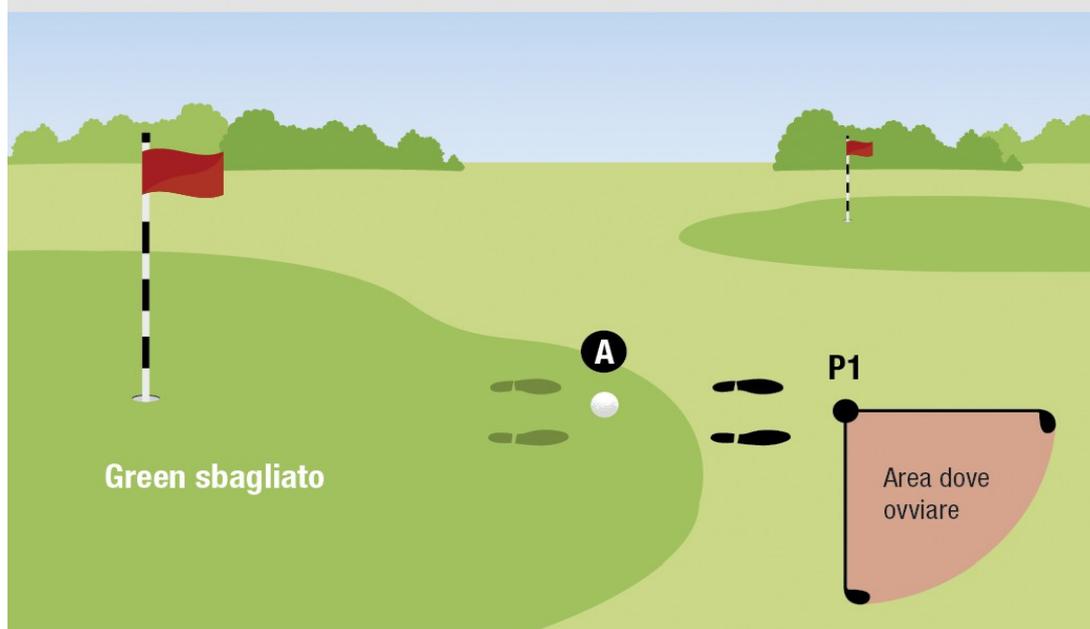
- L'interferenza con un green sbagliato ora includerà anche lo stance.

Se avete il vostro stance su un green sbagliato per giocare la vostra palla che giace al di fuori di tale green sbagliato, ora **non dovrete giocare la vostra palla.**

Dovete ovviare in modo da non essere posizionati con i piedi sul green sbagliato e sarete penalizzati se giocherete la vostra palla avendo il vostro stance sul green sbagliato.

(vedi Diagramma alla pagina seguente)

DIAGRAMMA 13.1f: OVVIARE SENZA PENALITÀ DA UN GREEN SBAGLIATO



Quando c'è interferenza con un green sbagliato, si deve ovviare senza penalità. Il diagramma si riferisce a un giocatore destro. La palla A giace sul green sbagliato e il punto più vicino dove ovviare completamente per la palla A si trova al punto P1 che deve essere nella stessa area del campo nella quale si è fermata la palla originale (in questo caso, l'area generale).

Punto di Riferimento	Dimensione dell'area dove ovviare	Limiti sull'Area dove Ovviare
Il punto più vicino dove ovviare completamente (P1)	Lunghezza di un bastone dal punto di riferimento 	L'area dove ovviare: <ul style="list-style-type: none"> • Non deve essere più vicino alla buca del punto di riferimento, e • Deve essere nella stessa area del campo del punto di riferimento

Nota per il giocatore:

Dovete ovviare completamente da tutta l'interferenza con il green sbagliato



Lo Standard di Giudizio Ragionevole (Regola 1.3b(2))

Le Nuove Regole introducono uno standard di "giudizio ragionevole" che tutti i Tour stanno utilizzando oggi tramite una decisione. L'enfasi sarà posta sempre sul se ciò che abbiate fatto fosse ragionevole e se non ci fosse proprio alcun modo di poterlo fare meglio.

Quando stimate o misurate:

- un punto,
- un posto,
- una linea,
- un'area o un altro luogo,

il vostro giudizio ragionevole viene accettato, purché voi **facciate tutto quello che può essere ragionevolmente previsto secondo le circostanze per effettuare una stima o una misura accurata.**

Ciò significa che il vostro giudizio ragionevole verrà confermato anche se successivamente viene provato che fosse sbagliato da altre informazioni (come ad esempio dalla tecnologia video).

Purché il vostro giudizio sia ragionevole, non ci saranno penalità aggiuntive per piccole inesattezze.

In determinate situazioni, non ci sarà penalità nel caso in cui la vostra stima fosse significativamente sbagliata, ma il luogo indicava che effettivamente non vi era un modo per realizzare un'impresa migliore di quella che avete svolto.

Esempi di quanto sopra espresso:

- definire il punto in cui la vostra palla è entrata in un'area di penalità quando lo si è visto da una distanza considerevole;
- dichiarare la vostra palla ingiocabile e andare indietro sulla linea quando la visione della buca è considerevolmente oscurata;
- il posto in cui la vostra palla ferma è stata mossa da un'influenza esterna e viene stimato il punto.



Evitare una Penalità Ripristinando le Condizioni Migliorate (Regola 8.1c)

Cosa c'è di Nuovo nel 2019?

- Se migliorate le condizioni che influenzano il vostro colpo muovendo, piegando o rompendo qualcosa, potrete evitare la penalità se ripristinerete tali condizioni il più fedelmente possibile a quelle che erano in origine, in modo che il miglioramento venga eliminato prima che il colpo sia eseguito.
- Tuttavia, l'opportunità di evitare la penalità è limitata al ripristinare oggetti naturali vegetanti o attaccati, ostruzioni inamovibili, oggetti integranti o oggetti che definiscono il limite.
- Esempi del ripristinare includono:
 - ripiazzare un paletto che definisce il limite che è stato rimosso nella sua posizione originale,
 - riportare un ramo d'albero o dell'erba vegetante dopo averli spostati,
 - ripiazzare un'ostruzione inamovibile o un TIO nella sua posizione originale.

Per evitare la penalità dovrà essere utilizzato soltanto l'oggetto originale e il miglioramento dovrà essere eliminato completamente.

- I miglioramenti che non possono essere ripristinati e che comportano una penalità includono:
 - ripiazzare le zolle in un buco,
 - rimuovere o schiacciare le zolle ed eliminare i buchi,
 - rimuovere o schiacciare sabbia o terreno sparso,
 - rimuovere rugiada, brina o acqua.

Una volta che queste azioni sono state eseguite, non possono essere annullate e si applicheranno le penalità.



Standard per Decidere Perché una Palla si è Mossa (Regola 9.2)

Cosa Non è Cambiato:

- Nella maggior parte dei casi, se una palla è mossa a eccezione delle forze naturali, essa dovrà essere ripiazzata.
- Viene adoperato il peso dell'evidenza standard per stabilire cosa abbia causato il movimento.

Cosa c'è di Nuovo?

- La prova standard per determinare cosa abbia causato il movimento di una palla è stato quello di: "è più probabile che no". Ciò significa che se era al 51% probabile che aveste causato il movimento della vostra palla, allora si considerava che ne foste stati voi la causa.
- Lo standard nelle nuove Regole aumenterà a "noto o pressoché certo" (che è un termine definito) e significa che è probabile al 95% che una persona abbia causato il movimento di tale palla per esserne considerata la causa del suo movimento. E' uno standard molto più alto e dovrebbe condurre a un numero inferiore di penalità per i giocatori che causano il movimento della propria palla.

Per esempio:

laddove non ci sia dubbio alcuno che la vostra palla si sia mossa dopo che voi l'avete addressata, ma c'è un lasso di tempo evidente tra le vostre azioni e il movimento della vostra palla, tale lasso di tempo sta a significare che c'è un dubbio significativo su ciò che è stata la causa effettiva del movimento e il risultato probabile non sarà una penalità.

Ostruzioni Temporanee Inamovibili (TIO)

La nuova Regola per i TIO è ampiamente immutata, ma evidenziamo poche sottili differenze.

- “Intervento” sarà ora chiamato “linea visiva”.

Questa espressione è stata già comunemente utilizzata ma sarà ora il termine corretto e ufficiale per quando un TIO si trova direttamente tra voi e la buca (incluso quando la palla si trova dentro il TIO).

“Direttamente” continua a significare “su una linea dritta”

- Quando la vostra palla si trova in una posizione in cui avete sia “interferenza fisica” sia “interferenza con la linea visiva” (come ad esempio quando la vostra palla si trova in una tribuna):
 - avete diritto a ovviare da entrambe le forme di interferenza (fisica e con la linea visiva) utilizzando il corridoio della lunghezza di un bastone e droppando a “più di uno, ma meno di due” dal TIO, o
 - potete scegliere di ovviare solo dalla interferenza fisica trattando il TIO come una qualsiasi comune ostruzione inamovibile.

Dipende da voi scegliere con quale delle due opzioni procedere , **ma una volta che avete droppato la vostra palla, la vostra scelta è definitiva. Non c'è un'ulteriore opzione per ovviare oltre la scelta fatta.**

- La differenza tra **SOTTO** e **DENTRO**:

C'è distinzione tra una palla che si trova “SOTTO” un TIO che non ha lati (come ad esempio le torri televisive a piedistallo ad Augusta) e una palla che si trova “DENTRO” un TIO.

Una palla che si trova “SOTTO” un TIO non avrà più interferenza fisica, a meno che il TIO effettivamente non interferisca.

Per una palla “sotto” un TIO si avrà sempre il diritto di ovviare alla “linea visiva” (che continuerà a essere più di uno, ma meno di due bastoni di lunghezza), tuttavia l'interferenza fisica sarà una questione di fatto.

Ciò significa che si applicano le eccezioni all'ovviare e l'ovviare potrà essere negato se la vostra palla risulta ingiocabile in un cespuglio quando si trova “sotto” un TIO.

- Non avrete più la scelta di quale bastone utilizzare nel misurare il corridoio della lunghezza di un bastone per ovviare a più di uno, ma meno di due. Deve essere utilizzato il bastone più lungo che avete nella vostra sacca (a eccezione di un putter). Non potrete utilizzare un putter o un wedge per creare un'area più piccola.
- Può essere sostituita una nuova palla quando ovviate, così come in tutte le procedure per ovviare previste nel nuovo codice.



Palla Ingiocabile (Regola 19)

Cosa Non è Cambiato:

- Continuerete a rimanere l'unica persona che può dichiarare la propria palla ingiocabile.
- Non potete dichiarare la vostra palla ingiocabile in un'area di penalità.
- L'opzione colpo e distanza rimane disponibile.
- L'opzione per ovviare lateralmente a due bastoni di lunghezza non più vicino alla buca rimane disponibile.
- L'opzione per ovviare indietro sulla linea rimane disponibile, ma sarà leggermente modificata sul posto dove potrete droppare (vedi qui di seguito).
- Quando la vostra palla si trova in un bunker, se scegliete di ovviare con un colpo di penalità entro la lunghezza di due bastoni o indietro sulla linea, dovrete sempre droppare nel bunker.
- Può essere utilizzata una nuova palla, purché vi atteniate alla condizione di una sola palla se questa è in vigore.

Cosa c'è di Nuovo?

- Quando dichiarate la vostra palla ingiocabile, questa deve rimanere nell'area dove ovviare una volta dropata.

Questo è importante e lo ripetiamo per enfasi: **ESSA DEVE RIMANERE NELL'AREA DOVE OVVIARE QUANDO DROPPATA!**

Essa non potrà più rotolare entro due bastoni dal punto in cui ha toccato il terreno. Se essa rotola al di fuori dell'area dove ovviare, **deve essere dropata nuovamente.** Se ciò accade di nuovo, piazzate la palla sul punto dove essa ha colpito il terreno quando è stata dropata di nuovo. Dovreste considerare questo quando effettuate la vostra scelta dell'opzione per ovviare (quando ad esempio l'area dove ovviare della lunghezza di due bastoni raggiunge solo appena il bordo di un cespuglio).

- Quando scegliete di droppare indietro sulla linea (o mantenere il posto dove la palla si trova tra voi e la buca), potrete ora droppare una palla in un'area dove ovviare della lunghezza di un bastone invece che sulla linea stessa come fate adesso.

Quindi, indietro sulla linea quanto volete, scegliete il punto (è buona norma marcare tale punto prima di droppare) e dropate una palla entro la lunghezza di un bastone da quel punto, ma non più vicino alla buca. Se scegliete questa opzione in un bunker, la palla deve essere dropata nel bunker come si fa secondo le Regole oggi.

Se non marcate il punto sulla linea che avete scelto come vostro punto di riferimento prima di droppare, le Regole riterranno che il vostro punto scelto sarà il punto sulla linea che si trova alla stessa distanza dal posto in cui avete droppato. (Questo conta, poiché se la palla rotola più vicino alla buca del punto di riferimento dopo che l'avete droppata, dovete droppare di nuovo).

Vedi i Diagrammi per gli esempi.

DIAGRAMMA 19.2: OPZIONI PER OVVIARE DA UNA PALLA INGIOCABILE NELL'AREA GENERALE

Un giocatore stabilisce che la propria palla che si trova in un cespuglio è ingiocabile. Il giocatore ha **tre opzioni**, in ciascun caso aggiungendo un colpo di penalità:

(1) il giocatore può ovviare per colpo e distanza giocando la palla originale o un'altra palla da un'area dove ovviare basata sul posto da dove è stato eseguito il colpo precedente (vedi Regola 14.6 e Diagramma 14.6).

Punto di Riferimento	Dimensione dell'area dove ovviare	Limiti sull'Area dove Ovviare
Il punto dal quale è stato eseguito il colpo precedente (il quale se non è noto deve essere stimato)	Lunghezza di un bastone dal punto di riferimento	L'area dove ovviare: <ul style="list-style-type: none"> • non deve essere più vicino alla buca del punto di riferimento, e • deve essere nella stessa area del campo del punto di riferimento

(2) il giocatore può ovviare indietro sulla linea droppando la palla originale o un'altra palla in un'area dove ovviare basata su una linea di riferimento che va dritta indietro dalla buca attraverso il punto della palla originale.

Punto di Riferimento	Dimensione dell'area dove ovviare	Limiti sull'Area dove Ovviare
Un punto sul campo scelto dal giocatore che si trova sulla linea di riferimento ed è più lontano dalla buca del punto della palla originale (senza alcun limite a quanto indietro sulla linea).	Lunghezza di un bastone dal punto di riferimento	L'area dove ovviare: <ul style="list-style-type: none"> • non deve essere più vicino alla buca del punto di riferimento, e • può essere in qualsiasi area del campo

Note per il Giocatore:
Nello scegliere tale punto di riferimento, dovrete adoperare un oggetto (come ad esempio un tee)

(3) il giocatore può ovviare lateralmente.

Punto di Riferimento	Dimensione dell'area dove ovviare	Limiti sull'Area dove Ovviare
Il punto della palla originale	Lunghezza di due bastoni dal punto di riferimento	L'area dove ovviare: <ul style="list-style-type: none"> • non deve essere più vicino alla buca del punto di riferimento, e • può essere in qualsiasi area del campo

- Ci sarà una nuova opzione quando dichiarate la vostra palla ingiocabile in un bunker. Per un **totale di due colpi di penalità**, la palla può essere droppata indietro sulla linea al di fuori del bunker nell'area dove ovviare che sarà misurata dal punto che sceglierete.

DIAGRAMMA 19.3: OPZIONI PER OVVIARE DA UNA PALLA INGIOCABILE IN BUNKER

Un giocatore stabilisce che la propria palla in bunker è ingiocabile. Il giocatore ha **quattro opzioni**:

- (1) con un colpo di penalità, il giocatore può ovviare per colpo e distanza;
- (2) con un colpo di penalità, il giocatore può ovviare indietro sulla linea nel bunker;
- (3) con un colpo di penalità, il giocatore può ovviare lateralmente nel bunker;
- (4) con un totale di due colpi di penalità, il giocatore può ovviare al di fuori del bunker indietro sulla linea basata su una linea di riferimento che va dritta indietro dalla buca attraverso il punto della palla originale.

- Poiché una palla droppata deve rimanere nell'area dove ovviare, se c'è più di una parte del campo nell'area dove ovviare, la palla dovrà rimanere nella parte del campo che essa ha toccato per la prima volta quando è stata droppata.

Per esempio, se la palla viene droppata in un'area dove ovviare, essa deve rimanere nell'area dove ovviare e se è droppata nell'area generale (il nuovo termine per definire il percorso), deve rimanere nell'area generale e se è droppata in un bunker, dovrà rimanere nel bunker.

Credits: Testo di Andy McFee in collaborazione con il R&A (titolo originale 2019 Rules Fact Sheets)

Traduzione testo a cura di Sveva Greco

Diagrammi © 2018 Federazione Italiana Golf