

# I PRINCIPI DIETRO LE REGOLE DEL GOLF

*questo piccolo lavoro è dedicato  
a tutti quelli che amano il Gioco del Golf  
con molte scuse anticipate: è piuttosto pesante, di difficile lettura  
e non per un diretto divertimento del lettore, ma solo per la sua educazione.*

II Edizione

aggiornato riferimenti Regole in vigore fino al 2000

Dispensa provvisoria - bozza

di Hans Paul Griesser

## PREFAZIONE

Da quando ho incominciato a giocare a Golf e quindi per le prime volte sono stato confrontato con il "come" si gioca, sono stato affascinato dalle sue Regole.

Lo studio o anche la semplice lettura della loro evoluzione, storia e applicazione a situazioni reali conduce a un mondo interessantissimo. Occuparsi delle Regole porta inderogabilmente a capire la cultura e la bellezza di questo grande Sport.

Purtroppo oggi chi gioca spesso fa un grosso equivoco: "Conoscere" le Regole non vuole per forza dire saperle a memoria o anche sapere cosa si deve fare in ogni situazione, ma vuol dire più che altro *capire* il significato del gioco. Non credo che esista altro Sport che, per potere essere giocato, abbia come prima condizione l'onore e la sincerità del giocatore.

Il Golf può essere solo giocato se la maggiorparte dei giocatori capisce il senso delle Regole. Se così non fosse il Golf come lo conosciamo non esisterebbe più.

Golf in questo senso è un gioco molto strano. Cerco di spiegarlo con un esempio: I due migliori amici giocano una partita amichevole per una bibita. Uno di loro fa una cosa "poco chiara" sul campo. I due amici si guardano ma nessuno dice niente e continuano il gioco. Puoi essere sicuro, che prima o poi l'amico che ha osservato dica a qualcuno che l'altro non è così "pulito" come potrebbe sembrare.

Questo indica, che chiunque gioca a Golf è consapevole che deve giocare secondo le Regole.

Ma allora perché abbiamo tante discussioni nei nostri Circoli? Perché un giocatore non vuole fare presente all'altro giocatore quando vede un'infrazione, ma dopo, nella Clubhouse, va a dirlo agli altri? Quante volte abbiamo sentito frasi come: "Non dico niente perché non voglio sembrare un rompiscatole." Poi la persona diventa un vero rompiscatole raccontando l'accaduto agli altri, senza che il "colpevole" possa difendersi. Non so se questo comportamento è ancora più inaccettabile del primo.

Una frase non l'ho mai capita: "*Sapevo che questo era contro una Regola, ma non l'ho applicata perché sono qui per divertirmi.*" Vuole dire che è un divertimento non contare dei colpi o a droppare in posti palesemente sbagliati? Sembra che il divertimento stia nel segnare dei colpi in meno e non nel giocare bene o male. Che soddisfazione ha una persona a "vincere" non *giocando* ma *contando* "meglio"?

La risposta parziale la ho avuta alcuni anni fa da un anziano e esperto golfista che si era occupato anche di psicologia. Da parte di grosse aziende sono state fatte delle indagini sulla psicologia di chi gioca a Golf. È risultato che chi ruba, e qui rientra anche quello che non crede di farlo, ma lo fa a titolo di dovere "divertirsi", nella vita quotidiana è psicologicamente labile, non affidabile e di carattere debole. Sono persone insicure, che spesso coprono questo con arroganza. Inoltre si sentono molto furbi, anche se nel subconscio soffrono della loro situazione. Hanno bisogno di sembrare qualcosa che non sono. Le prossime volte che andate al vostro Circolo, osservate le persone sulle quali avete i vostri fondati dubbi. Guardateli sotto questo aspetto: Vi accorgete che questo è incredibilmente vero. Il Golf come macchina della verità?

La cosa più incredibile è quella che proprio queste persone pensano che nessuno si accorga: ma, come detto, la cosa formidabile nel Golf è che ben presto avranno puntato l'indice su di loro. Pensateci: voi stessi, quale rispetto portate verso un amico, conoscente o solo socio del vostro Circolo del quale solo intuite che non prende tanto sul serio le Regole, anche se dice che lo fa solo per "divertimento"?

Ma purtroppo spesso questo viene spiegato poco ai principianti e ai giovani. Se poi una volta l'indice è puntato su una persona, diventa quasi impossibile scrollarsi l'etichetta del "poco serio". Anche se il giocatore dopo anni impara la lezione, fa un giro bellissimo e ineccepibile sotto ogni aspetto e vince la gara, la sua vittoria sarà festeggiata dagli altri con un bel applauso ma con uno sguardo e sorrisino eloquente da parte dei suoi amici. Sarà ingiusto, ma fa parte dell'enorme potenziale di autoregolamentazione di questo bellissimo sport.

*Soprattutto ai giovani vorrei dare questo grande consiglio: non fatevi invogliare dalla breve "gioia" di riuscire a "fregare" qualche colpo in una particolare gara, questo vi precluderebbe la lunga gioia di essere rispettati per molti anni. Una volta caduti nella trappola sarà difficile uscirne, credetemi!*

Un'altro equivoco sulle Regole fatto da chi gioca al Golf relativamente da poco o non lo ha ancora capito, è che si può o deve interpretare se un infrazione sia più o meno grave, e quindi di decidere se sorvolare su certi "incidenti".

Faccio un esempio che succede tutti i giorni: togliendo un ramo o una foglia vicino a una palla, questa si muove di pochi millimetri. Quante volte ho sentito dire che il giocatore non ha ottenuto nessun vantaggio e quindi ha ritenuto insensato "accollarsi" delle penalità. Ma come giustifica questo "senso di giustizia" pensando a quello, che il colpo di penalità se lo dà?

Un'altro aspetto nelle Regole del Golf è affascinante: è l'unico sport nel quale le Regole sono governate da persone che lo fanno per puro volontariato e a titolo d'onore, i quali non hanno nessun interesse commerciale nel risultato del loro lavoro! Se ci pensi bene è una differenza notevole. Non posso immaginare cosa cambierebbe nel Golf se le sue Regole fossero in mano esclusivamente di chi ha solo un interesse commerciale in esso. Penso che il Golf, o almeno il Golf televisivo, dopo poco tempo sarebbe irriconoscibile.

Cambiamenti alle Regole diventerebbero così frequenti quanto i manager di indagini di mercato pensano che devono trovare nuovi settori di spettatori. Una delle più grosse attrattive del Golf è ancora quella di potere guardare una gara in TV, andare sullo stesso posto, giocare con gli stessi bastoni e con le Regole esattamente uguali provare le mie abilità contro quelle dei professionisti e altri giocatori esperti. Giocare una partita per una pallina o il professionista che gioca per miliardi: il gioco ha esattamente le stesse Regole e quindi l'abilità è confrontabile.

Sono in molti che mi hanno chiesto come potere approfondire la conoscenza delle Regole, come capirle meglio, come "leggerle" con divertimento. Il primo approccio è difficile. Spero di potere dare un piccolo contributo con le seguenti pagine, basate in parte anche su un vecchio e piccolo opuscolo in lingua inglese, regalatomi da un amico. Ma ripeto l'avvertenza dalla prima pagina: non è una lettura affatto facile.

# INTRODUZIONE

## 1. Deve esserci un motivo

È veramente strano che in un gioco così affascinante come il Golf, l'apprezzamento delle sue Regole è piuttosto l'eccezione che la regola. Anche una modesta conoscenza delle Regole può aumentare di molto il piacere derivante da questo sport. Inoltre è difficile capire come qualcuno possa diventare devoto al Golf senza almeno porsi delle domande sul codice che governa il suo gioco.

Sicuramente, il linguaggio delle Regole è preciso e asciutto – e deve esserlo. Capire le Regole richiede una lettura accurata e difficilmente si possono leggere tutte in una volta.

In ogni caso, per chi fa lo sforzo, il premio è grande. Le Regole del Golf sono certamente un codice grandiosamente bilanciato, ricco di logica, dramma e di tradizioni di un grande sport.

È lo scopo di questo breve lavoro a soffiare un po' di vita in queste ossa secche delle Regole con la speranza che diventino un gradito compagno nel divertimento del gioco.

## 2. Qualche suggerimento importante

Spesso, tra parentesi, si farà riferimento ad una precisa Regola o Definizione. Quanto segue per il lettore sarà di piccolissimo valore, se non fa la fatica di prendere il libro delle Regole per leggere accuratamente a cosa si fa riferimento. Ci sono molte ragioni che lo rendono necessario.

Per primo, la ragione di questo lavoro è di servire come guida alle Regole e se non si fa completo uso dei riferimenti inclusi nel testo, il lettore non sarà mai in grado di capire lo stretto legame tra il soggetto sotto discussione e le varie Regole a cui si sta facendo riferimento.

Nel testo non si è fatto nessuno sforzo a dare una completa spiegazione delle varie Regole in discussione. Se lo avessimo fatto sarebbe stato controproducente. Inoltre il libro delle Regole descrive le Regole in modo così esplicito e chiaro quanto la loro operatività lo permette. In ogni discussione sulle Regole è sempre meglio fare riferimento alle Regole stesse. Anche quelli che sono "addetti ai lavori" spesso si stupiscono sulle scoperte che fanno rileggendo accuratamente una particolare Regola.

Infine, non c'è via più difficile per diventare familiari con il libro delle Regole che leggerlo dall'inizio fino alla fine. Prendendo questa guida, il lettore apprenderà più facilmente le Regole e allo stesso momento imparerà come trovare le risposte alle sue domande.

## 3. Una parola d'avvertimento

Sarebbe non gentile incentivare il lettore di avventurarsi nel libro delle Regole, senza prima avvisarlo dello scopo e la complessità del soggetto che sta iniziando a studiare. Non c'è altro gioco uguale al Golf.

La maggiorparte dei giochi svolti all'esterno – calcio, baseball, hockey, tennis come esempi – sono giocati su campi ben definiti, dove le condizioni sono pressoché una copia una dall'altra dovunque lo sport è giocato. L'unico standard comune nel Golf è il diametro della buca, 10,8 cm (Definizione: buca) e forse anche il numero delle buche, 18, che costituiscono un giro convenzionale (Definizione: Giro convenzionale). Per tutto il resto è difficilissimo immaginare la tremenda varietà di condizioni, oggetti e circostanze con le quali le Regole del Golf devono occuparsi nella loro applicazione in tutto il mondo.

Il Golf non si differenzia solo per la mancanza di standard e la superabbondanza di condizioni diverse con e nelle quali è giocato, ma non esiste altro sport che è giocato in così tante *forme* diverse. Nella maggiorparte dei casi il metodo di gioco e il numero di persone che costituiscono una parte (p.es. squadra) è fissa, mentre il Golf può essere giocato come gara a buche o a colpi, oppure con le parti composte da giocatori singoli, foursomes o four-balls (Definizione: Parti e partite)

Il Golf è un gioco molto complesso e dobbiamo avvertire che questo le Regole lo riflettono.

## 4. I principi del Golf

Allora come si può aiutare a fare capire le Regole a quelli che non sono disposti a dedicare lunghe ore al loro studio? Come possiamo umanizzare un soggetto che, lo ammettiamo, è complesso e pedantesco? Come le "fredde" Regole possono far parte di un gioco "caldo" come il Golf?

Per fortuna una via c'è. Guardando le regole, tra le loro righe, troviamo dei principi che, come i ferri nel cemento, tengono insieme il materiale fragile e gli danno forza. Anche se questi principi raramente sono esplicitamente indicati, sono ben conosciuti da tutti quelli che lavorano sulle Regole e possono eccellentemente servire come guida per chi vuole solo conoscerle.

Questi principi-base fortunatamente sono semplici, logici, pratici e espressivi. Conoscendoli e applicandoli a Regole specifiche, aiutano a capire le interconnessioni complessi.

Devo però subito dare un altro avvertimento importante: questi principi *mai* potranno sostituire le Regole stesse. La più precisa descrizione nelle Regole è essenziale per dare risposte adeguate alle tante domande complicate che sorgono durante il gioco.

Dato che lo scopo di questo lavoro è limitato a dare un contributo per capire meglio i principi sulle quali le Regole si basano, questo non può essere mai preso come sostituto al libro delle Regole stesso.

## I due fondamentali principi del Golf

### 5. Gioca il Campo come lo trovi

Se vi è un principio più fondamentale di tutti gli altri è: *gioca il campo come lo trovi*. Questo semplicemente significa che il giocatore deve accettare le condizioni che incontra durante il gioco e non deve alterarle per sua convenienza.

Questo principio è stabilito dalla Regola 13-1, ma è il paragrafo susseguente, il 13-2, che stabilisce inequivocabilmente che il terreno e tutto quello che è fisso o vegetante fa parte della posizione della palla e non deve essere mosso o alterato. Sfortunatamente probabilmente non c'è altra Regola più violata della Regola 13 e se questo piccolo lavoro non portasse a nient'altro a che qualcuno sia indotto a leggere nei suoi minimi particolari questa Regola, sarei già molto soddisfatto.

Il soggetto di questa Regola è ovvio: una delle cose più belle che produce il Golf è quella che il gioco dimostra l'abilità del giocatore nel produrre ed eseguire una miriade di colpi diversi in una pressoché infinita varietà di condizioni. Il Golf finirebbe di essere un gioco di abilità, se al giocatore fosse permesso di *eliminare* le condizioni avverse che deve affrontare, invece di *vincerle* con una esecuzione esperta di un colpo.

Golf, come la vita, è pieno di sorprese e difficoltà. È un gioco di opportunità e una delle cose più affascinanti è "come la palla rimbalza". Essere in grado di accettare le difficoltà e continuare il gioco è sempre stato una delle più grandi prove per il vero campione. Superare questa prova è più importante nel Golf che in qualunque altro sport. Accettare le condizioni che il giocatore trova sul campo è quindi una parte vitale del gioco.

[Pensate a questo anche la prossima volta che, solo perché i fairway "non sono perfetti" è permesso la Regola da noi tanto diffusa sul "piazzare": l'uso deliberato di questa eccezione rovina il Golf come gioco di abilità.](#)

Particolarmente la Regola 13-2 è da seguire alla lettera. Se la Regola proibisce di migliorare, o di permettere che siano migliorate, irregolarità del terreno intende proprio questo. Se la posizione della palla migliora, appoggiare un bastone dietro la palla in una parte sabbiosa del fairway costituisce un'infrazione identica come appoggiare il bastone sulla sabbia nel bunker. Fondamentalmente, quella parte della Regola che copre le circostanze quando la palla è o tocca un ostacolo (Regola 13-4), potrebbe essere coperta benissimo già dalla Regola 13-2. Ambedue le Regole sono state scritte per lo stesso scopo: *per assicurare che il giocatore giochi il campo come lo trova e da una posizione della palla che il colpo gli ha dato.*

Altre parti della Regola 13-2 sono ugualmente rigide. P.e. l'erba non può essere schiacciata nel momento di prendere posizione sulla palla.

La Regola 13-2 non limita il suo principio fondamentale di giocare il campo come si trova solo alla posizione della palla, ma lo estende anche alla linea di gioco sulla quale la palla viaggerà anche per una considerevole lunghezza. Inoltre chiarifica che il giocatore deve accettare la posizione dei piedi che trova (Regola 13-3).

Ulteriori conferme di questo principio si trovano nelle Regole specifiche che si occupano della posizione della palla che è in un ostacolo o lo tocca (Regola 13-4) e della linea del putt sul green (Regola 16-1a e -1c). Nella Regola 16-1a e -1c è nuovamente esplicitamente espresso il principio di non toccare o aggiustare nulla sulla linea che la palla percorrerà sul green (eccetto "ball marks" e tracce da vecchie buche) (Definizione: linea di putt).

Chi legge avrà notato, che la parte finale del primo paragrafo della Regola 13-2 permette alcune eccezioni al principio che la Regola stabilisce. Il giocatore può piegare o muovere cose nel prendere posizione sulla palla, ma l'uso della parola "corretta" (fairly) restringe il permesso a una ben definita azione e ogni azione irragionevole e oltre a quanto strettamente "necessario" è naturalmente completamente proibita. Inoltre il giocatore non è penalizzato se le cose vengono mosse o rotte nell'esecuzione del colpo, ma quest'eccezione non copre eventuali movimenti di prova, movimenti col bastone prima del colpo o altre cose simili.

Il contenuto di queste eccezioni non fa altro che rafforzare il principio. Per permettergli di continuare il gioco, al giocatore deve essere per forza permesso di prendere in qualche modo posizione sulla palla e di colpirla. Perciò può essere affermato, che fondamentalmente le Regole non permettono alcuna deviazione da questo principio.

Altre eccezioni prevedono situazioni sull'area di partenza (la palla non è ancora in gioco) e sul green (soprattutto per salvaguardarlo)

Connesso a quanto fin qui detto, ad un primo sguardo può sembrare che le Regole permettano ulteriori eccezioni al principio in discussione, cioè di giocare il campo come lo si trova. Ma queste circostanze aggiunte non costituiscono affatto "eccezioni" al principio; ma permettono di ovviare dall'interferenza da aree sul campo non in condizioni normali (Regola 25 – Condizioni anormali di terreno) oppure da oggetti che non fanno parte del campo o, se sul campo, non sono una parte propria di esso (Regola 24 – Ostruzioni). Questo genere di cose le discuteremo in un capitolo successivo, ivi compreso acqua occasionale, terreno in riparazione, ball marks sul green, oggetti non fissi e ostruzioni inamovibili, come capanne e strade artificiali. Qui li abbiamo solo nominati per la loro stretta affinità al principio che stiamo discutendo.

Di tutti i principi fondamentali, quello di giocare il campo come si trova, è certamente uno dei più sacri e quelli che lo violano difficilmente possono avere capito il gioco.

## 6. Dalla partenza alla buca

Il secondo grande principio del Golf è: **"Mettila in gioco alla partenza della buca, gioca solo la tua palla e non toccarla finché la alzi dalla buca"** (Definizioni: Palla in gioco e Area di partenza). Per l'importanza di questo principio, gli è stato dedicato il primo paragrafo nel libro delle Regole (Regola 1-1).

È lo scopo principale delle Regole, delle Definizioni ed eventualmente delle Regole Locali, di informare il giocatore sul come rispettare questo principio nel processo di muovere la palla dalla partenza alla buca. Per esempio non può toccare intenzionalmente la palla (Regola 18-2) e deve colpirla (R 14-1) usando un numero limitato di bastoni (R 4-4) costruiti conformemente alle Regole (Regola 4-1 e Appendice II).

La conferma di questo principio si trova nella grande quantità di situazioni per le quali sono previste penalità per la violazione allo stesso. Per esempio il giocatore deve imbucare con la palla giocata dalla partenza (Regola 15-1) e c'è una penalità se gioca qualunque palla diversa dalla sua (Regole 15-2, 15-3, 30-3d e 31-6). Per proteggere il giocatore da un tale disastro viene avvisato di mettere un segno distintivo sulla sua palla (Regola 6-5), e gli è permesso di toccare la palla per il fine di identificarla (R 12-2), eccetto quando la palla è in un ostacolo, poiché non c'è penalità se si gioca una palla sbagliata quando è in un ostacolo (Regole 15-2, 15-3, 30-3d e 31-6).

Un'altra Regola che restringe il giocatore a giocare solo la palla messa in gioco alla partenza è quella sulla pratica durante un giro (Regola 7-2). Mentre sta' giocando una buca, o tra una buca e l'altra, il giocatore non può prepararsi al colpo successivo giocando un'altra palla (Regola 7-2). Non può praticare da un ostacolo tra il gioco di una buca e l'altra o praticare su un green diverso da quello appena giocato o se ritarda ingiustificatamente il gioco (Regole 7-2 e 6-7). La pratica ammessa tra il gioco di una buca e l'altra comprende di praticare il putt dopo avere imbucato ma il "ritardo ingiustificato" comprende sia il ritardo che questa pratica potrebbe causare nell'iniziare il gioco alla buca successiva, sia l'ostacolare il gioco del gruppo seguente che aspetta per giocare al green.

In ogni caso è ovvio che, se non fossero previste eccezioni al principio di non toccare la palla, ci sarebbero situazioni nelle quali sarebbe impossibile per il giocatore di continuare il gioco. Queste eccezioni sono abbastanza numerose e sfortunatamente lo devono essere, e come conseguenza un principio fondamentale del Golf viene ammorbido. Purtroppo solo pochi giocatori di Golf sembrano apprezzare le forti limitazioni che le Regole prevedono per tali eccezioni, limitazioni che sono assolutamente indispensabili per rafforzare il principio di non toccare la palla in gioco. Quindi ogni giocatore è ben consigliato nell'essere sicuro sui suoi diritti prima di toccare la sua palla durante il gioco di una buca.

Alcune situazioni che prevedono eccezioni al principio di non toccare la palla sono le seguenti: quando è permesso pulire la palla (Regole 21 e 16-1b); quando la palla è stata mossa da un agente estraneo e deve essere ripiazzata (Regola 18); quando è considerata come ingiocabile dal giocatore (Regola 28); quando diventa inservibile al gioco (Regola 5-3); quando interferisce con il gioco di altri (Regola 22); quando è in terreno in riparazione dal quale può essere droppata (Regola 25); quando è vicino a un'ostruzione inamovibile che interferisce con il colpo (Regola 24-2); quando è in un ostacolo d'acqua (Regola 26) e molte altre.

È importante notare che in tutte le situazioni nelle quali al giocatore è permesso toccare la palla, essa deve sempre essere rimessa in gioco in un punto non più vicino al quale si era fermata giocandola. Il principio che il giocatore non può avvicinarsi alla buca, eccetto con un colpo usando il bastone, è gelosamente mantenuto. L'unica eccezione moderna a ciò può essere una zona di droppaggio.

Un impressionante conferma di questo principio la troviamo nella Regola 20-7: "Se è stata commessa una grave infrazione ..... il giocatore sarà squalificato". Cosa significa? La Regola si riferisce al fatto di avere messo in gioco una palla in un posto sbagliato e averla giocata da lì, dopo che la palla originaria era stata persa, fuori limite o ingiocabile; o quando si era ovviato dall'interferenza da un ostacolo d'acqua, terreno in riparazione, ostruzione inamovibile, ecc.. Nella gara a colpi per l'infrazione a questa Regola è prevista una penalità di due colpi, ma riserva al Comitato il diritto di determinare se l'infrazione era così grave a rappresentare un'infrazione al principio stabilito dalla Regola 1-1. Se lo è, il giocatore non solo è penalizzato di due colpi, ma deve correggere l'infrazione commessa giocando dal posto sbagliato, abbandonando la palla così giocata e rigiocando dal posto corretto. Pena la squalifica per non avere "giocato" tutto il campo.

Un esempio. Palla persa dopo il secondo colpo fatto dal centro del fairway: se la palla viene droppata nel posto dove si aveva fatto il colpo precedente, ma pochi centimetri più vicino alla buca, questo rappresenta un'infrazione alla Regola 27 "non grave", per la quale nella gara a colpi è prevista una penalità di due colpi. Se però il secondo colpo non era dal centro del fairway, ma da dietro un albero e di nuovo la palla viene droppata solo a qualche centimetro da dove avrebbe dovuto essere droppata, ma questo evita l'interferenza del grande albero sulla linea di gioco per giocare sul green, interferenza che, droppando nel posto giusto, non avrebbe permesso di giocare verso il green, allora ovviamente il giocatore non ha giocato tutto il campo. Egli avrà violato uno dei due principi fondamentali del Golf e nella gara a colpi sarà squalificato, a meno che non corregga l'errore rimettendo in gioco una palla dal posto corretto prima di giocare dalla prossima partenza, o nel caso dell'ultima buca, prima di lasciare il green. Come si vede, il principio descritto con Regola 1-1 è importantissimo.

## 7. Questo è il Golf

Una combinazione dei due principi precedentemente descritti porta a una bella definizione del gioco del Golf: **"Metti una palla in gioco alla partenza, gioca il campo come lo trovi, gioca solo la tua palla e non toccarla finché la alzi dalla buca."**

Quelli che non capiscono il Golf oppure quelli che non hanno mai acquisito lo spirito del gioco dovrebbero memorizzare questa semplicissima definizione e ripeterla durante il gioco. Essa semplifica meravigliosamente la complessità di questo gioco. Accettandole, le Regole diventano semplici regolamenti mediante i quali i due grandi principi del gioco vengono mantenuti, nonostante le infinite varietà di complicate situazioni prodotte dalle condizioni nelle quali il Golf è giocato.

Pensaci la prossima volta quando sul Campo che giochi sarà permesso "piazzare" per l'unica ragione che i fairway non sono in condizioni perfetti: conoscendo ora questi principi, stai giocando veramente a Golf se alzi la tua palla 70-80-90-100 volte nel tuo giro? Sono consapevole che con la divulgazione del Golf troviamo sempre più giocatori che sono novelli a questo gioco e ovviamente non possono sempre capire i principi sotto i quali deve essere giocato. Ma ritengo responsabile chi è preposto alla gestione sportiva del gioco, come Comitati, Commissioni Sportive, Federazioni e Officials: un atteggiamento contrario a questa definizione basilare del Golf non è scusabile, perché contraria al gioco stesso. Anzi sono colpevoli di

assecondare chi, per ignoranza o per altri interessi particolari, vuole togliere al gioco il suo fascino unico: l'abilità, l'integrità e l'onore.

I principi di seguito discussi dovrebbero servire per apprendere meglio l'applicazione delle Regole come definite dai due grandi principi. In sostanza le Regole sono i "regolamenti d'attuazione" dei due grandi principi e danno le risposte a domande specifiche su procedure che si evolvono nel gioco dalla partenza alla buca. Devono però sempre essere sussidiari ai due principi basilari e fondamentali.

## 8 Tutto il Golf è diviso in due parti

All'inizio della sua storia il Golf è sempre stato un gioco a "buche" (match play) e la gara a "colpi" (strokeplay o medal) è un'innovazione alquanto moderna. È quindi naturale che le Regole per la gara a colpi sono una modificazione di quelle per la gara a buche. In ogni caso il fatto che una forma di gioco è una modificazione dell'altra non spiega completamente le differenze fondamentali di queste due grandi sezioni del gioco.

Quelli che si occupano solo occasionalmente delle Regole sono confusi dalle procedure spesso diverse previste per le due forme di gioco. Infatti: la *forma* di gioco è *fondamentalmente* diversa e conseguentemente anche le *Regole* dicono esplicitamente che le due forme sono *totalmente* diverse (Regola 33-1). Quindi uno dei principi più utili è quello che spiega queste differenze. Il principio è che **nella gara a buche solo tu e il tuo avversario siete coinvolti, ma nella gara a colpi ogni giocatore partecipante alla gara ha un interesse nel risultato del tuo gioco.**

Inoltre è ovvio che nella gara a buche l'avversario, essendo presente, può proteggere i suoi interessi ogni volta che crede che tu stai per infrangere una Regola. Nella gara a colpi, dato che gli altri giocatori non possono essere presenti per proteggere i loro diritti, è essenziale che le Regole salvaguardino rigorosamente i loro interessi.

Ci sono molte situazioni nelle quali questo principio prevale. Per esempio, quando un giocatore inizia una buca giocando al di fuori dell'area di partenza, nella gara a buche l'avversario, se pensa che da questo possa essere svantaggiato, può chiedere che il colpo venga rifatto (Regola 11-4a). Nella gara a colpi, dato che le Regole devono proteggere tutti i partecipanti alla gara e quindi anche i giocatori assenti alla situazione, il giocatore non ha scelta. Egli è penalizzato con due colpi e deve rigiocare il colpo entro la partenza (Regola 11-4b).

Sul green, in un match il giocatore prima di giocare, ha il diritto di avere rimosso una palla che interferisce (Regola 22), ma non c'è penalità se la sua palla colpisce un'altra, indifferentemente che questa appartenga ad un avversario o al suo partner (Regola 19-5). Se l'avversario crede che il giocatore possa ottenere qualche vantaggio, prima del colpo può rimuovere la palla che interferisce. Nella gara a colpi il giocatore ha lo stesso privilegio di potere chiedere che venga rimossa una palla che interferisce (Regola 22). Ma, siccome potrebbe avere qualche vantaggio in confronto ad altri giocatori che partecipano alla gara, se la sua palla colpisce un'altra, il giocatore viene penalizzato di due colpi se ambedue le palle erano sul green (Regola 19-5).

Il principio che i giocatori in una partita di gara a buche sono le uniche parti coinvolte e quindi possono agire o non nel proteggere i loro diritti, in ogni caso non si estende al punto di permettere ai giocatori di accordarsi per non applicare delle Regole. Un giocatore generoso può sorvolare tacitamente su un'infrazione fatta dall'avversario che vede, ma ovviamente, se questo viene fatto in seguito a un accordo reciproco, nessuno dei due giocatori sta giocando il gioco correttamente e ambedue devono essere rimossi dalla competizione (Regola 1-3). Come esempio paradossale, se questo non fosse così previsto, in estremo i due giocatori potrebbero giocare una partita di bocce sul campo da Golf per poi uno di loro risultare Campione Sociale di Golf.

Si può notare, negli esempi appena descritti e parlando in via generale, che nella gara a colpi le Regole cercano di proteggere gli interessi dei giocatori assenti nel gruppo, senza però richiedere esplicitamente che il compagno di gara presente debba prendersi la responsabilità diretta del "controllo". Questa cosa spesso viene malintesa. Quante volte abbiamo sentito: "Ho visto fare questo o altro, ma non ho detto nulla poichè non ero io il marcatore." Ma una frase simile lo può dire solo qualcuno che non ha capito niente in merito allo spirito del gioco nel Golf, e quindi non ha capito il Golf. E questo vale non solo per handicap alti. Chi non sa distinguere tra un comportamento da "querelatore" in senso negativo, e un comportamento sportivo e onorevole anche in confronto di tutti gli altri concorrenti che partecipano alla gara, non potrà mai godere tutto il fascino che questo gioco emana, anzi, sarà sempre un perdente.



Perciò viene presunto come ovvio e naturale, che ogni compagno di gara intelligente e sportivo proteggerà anche gli interessi dei giocatori assenti, richiedendo a tutti i giocatori che osserva di giocare la gara in accordo con le Regole. Se in aggiunta, oltre ad essere un compagno di gara, egli è anche il marcatore del giocatore (Definizione: Marcatore) e firma la carta del giocatore (Regola 6-6), il marcatore certifica che il punteggio è stato ottenuto giocando in accordo con le Regole del Golf.

Nella gara a colpi ci sono altri casi nei quali il compagno di gara rappresenta gli interessi di tutti i giocatori assenti. Per esempio, quando un giocatore vuole alzare la palla per determinare se è inservibile al gioco, deve prima annunciare la sua intenzione al suo marcatore o altro compagno di gara, marcare la posizione della palla, esaminare la palla e dare al marcatore o altro compagno di gara la possibilità di esaminarla.

Un'altra Regola che esprime il principio, che condizioni eque devono essere garantite solo tra i due avversari nella gara a buche, ma tra tutti i concorrenti in una gara a colpi, riguarda la pratica sul campo da gioco prima dell'inizio del giro. Se non altrimenti determinato dal Comitato (Definizione: Comitato), non c'è alcuna restrizione per la pratica sul campo nella gara a buche, poiché tutti i giocatori coinvolti hanno la stessa possibilità di praticare prima dell'inizio della loro partita (Regola 7-1a). Nella gara a colpi, per evitare che giocatori che partono più tardi ottengano un vantaggio dalla loro maggiore possibilità di praticare sul campo, le Regole vietano a tutti la pratica sul campo prima dell'inizio del giro, eccetto se diversamente previsto dal Comitato (Regola 7-1b).

Il principio descritto in questo capitolo è molto diffuso nel libro delle Regole e lo rincontreremo più volte nelle pagine che seguono.

## 9. Chi sta' vincendo?

Un secondo principio che riguarda le differenze tra gara a buche e gara a colpi prevede che *il giocatore nella gara a buche ha il diritto di sapere in ogni momento lo status del match*. Infatti in un match, il grado di rischio che il giocatore vuole prendere per ciascun colpo, può variare considerevolmente in dipendenza dalle circostanze. Nella gara a colpi l'informazione sul punteggio degli altri giocatori è raramente disponibile e l'incentivo normalmente è costante: fare meno colpi possibili per tutto il giro.

Per soddisfare questo principio, le Regole richiedono che l'avversario, in una gara a buche, deve dare informazione sui colpi giocati ogni volta che gli viene richiesto (Regola 9-2). In ambedue forme di gioco, il giocatore deve informare il suo avversario o compagno di gara il più presto possibile ogni volta che incorre in una penalità, ma nella gara a buche, se l'avversario non avverte che è incorso in una penalità o non corregge un'informazione sbagliata sui colpi giocati prima che il giocatore abbia fatto un colpo, infrange la Regola 9-2 per avere dato informazione sbagliata e perde la buca.

Un'ulteriore assicurazione che il giocatore in ogni momento sappia lo status della partita è, che un'eventuale contestazione su una possibile infrazione a una Regola da parte dell'avversario, deve essere fatta prima che qualcuno abbia giocato dalla prossima partenza (Regola 2-5). Questo dà la possibilità ai giocatori di chiarire eventuali punti dubbi prima di continuare il match, oppure almeno, se una decisione non può essere presa dai due, il giocatore procede essendo consapevole che il risultato del match potrebbe essere influenzato dalla decisione del Comitato.

Siccome nella gara a colpi non è strettamente necessario decidere su casi dubbi durante il gioco, le Regole permettono di continuare il gioco con una seconda palla (Regola 3-3) e presentare la questione al Comitato per una decisione dopo la conclusione del gioco, ma prima di consegnare la carta (Regola 34-3).

## 10. Quando sbagliamo

Nessuno vuole incorrere in una penalità (Definizione: penalità), ma ce ne sono così tante nelle Regole che spesso sono un risultato del gioco. Parlando in generale ci sono quattro tipi di penalità.

1. quelli che risultano dal gioco stesso, come una palla giocata nel fuori limite, il colpire un'altra palla sul green giocando dal green nella gara a colpi, ecc.
2. quelli che risultano da un'azione accidentale del giocatore, come la palla che si muove nel prendere posizione su di essa.
3. quelli che risultano da un'azione intenzionale del giocatore, come alzare una palla in gioco prima di imbucarla, migliorare la posizione della palla, ecc.. È bene notare, che anche azioni intenzionali generalmente vengono fatte inavvertitamente dal giocatore o a causa di ignoranza delle Regole.

4. quelli che sono provocati da una procedura o azione non conforme alle Regole, come rimettere una palla in gioco in modo non corretto, ritardare il gioco, ecc..

Per fortuna nel Golf la violazione delle Regole *intenzionale in malafede* è relativamente rara (almeno lo speriamo) e questo dimostra a quale alto livello morale questo gioco viene generalmente giocato, in quanto quelli che violano intenzionalmente le Regole in breve tempo difficilmente trovano amici per giocare insieme. Per la verità questo straordinario mezzo di autodifesa nel Golf negli ultimi anni purtroppo si è un pò indebolito. Questo perché anche nelle nostre zone geografiche le gare sono aumentate in dismisura e la possibilità di gioco con altri è quindi aumentata anche per i "disonesti".

Ciononostante sono convinto che poche violazioni sono commesse in modo intenzionale e in malafede, e perciò rimane valido l'affermazione che la parola "penalità" nelle Regole non è usata nel senso di essere una "punizione".

La parola "aggiustamento" sarebbe più appropriata e così arriviamo al principio che si applica alle penalità. **La penalità non deve essere inferiore al vantaggio che il giocatore potrebbe ottenere violando la Regola in questione.** In altre parole, sia che la violazione fosse non consapevole o casuale, sia che risulti dal normale gioco o che sia causata da un'azione accidentale o anche intenzionale del giocatore o che sia conseguenza di un errore di procedura non in accordo con le Regole, senza riguardo alle circostanze, la penalità deve sempre essere commisurata in modo da scoraggiare il giocatore di cercare o di ricevere vantaggi da una infrazione delle Regole.

Lo scopo principale delle Regole è di assicurare che tutti giochino lo stesso gioco. Le penalità servono ad evitare che giocatori traggano vantaggi da una Regola inadeguatamente protetta da sanzioni, e di conseguenza giochino un gioco completamente diverso dal Golf. Le penalità devono essere adeguate a salvaguardare questa protezione; se sono troppo "leggere" il gioco diventerebbe subito una questione di negoziazione, con giocatori che deliberatamente accettano penalità per ottenere qualche vantaggio. Conseguentemente le Regole stesse permetterebbero al giocatore di uscire senza grosse conseguenze da una situazione risultante da un brutto colpo. Con simili circostanze il Golf perderebbe tutto il suo carattere e fascino.

Devo però ammettere, che, proprio per seguire questo principio, ognitanto le penalità appaiono troppo severe. Ma è impossibile elaborare una scala di penalità equamente e perfettamente graduata. Ogni penalità applicata ad una Regola deve essere specifica e almeno adeguata ad eguagliare il vantaggio massimo che il giocatore potrebbe ottenere. Però non ci si può attendere, e non è neanche la loro intenzione, che le penalità eguaglino e riflettino perfettamente il vantaggio ottenuto dalla violazione in una precisa situazione. Devono riflettere il principio e perciò sarà sempre qualcosa di teorico.

Relativamente alla severità, le penalità possono essere distinte in tre gruppi generali: quelle di un colpo, di due colpi nella gara a colpi (perdita della buca nella gara a buche) e squalifica. È interessante esaminare ciascuno di questi gruppi sotto la luce del principio che la penalità deve almeno non essere inferiore al vantaggio che si potrebbe ottenere.

## **PENALITÀ DI UN COLPO**

La penalità di un colpo è generalmente connessa al fatto di muovere la palla, o dal giocatore stesso (Regola 18-2a e -2b) o muovendo un impedimento sciolto (Regola 18-2c). Sarebbe irragionevole pensare, che il giocatore possa ottenere un vantaggio maggiore nel muovere accidentalmente la palla, che nell'eseguire un colpo. Perciò la penalità di 1 colpo riflette il principio prima descritto, anche se poi la palla deve essere ripiazzata. Per ragioni simili la penalità di 1 colpo è prevista anche per un droppaggio in modo irregolare (Regola 20-2a) e per il colpire la palla più di una volta facendo un colpo (Regola 14-4), ecc.. Se una palla non può essere giocata da un ostacolo d'acqua, la penalità per dropparla fuori, dietro l'ostacolo, è di un colpo, la stessa cosa come un colpo di recupero, che il giocatore altrimenti avrebbe dovuto giocare.

Un'altra penalità di 1 colpo prevede la possibilità di dropare una palla da una posizione ingiocabile (Regola 28). In questo caso la penalità potrebbe essere anche infinitamente inferiore in confronto al vantaggio ottenuto dal giocatore, visto che la diabolica pallina ha l'incredibile facoltà di finire nelle posizioni più impensabili. Comunque in questo caso le Regole esprimono una inaspettata generosità permettendo due grandi "viali" di scappatoie, che è l'equivalente a un recupero con la spesa di 1 colpo (dropare entro la lunghezza di 2 bastoni e dropare "dietro" la palla – Regola 28).

Comunque le due possibilità appena descritte per la palla ingiocabile non coprono la situazione della palla entrata in un area dove è impossibile trovare un punto dove, droppandola, non diventerebbe di nuovo

ingiocabile. In queste circostanze non c'è altra possibilità di giocare una palla dal punto da dove si è giocato il colpo precedente. A prima vista, la penalità per questo dovrebbe essere solo la perdita di distanza, che sarebbe l'equivalente alla penalità di 1 colpo per le due opzioni descritte prima. Sfortunatamente questo non è possibile per le seguenti ragioni:

Nel caso della palla ingiocabile (Regola 28), il giocatore è il solo giudice per valutare se è giocabile o ingiocabile. Ciò non potrebbe essere diversamente poiché sarebbe assolutamente impraticabile definire le condizioni che portano una palla ad essere ingiocabile. Infatti, è prevalentemente un fatto di opinione. Siccome un giocatore può dichiarare qualsiasi palla come ingiocabile, senza riguardo alla sua effettiva posizione, e se le Regole ora permettessero di rigiocare il colpo da dove era stato giocato prima, con la perdita della sola distanza, ci sarebbero tantissime situazioni nelle quali sarebbe vantaggioso per il giocatore accettare la perdita di distanza, anziché tentare di giocare la sua palla.

Un po' di immaginazione porta immediatamente a pensare a molti di questi casi. Il caso più ovvio è quello della palla che, a seguito di un colpo completamente sbagliato, finisce in mezzo a un fitto bosco, dal quale il giocatore sarebbe molto fortunato a uscire addirittura con 2-3 colpi. Ovviamente, se la penalità fosse solo quella della distanza, sarebbe per lui meglio rigiocare semplicemente il colpo da dove aveva giocato, senza dovere accollarsi ulteriori penalità e rischi. Se il giocatore decide di droppare "dietro" la sua palla (o a 2 bastoni), non evita le difficoltà e i rischi nei quali si era portato lui stesso, ed è ragionevole permettergli di ottenere "sollevio" da una posizione brutta della palla al "costo" della penalità di 1 colpo.

La penalità della sola perdita di distanza deve anche essere evitata, poiché ci possono essere situazioni nelle quali la palla, dopo il colpo, potrebbe essere ad una distanza maggiore di prima o in una posizione meno favorevole. Per esempio questo accade con un approccio "toppato" o con un putt troppo forte su un green veloce, dove la palla va oltre la buca in un bunker o giù per un pendio. Il diritto di giocare una palla da dove si era giocato prima, senza colpo di penalità, porterebbe a un sostanziale vantaggio per il giocatore, senza eseguire un colpo o dovere aggiungere una penalità.

Perciò è apparente che, nel caso della palla ingiocabile, per rigiocare il colpo da dove si era giocato prima, le Regole devono prevedere un colpo di penalità in aggiunta alla perdita della distanza. A parte per il mantenimento del principio qui discusso (penalità non inferiore al vantaggio potenziale), la penalità per una palla ingiocabile ha una importante relazione con altre Regole, cosa che si discuterà più avanti nel Capitolo 18.

## **PENALITÀ DI 2 COLPI**

La penalità di 2 colpi nella gara a colpi e perdita della buca nella gara a buche è la penalità generale prevista nelle Regole (Regole 2-6 e 3-5). Nella maggioranza dei casi è ovvio che una penalità minore sarebbe inadeguata. Per esempio, nel caso di una palla in movimento fermata o deviata dal giocatore, dal partner o da uno dei loro portabastoni (Regola 19-2), è ovvio che il vantaggio ottenuto dal giocatore o dalla sua parte potrebbe essere considerevole. La palla potrebbe essere diretta verso qualche difficoltà, come un bunker, dal quale l'abilità del giocatore a recuperare in un solo colpo potrebbe essere incerta e quindi, sia che la deviazione fosse stata intenzionale o non, il vantaggio sarebbe considerevole. La penalità di un solo colpo sarebbe minore in confronto al vantaggio che il giocatore potrebbe ottenere. Perciò le Regole prevedono la penalità di 2 colpi nella gara a colpi e perdita della buca nel match play.

Sfogliando il libro delle Regole si può notare, che nella maggioranza dei casi dove è prevista la penalità di 2 colpi o perdita della buca, il giocatore ha la possibilità, infrangendo la Regola, di ottenere un vantaggio indefinito. La probabilità che il vantaggio non sia maggiore di *un* colpo esiste, ma esiste anche la possibilità che il vantaggio sia maggiore e quindi viene prevista la penalità di 2 colpi.

Alcuni pochi esempi di queste Regole serviranno a porre l'attenzione sulle altre, non citate: il colpo di pratica (Regola 7-2), dare o ricevere consiglio (Regola 8-1), migliorare la posizione della palla (Regola 13), non colpire la palla nettamente (Regola 14-1), avviare ingiustificatamente dall'interferenza di ostruzioni (Regola 24) e molte altre.

La penalità di 2 colpi o perdita della buca è la penalità standard nelle Regole. Qualunque penalità minore non eguaglierebbe totalmente il possibile vantaggio ottenibile dal giocatore nelle situazioni dove è prevista.

## **PENALITÀ DI SQUALIFICA**

Come esistono situazioni le quali non sarebbero adeguatamente "protette" da un solo colpo di penalità, ci sono altre situazioni nelle quali anche la previsione di una penalità di due colpi, o un qualunque numero di colpi di penalità addizionali, sarebbe inadeguata.

Per queste situazioni l'unico "aggiustamento" accettabile è l'eliminazione del giocatore dalla buca o dalla competizione attraverso la squalifica. È utile notare, che, sfortunatamente, i giocatori di Golf hanno generalmente l'impressione che una squalifica implica per forza un comportamento disonorevole. Questo non è vero. La causa maggiore per la squalifica nelle gare a colpi è la consegna di uno score non corretto (Regola 6-6). Solo se viene consegnata una carta (score) con l'intenzione di "rubare" o "barare" il giocatore è colpevole di una conduzione disonorevole del peggiore genere. Ma scores errati raramente sono di questo genere e generalmente sono provocati dalla superficialità nel controllare i punteggi delle singole buche. Siccome la consegna di un risultato non corretto, dal momento della sua pubblicazione, potrebbe influenzare il gioco di altri giocatori ancora sul campo, e dato che è impraticabile distinguere con le Regole se la carta con un punteggio troppo basso era stata consegnata intenzionalmente o accidentalmente, la penalità di squalifica deve essere quella standard.

Poiché la penalità di squalifica appare molto severa, a chi è preposto alla stesura delle Regole non piace mai di eliminare un giocatore da una competizione senza buona ragione. Per esempio, sembra veramente brutale squalificare un giocatore per avere giocato, senza poi avere corretto l'errore, dal di fuori dell'area di partenza nella gara a colpi, (Regola 11-4b). D'altro canto, se la penalità prevista per l'infrazione a questa Regola fosse solo di 2 colpi, per un giocatore sarebbe possibile di fare un punteggio di 3 ad ogni buca, semplicemente posando la palla vicino alla buca e imbucandola con un colpo. L'uso della penalità della squalifica in questo caso è necessaria per assicurare che il principio discusso nel capitolo 6 (giocare dalla partenza alla buca) venga mantenuto.

Ce un considerevole numero di situazioni dove la penalità per l'infrazione ad una Regola è perdita della buca nel match play, ma squalifica nella gara a colpi. Può sembrare che la penalità più severa nella gara a colpi sia ingiustificata. Sfortunatamente ci sono certi casi dove non c'è nessuna possibilità di stimare il vantaggio ottenuto dal giocatore infrangendo la Regola. In questo caso, nel match play, il risultato per la buca può essere eliminato, siccome un giro nel match play è in effetti composto dal risultato di 18 competizioni separate, nessuna delle quali influenza direttamente il gioco delle altre.

In contrasto a questo, nella gara a colpi, il risultato di una buca è sommato al risultato della seguente e eliminare il risultato di una buca vuole dire eliminare il totale. Quindi, se il risultato di qualunque buca non può essere determinato, il vantaggio ottenuto è ugualmente indeterminato e la penalità di squalifica è l'unica commisurata al principio qui in discussione.

Un esempio classico di una situazione nella quale qualunque penalità minore della squalifica non sarebbe possibile nella gara a colpi è quando il giocatore semplicemente non imbuca con la palla in gioco (Regola 3-2). La circostanza è simile a quella nella quale il giocatore gioca una palla sbagliata e non completa la buca con la palla giocata dalla partenza (Regola 15-3). O quando nel foursome i giocatori giocano nell'ordine sbagliato senza correggere l'errore (Regola 29-3). Mentre in questi casi la squalifica nella gara a colpi è l'unica penalità possibile, nella gara a buche deve essere scartato solo il risultato della buca in questione.

Se si inizia a parlare di penalità, ogni giocatore può essere sicuro di un fatto: la pressione sugli organi preposti alla stesura delle Regole a mitigare le penalità è sempre stata terrificante. Se non le hanno ridotte vuole dire che questo avrebbe comportato una violazione del principio in discussione in questo capitolo.

## 11. LA MISURA DI GIUSTIZIA

*Situazioni simili devono essere trattati in modo uguale* è un principio talmente ovvio che sembra ridicolo solo a nominarlo. Sfortunatamente, per il giocatore di Golf medio è uno dei principi più difficili da accettare.

Questo principio nelle Regole è stabilito dalla Regola 1-4, la quale, dato che stabilisce che in casi non contemplati dalle Regole si dovrà decidere secondo equità, implica che casi *contemplati* dalle Regole sono stati redatti secondo equità. La difficoltà del caso è di stabilire una giusta definizione di equità, come usata nelle Regole. Significa "giustizia", nel senso che la penalità dovrebbe essere commisurata al crimine commesso? Significa "imparzialità" che implica l'assenza di pregiudizi nel giungere a una decisione? Ambedue definizioni richiedono un esame delle circostanze connesse con ogni singola soggettiva violazione e la commisurazione di una penalità adeguata. Un tale processo nel Golf è ovviamente impossibile, semplicemente perché è impraticabile mettere a disposizione l'autorità necessaria. Giudici non sono

disponibili a ogni buca e un codice con penalità commisurate a ogni possibile situazione riempirebbe una libreria. Conseguentemente, l'unica risposta praticabile è di non tenere in considerazione le precise circostanze della singola situazione ma trattare situazioni simili in modo uguale. Le Regole non possono assicurare giustizia ma possono stabilire principi che si basano il più possibile sulla giustizia.

Un buon esempio per l'applicazione dell'equità come appena descritta, è data dalla Regola sull'ostruzione (Regola 24). Due palle giacciono una vicina all'altra, ambedue vicine a una piccola casetta sul campo. La casetta è sulla linea di gioco verso il green e quindi, ambedue i giocatori non possono giocare direttamente verso la bandiera. Ma per un giocatore c'è interferenza fisica della casetta con il movimento che intende effettuare, e quindi una delle palle può essere alzata e il caso vuole che può essere droppata senza penalità in una posizione che permette di avere "libera" la linea di gioco verso il green. Per l'altra palla l'interferenza fisica della casa con lo swing non esiste, e quindi non c'è possibilità di droppaggio senza penalità. Può certamente sembrare che, per equità, anche al proprietario della seconda palla dovrebbe essere permesso di ottenere che cessi l'interferenza nella sua linea di gioco. Sfortunatamente la linea di gioco è una cosa opinabile e perciò le Regole non permettono di ovviare da eventuali interferenze su di essa. Il tipo di "equità" con il quale siamo confrontati nelle Regole, copre solo l'interferenza fisica della casetta col colpo. Nell'esercitare il suo diritto il giocatore potrebbe ottenere un colpo più facile, ma potrebbe anche essere confrontato con una nuova difficoltà. Questa è equità come praticata nelle Regole del Golf. L'interferenza fisica con il colpo è la situazione "simile" coperta dal principio e l'equità impone che le situazioni simili devono essere trattate nello stesso modo, senza riguardo al risultato, che sia favorevole o sfavorevole.

Un ulteriore esempio che aiuta a definire l'uso dell'equità. Le Regole non sempre trattano il risultato del gioco di un giocatore in modo consono con i meriti.

Per esempio, un giocatore effettua un difficile e lungo colpo di 200m sopra un ostacolo d'acqua e vede la sua palla cadere nell'acqua, a pochi centimetri dall'altra sponda. Il suo avversario, confrontato con un colpo quasi identico, miseramente toppa la sua palla che rotola appena nell'ostacolo d'acqua. Tutti e due sono nell'ostacolo, le situazioni sono conseguentemente le stesse, e tutti e due devono droppare dietro l'ostacolo pressoché nello stesso punto. Quindi il primo giocatore si vede privato del vantaggio che sembrerebbe meritare dal suo gioco migliore. L'unica consolazione che ha è che il secondo giocatore ha sbagliato il colpo abbastanza bene per raggiungere almeno l'ostacolo, altrimenti "l'ingiustizia" sarebbe ancora maggiore.

Nel Golf accadono molte altre situazioni che sembrerebbero meritare considerazioni speciali. Se una palla è in un divot (zolla) o in una impronta di una scarpa nel bunker, il giocatore soffre la conseguenza di un non riguardo all'etichetta da parte di un altro giocatore e può sembrare che possa essere equo permettergli di ovviare dall'interferenza. Molto correttamente le Regole non danno più considerazione a queste situazioni che ad altre nelle quali il giocatore trova la sua palla in una situazione similmente difficile creata dalla natura, dalla condizione del campo o qualunque altra causa. Tutte queste situazioni sono trattate nello stesso modo. Il caso ha portato la palla in una posizione sfavorevole e il giocatore deve fare il meglio per superare questa difficoltà.

Golf, come la vita stessa, porta quelli che lo giocano in molte situazioni che sembrano ingiuste. Il giocatore di successo dà il suo meglio proprio in queste occasioni e rifiuta di soccombere nella fatalità o frustrazione. Come si vede, l'interpretazione della cosiddetta regola dell'equità sarebbe molto difficile se applicata con l'idea di cercare una giusta soluzione alla luce delle circostanze che accompagnano il caso singolo. La penalità per una Regola non è commisurata a penalizzare le circostanze connesse. La risposta sta piuttosto nel definire situazioni simili e a dare a queste un trattamento uguale.

L'approccio non deve essere quello di porsi la domanda se "questa particolare situazione è ingiusta per me", ma piuttosto se "altri in una situazione simile alla mia dalle Regole sono trattati in modo uguale."

## 12. Il mio socio fidato

Le Regole assegnano certe funzioni al caddie (Definizione: portabastoni), così come portare i bastoni al giocatore, maneggiare la palla e custodire o rimuovere l'asta della bandiera. Ma a parte di questi compiti, le Regole riconoscono che *il Caddie è un membro della parte del giocatore.*

Questo principio non è compreso da tutti e, eccetto quando si ha un partner (in una gara a 4 palle o foursome), le Regole non permettono al giocatore di avere un'altra persona a lui associata al di fuori del suo Caddie. Per l'aiuto nella scelta dei bastoni, la correzione degli suoi errori, nella stima della pendenza del green o per qualsiasi altro consiglio o indicazione, il giocatore può ricevere aiuto solo dal suo Caddie (Regola 8-1).

Ulteriore evidenza che il Caddie del giocatore "fa parte di lui" si trovano nelle molte cose che le Regole proibiscono ad ambedue di fare. Incluso è migliorare la posizione della palla (Regola 13-2), fermare o deviare una palla in movimento (Regola 18-2a) e molti altri. Nel caso l'interpretazione di una Regola potesse lasciare dei dubbi sulla responsabilità del Caddie in una particolare situazione, le Regole rimuovono ogni dubbio dando al Caddie le stesse responsabilità del giocatore per ogni infrazione ad una Regola (Regola 6-4). Come ultimo ricordiamo che la Regola 6-4 non permette di impiegare un "comitato" di Caddies, ma il giocatore è limitato ad uno solo.

Questa relazione tra un giocatore e un assistente, in genere pagato, è unica nello sport. Un buon Caddie può essere di invalutabile aiuto per il giocatore e una buona comprensione tra di loro può dare una grossa soddisfazione nel gioco.

### 13. COSE INGIUSTE

Su un campo da Golf si possono incontrare moltissime persone e una grande varietà di condizioni. Le Regole riconoscono che questo può facilmente creare interferenze ingiuste con il giocatore e il suo gioco. Questo porta al principio che, *se è possibile farlo, dovrebbe essere permesso di ovviare da un'interferenza potenzialmente ingiusta o "esterna" al gioco (alla partita) del giocatore.*

È più facile considerare questi casi di interferenza sotto diverse categorie: interferenze di quelle cose che si muovono e interferenze che sono prevalentemente ferme o senza vita.

La prima categoria, l'interferenza di cose che si muovono, è quasi del tutto limitata all'interferenza direttamente sulla palla stessa, poiché con un po' di pazienza e con un piccolo ritardo nel gioco, generalmente l'interferenza con il giocatore della cosa che si muove cessa di esistere. La maggiorparte di queste interferenze viengono da quello che le Regole definiscono come "agente estraneo" (Definizione: Agente estraneo). A parte degli agenti specificatamente nominati nella definizione, alcune dei più comuni sono il cane che porta via la palla, lo spettatore che la pesta, un'altro giocatore che la gioca e il ragazzino che la ruba.

Il principio dice, che l'ovviare all'interferenza dovrebbe essere permesso "se questo è possibile". Ovviamente, se una palla in volo colpisce un spettatore, non c'è alcuna possibilità di determinare dove la palla sarebbe finita se lo spettatore fosse stato più attento. Perciò le Regole non permettono di ovviare dall'interferenza da parte di un agente estraneo con una palla in movimento (Regola 19-1).

Comunque ci sono alcuni casi di interferenza con una palla in movimento che presentano un problema eccezionale: il caso della palla che va a finire nella tasca di un spettatore o sul sedile di una macchina che sta per andare in città. Ovviamente in questo caso la palla può essere difficilmente giocata da dove si trova. Le Regole prevedono quindi un'eccezione per una palla in movimento che si ferma in un oggetto, anch'esso in movimento (Regola 19-1a). Dato che il punto dove la palla si era fermata nel o sull'oggetto che si muove può essere stabilito con soddisfacente precisione, essa va rimessa in gioco in quel punto. Se la palla in movimento *dopo un colpo giocato dal green* è deviata o fermata o viene a fermarsi dentro o sopra qualsiasi agente estraneo vivente o in movimento, (.), il colpo verrà annullato, la palla verrà ripiazzata e il colpo rigiocato (Regola 19-1b).

Quando l'interferenza da un agente estraneo avviene con una palla ferma, normalmente è possibile determinare il posto dal quale la palla è stata mossa. Le Regole quindi prevedono che la palla deve essere ripiazzata. (Regola 18-1). È però bene chiarire che, sul percorso (Definizione: Percorso) o in un ostacolo (Definizione: Ostacolo), se il punto da dove la palla era stata mossa non è esattamente determinabile, la palla deve essere droppata e non piazzata (Regole 20-3c(i) e 20-3c(ii)). Perché, quando non è possibile identificare il punto originario dove la palla era, con sufficiente accuratezza per sapere come era l'esatta posizione della palla (il lie), la cosa migliore è di richiedere al giocatore di droppare, con la conseguenza che la nuova posizione della palla sia determinata dal caso, proprio come con il colpo precedente. Sul green, dove la superficie è più uniforme, le Regole permettono che la palla sia piazzata invece che droppata, sul, oppure il più vicino possibile, al punto dove la palla era (Regola 20-3c(iii)). Questo anche per salvaguardare il green.

Questa pratica di permettere che la palla venga piazzata, se il punto da dove era stata mossa è esattamente determinabile, oppure nel caso contrario richiedere che sia droppata e che quindi la posizione venga determinata dal caso, si applica a tutte le situazioni nelle quali una palla viene alzata secondo le Regole oppure quando una nuova palla viene messa in gioco. Questo potrebbe essere definito come un ulteriore principio.

Ci sono due "agenti" in movimento la cui interferenza sulla palla deve essere accettata. Il vento e l'acqua. Soprattutto il primo è un fattore sempre presente nel gioco e la cui influenza non può essere sempre definitivamente provata. Perciò sono "agenti" espressamente esclusi da quanto previsto dalla Regola 18-1.

È bene notare, che per definizione, un compagno di gara è un agente estraneo.

Veniamo ora alla seconda categoria d'interferenze, causate da cose ferme e immobili. Questo genere d'interferenza generalmente disturba il giocatore nell'eseguire il colpo o influisce sul conseguente movimento della sua palla. Parliamo di quel genere d'interferenze dalle quali le Regole permettono di ovviare prima dell'esecuzione del colpo piuttosto che dopo, come discusso per la prima categoria.

Le cose che creano questo genere d'interferenza possono essere raggruppate in quattro categorie generali:

1. quelle cose che normalmente fanno parte del campo da gioco, ma sono state staccate dallo stesso, come per esempio un ramo staccatosi dall'albero;
2. oggetti fatti dall'uomo, che non sono una parte naturale del campo, anche se forse sono utili, senza riguardo alla causa di essere lì;
3. condizioni sul campo da gioco che potrebbero creare situazioni ingiuste;
4. la situazione speciale della palla di un altro giocatore.

La prima categoria è definita come "impedimenti sciolti", la seconda come "ostruzioni". Tutti e quattro rappresentano condizioni, per le quali, per una ragione o l'altra, non sarebbe ragionevole chiedere al giocatore di confrontarsi con esse.

### IMPEDIMENTI SCIOLTI

Parlando in generale, impedimenti sciolti possono essere rimossi per evitare la loro interferenza con il colpo o il susseguente movimento della palla (Regole 23 e 16-1a(i)). In ogni caso, siccome un impedimento sciolto è un oggetto normalmente presente sul campo da gioco (la sua unica distinzione è, che è divenuto staccato dal campo e quindi in qualche modo fuori dal suo posto), le Regole prevedono qualche limitazione alla sua rimozione. Se è aderente alla palla l'impedimento sciolto cessa di essere un impedimento sciolto e siccome la sua rimozione sarebbe quindi equivalente a pulire la palla, non può essere rimosso, eccetto naturalmente quando è espressamente permesso pulire la palla da un'altra Regola. Nel rimuovere un impedimento sciolto la palla non deve muoversi, eccetto sul green, se no il giocatore incorre in penalità (Regola 18-2a).

Siccome la palla sul green può sempre essere alzata per essere pulita (Regola 16-1b), è ovvio che sul green un impedimento sciolto può essere alzato senza rischio di muovere la palla, semplicemente alzando prima la palla. Conseguentemente sul green non c'è penalità per muovere la palla in conseguenza alla rimozione di un impedimento sciolto.

Un impedimento sciolto non può essere rimosso, se esso e la palla sono in un ostacolo (Regola 23). Ci sono anche alcune restrizioni sul *come* impedimenti sciolti possono essere rimossi sul green (Regola 16-1a(i)).

Anche se non fa parte del principio qui in discussione, potrebbe essere d'interesse introdurre alcuni commenti sul soggetto generale di muovere una palla ferma. Come si è visto, eccetto sul green, il giocatore è sempre penalizzato se la palla si muove dopo che egli ha toccato un impedimento sciolto entro la lunghezza di un bastone dalla stessa (Regola 18-2c). Il giocatore è altresì penalizzato qualora la sua palla si muove in conseguenza di avere toccato qualunque cosa che potrebbe avere causato il suo movimento, oppure, naturalmente, se egli stesso accidentalmente l'ha mossa (Regola 18-2a).

Allora, quali sono le circostanze nelle quali il giocatore non incorre in penalità? Ovviamente non deve avere toccato, sul percorso, qualunque impedimento sciolto entro la lunghezza di un bastone dalla palla. Non deve avere toccato, con il suo bastone o in altro modo, erba, cespugli o altri oggetti fissi o vegetanti, che potrebbero avere causato il movimento della palla. Non deve avere preso posizione sulla palla, anche se può avere preso posizione con i piedi senza avere appoggiato il bastone per terra (eccetto naturalmente nell'ostacolo). Se, escluse tutte queste circostanze, la palla si muove, a causa del vento o altro, il giocatore non incorre in alcuna penalità, premesso che non incominci il suo movimento indietro col bastone per effettuare il colpo mentre la palla si muove (Regola 14-5). Un po' complicato? È molto più semplice assicurarsi e prendere ogni precauzione che la palla non si muova!

## OSTRUZIONI

La seconda categoria generale d'interferenza da oggetti immobili sono le ostruzioni. Dato che questi oggetti non fanno parte del campo o sono lì per esigenze utili e non per il gioco del golf stesso, possono essere rimosse in ogni momento e se la palla conseguentemente si muove, non c'è penalità (Regola 24-1a). L'unica restrizione è, che l'ostruzione non deve essere mossa mentre la palla è in movimento (Regola 24-1a ultimo paragrafo). Tutto questo è veramente semplice. Una palla che viene mossa rimuovendo un'ostruzione deve essere ripiazzata. Si deve piazzare invece di droppare, a meno che è impossibile determinare l'esatta posizione della palla dove era, come per esempio quando la palla è ferma *sull'ostruzione*.

La definizione delle ostruzioni, anche se breve, è eccellente (Definizione: Ostruzioni). Sfortunatamente molti giocatori apprendono le informazioni sulle Regole di seconda mano e continuano a credere, che la definizione include principalmente cose grandi come capanne, pali della luce o case. La definizione però comprende molto chiaramente anche oggetti più piccoli come bottiglie, scatole di sigarette e fogli di carta.

Se l'ostruzione non può essere rimossa, la situazione diventa più complicata. In questo caso le Regole permettono di ovviare solo se interferiscono "fisicamente" con il movimento che il giocatore intende fare o con la posizione dei suoi piedi (Regola 24-2).

Siccome casette, capanne, ponti, ecc., che non possono essere rimossi, non fanno direttamente parte del gioco del Golf, molti giocatori pensano che le Regole dovrebbero prevedere la possibilità di ovviare dalla loro interferenza anche con il volo della pallina (linea di gioco). Ma, come prima osservazione, questi oggetti nella maggiorparte dei casi sono posti fuori della normale linea di gioco, sicché, se un giocatore non sbaglia un colpo, non dovrebbero interferire col gioco. Inoltre il volo della palla è una cosa di carattere talmente indefinito, che una Regola che permettesse di ovviare da una traiettoria immaginaria, darebbe al giocatore la possibilità di ottenere, spesso deliberatamente, di ovviare dall'interferenza di cose "normali" come alberi, bunker, posizioni brutte della palla e simili. In ogni caso, per proteggere il giocatore da condizioni realmente ingiuste, le Regole danno la possibilità alle autorità locali (Comitato) di prevedere nelle Regole locali situazioni eccezionali, seguendo le intenzioni delle Regole e lo spirito del gioco (Regola 33-8 e Appendice I – Regole Locali 1, 2, 3 e 6).

Se le ostruzioni non sono sulla linea normale del gioco, le Regole prevedono che il Comitato le possa dichiarare come parti integranti del Campo. Per esempio, è giusto che un giocatore possa ovviare dall'interferenza di una stradina asfaltata che attraversa il fairway. Altrimenti sarebbe penalizzato da una cosa che non è "propria" di un campo da golf. Se però la stradina corre lungo un fuori limite o in mezzo ai cespugli, potrebbe accadere che il giocatore, ovviando senza penalità dall'interferenza, ottenga un grosso vantaggio, potendo p.es. droppare lontano dal muro che delimita il campo. Non sarebbe giusto "regalargli" un così grande vantaggio per un colpo sbagliato. Quindi quest'ultima stradina dovrebbe essere dichiarata come parte integrante.

## CONDIZIONI ANORMALI DEL TERRENO

La terza categoria generale relativa all'interferenza da oggetti non in movimento tratta con quelle condizioni, che interferiscono con il normale gioco sul campo. Se queste condizioni sono generali o gravi, il Comitato deve occuparsene (Regola 33-2d), ma ci sono tante condizioni che sono frequenti e sono sufficientemente uniformi nella natura, che non richiedono un trattamento speciale. Queste comprendono acqua occasionale (Definizione: Acqua Occasionale), terreno in riparazione (Definizione: Terreno in Riparazione) e buche fatte da animali scavatori, rettili o uccelli. Queste condizioni sono ben definite e l'unico commento che forse è necessario è che insetti non sono considerati come "animali" e le loro interferenze o azioni sono coperte dalla definizione di impedimenti sciolti (Definizione: Impedimenti sciolti).

Ovviare da un'interferenza di questo tipo è semplice e ragionevole, anche se la procedura può sembrare complicata, essendo basata sulla posizione della palla. Se la palla è in una di queste situazioni o se la situazione interferisce con la posizione dei piedi del giocatore, come primo deve essere cercato il punto più vicino non più vicino alla bandiera, dove l'interferenza cessa di esistere completamente (Regola 25-1b). In questo processo le Regole sono "imparziali", cioè, se il punto così determinato è dietro un albero, o al contrario permette di uscire da dietro un albero, è semplicemente un caso, favorevole o non, fattore comune nel gioco normale.

Per completare il quadro, si può ovviare dall'interferenza da situazioni qui descritte anche se la palla è persa dentro di loro, premesso che ci sia la ragionevole evidenza che la palla sia in una di queste condizioni (Regola 25-1c).



Riparare ball marks (segni fatti dall'impatto della palla) sul green fa parte di questo terzo gruppo di cose che interferiscono con il normale gioco. Forse è una sfortuna, almeno sotto l'aspetto qui in discussione, che il continuo miglioramento della manutenzione dei campi e dell'abilità di gioco, hanno fatto nascere una Regola che apparentemente viola uno dei più sacri principi: "gioca il campo come lo trovi". Le superfici dei green oggi sono così eccellenti, che il danno fatto dall'impatto della palla sul green è diventato un fattore importante e irritante nel gioco. Perciò i "ball marks" e tracce di vecchie buche possono essere riparate sul green (Regola 16-1c). Comunque, questa libertà dovrebbe essere presa per ricordarsi del fatto, che nient'altro può essere "riparato"! I golfisti non devono credere che questa Regola li ha fatti membri dello staff di manutenzione del campo con il diritto di correggere tutte le condizioni avverse che trovano sulla loro linea di putt. Con quest'unica eccezione, le Regole continuano a richiedere rigorosamente che il campo venga giocato come si trova.

### L'INTERFERENZA DA UNA PALLA

Sia nella gara a buche come in quella a colpi, l'interferenza con un'altra palla in gioco è molto frequente. Ogni giocatore può avere alzata qualunque altra palla, se pensa che questa interferisca con il suo gioco o aiuti il gioco di qualunque altro giocatore. Inoltre il giocatore può alzare la sua palla se pensa che questa aiuti qualunque altro giocatore (Regola 22). È importante considerare, che questo deve essere fatto *prima* che una palla sia giocata e non quando è in movimento (Regole 22 e 24-1 ultimo paragrafo).

Il differente trattamento nella gara a buche e in quella a colpi della palla che interferisce è già stata discussa nel capitolo 8. Quindi questo potrebbe essere considerato come ripetizione, ma visto l'importanza del soggetto, guardare la cosa sotto un diverso punto di vista può essere utile.

Nella gara a colpi, un giocatore a cui viene richiesto di alzare la palla perché interferisce con il gioco di un altro giocatore, può giocarla piuttosto di alzarla. Nella gara a buche, poiché l'avversario ha diritto di "richiamare" il colpo se è giocato fuori turno, la palla *deve* essere alzata (Regole 10-1c e 22).

L'unica domanda che rimane in merito a una palla che interferisce con un'altra, è cosa fare se una palla non è stata alzata e viene mossa da un'altra palla in seguito a un colpo. Nella gara a buche, se una palla colpisce l'altra, non c'è penalità. Questo è giusto, poiché ambedue le palle fanno parte della partita e nessun altro giocatore "esterno" alla partita è coinvolto.

In una gara a colpi, siccome ogni giocatore nella gara, anche se non presente, ha un interesse in qualunque cosa che potrebbe influenzare il risultato di qualunque altro giocatore, se un giocatore gioca un colpo da un green e colpisce una palla di un compagno di gara, anch'essa sul green, incorre nella penalità di 2 colpi (Regola 19-5). Questo assicura che il giocatore richieda che una palla, che potrebbe aiutarlo, venga alzata. Non c'è penalità se una delle due palle non è sul green, poiché si presume che è difficilissimo ottenere un vantaggio da una palla ferma fuori dal green, o giocando un colpo verso il green. Comunque, come già accennato, un giocatore può sempre alzare la sua palla se crede che possa essere d'aiuto ad un altro giocatore.

Ovviamente tutto questo soggetto di interferenze non giuste con il gioco è lungo e complicato. Indiscutibilmente è la causa di più discussioni, contestazioni e decisioni di qualunque altro principio o sezione delle Regole. È complicato rispetto ai diritti dei giocatori coinvolti e rispetto al tipo di gara giocata.

## 14 Sei da solo

È un principio del Golf che, eccetto il consiglio da chi è "parte" del giocatore, *il giocatore deve giocare il suo gioco* dal momento che gioca dalla prima partenza. Il tipo di assistenza che al giocatore viene vietata è definita come consiglio (Definizione: Consiglio). Non solo gli è vietato *ricevere* consiglio, per evitare l'imbarazzo di compagni di gara, avversari o altre persone troppo generose, gli è anche vietato *chiedere* consiglio (Regola 8-1). Quelli della sua parte, cui può chiedere consiglio, sono il suo caddie, il suo partner o il caddie del partner.

Questa è una definizione veramente chiara e una restrizione ragionevole. La gara di Golf viene disputata per determinare l'abilità di giocatori *individuali* o la loro parte e questo difficilmente sarebbe garantito se ogni giocatore fosse accompagnato da tutto uno staff di professionisti. L'unico problema che può nascere è distinguere tra consiglio e quel genere di aiuto che non è consiglio.

Parlando in generale, informazioni che sono facilmente accessibili al giocatore non sono considerati come consiglio. Per esempio, può chiedere informazioni sulle Regole, può avere indicata la sua linea di gioco (Definizione: Linea di gioco), ma deve rimuovere ogni segno messo sulla linea prima di eseguire il colpo

(Regola 8-2a). Può chiedere informazioni "pubbliche", come la lunghezza di una buca o la distanza tra un oggetto permanente, come un albero, bunker o irrigatore fisso e la buca. Non può essere informato sulla distanza tra la sua palla e la buca, poiché questo lo aiuterebbe nell'esecuzione specifica del colpo o la selezione del bastone. Sul green, dato che la stima della sua pendenza è un fattore per determinare la linea del putt (Definizione: Linea del putt), qualsiasi aiuto per stimarla consisterebbe "dare consiglio" (Regola 8-2b).

Naturalmente il giocatore può cercare di ottenere qualsiasi informazione osservando il gioco di un altro giocatore, ma ogni tentativo di ottenere conferma della stima fatta sul bastone usato dall'avversario chiedendolo direttamente, è una chiara violazione delle Regole. Non puoi chiedere informazioni a un avversario o a un compagno di gara sul suo gioco ugualmente come non puoi chiedere a lui che ti assista nel tuo gioco.

## 15. I loro giri definiti

Ovviamente i **giocatori dovrebbero giocare il campo in condizioni il più possibile uguali**. Questo principio non presenta alcun problema nella gara a buche, poiché ambedue i giocatori giocano contemporaneamente.

Nella gara a colpi, dove il primo concorrente parte presto di mattina e l'ultimo molte ore dopo, possono esserci grandi variazioni nelle condizioni e nella possibilità che i giocatori si abituino ad esse.

Naturalmente le condizioni meteorologiche sono il maggiore fattore che possono cambiare le condizioni del gioco e le Regole riconoscono che non può essere fatto tanto in merito. Come il gioco in se è pieno di imprevisti, le Regole richiedono al giocatore di giocare nelle condizioni meteorologiche che incontra durante il giro. Il giocatore deve partire nell'orario determinato dal Comitato, orario fissato prima che le informazioni sul tempo fossero conosciute. (Regole 6-3 e 33-3).

Il Comitato ha il compito di determinare quando il campo è da ritenere non più giocabile oppure quando il gioco deve essere sospeso e cosa fare in questi casi (Regole 33-2d). Il giocatore non può prendere queste decisioni per se stesso, a meno che non ci sia pericolo di fulmini oppure ci siano altre cause serie (Regola 6-8a). Si fa però presente, che nella gara a buche i giocatori possono accordarsi per interrompere il gioco per ragioni come un forte acquazzone, premesso essi non ritardino la gara nel fare ciò (Regola 6-8a – eccezione). Nella gara a colpi non è prevista un'eccezione del genere, poiché deve essere preso in considerazione il diritto di quei giocatori che continuano il gioco sotto queste condizioni.

Già prima, discutendo sulla pratica nel capitolo 8, si era detto che un giocatore che deve partire all'inizio della gara non ha le stesse opportunità di familiarizzare con il campo in confronto al giocatore che parte più tardi. Perciò a tutti i giocatori è vietato giocare sul campo prima della gara (compreso il possibile play-off) (Regola 7-1b).

Per la gara a colpi le Regole non dicono nulla sull'obbligo del Comitato di mantenere uniformi le condizioni di gioco durante il giorno, con un'unica eccezione: per la posizione delle buche, che devono rimanere le stesse per tutto il giro (Regola 33-2c). Comunque, l'indirizzo generale delle regole di mantenere eque le condizioni del gioco, indicano inconfutabilmente che il Comitato ha il compito di salvaguardare questo principio.

## 16 In caso di problemi

Durante il gioco, ci si può aspettare che i giocatori necessitino di essere informati sui loro obblighi e diritti previsti dalle Regole. Per questo le Regole stabiliscono il principio che **il giocatore ha sempre il diritto di ricevere sufficienti informazioni che gli permettano di continuare il gioco con la sua partita in accordo con le Regole e il Comitato ha la responsabilità di proteggere i diritti del giocatore**. Le Regole stabiliscono quindi una ben precisa relazione tra il giocatore e il Comitato, affinché il gioco sia giocato secondo le Regole.

Come si poteva immaginare, c'è l'usuale distinzione tra gara a colpi e a buche nel gestire questa situazione. Nella gara a buche, se non c'è un Giudice Arbitro, se qualche contestazione nasce, deve essere fatta immediatamente, affinché sia assicurato che tutti e due i giocatori siano sempre a conoscenza del risultato (della situazione attuale) della loro partita (Regole 2-5 e 34-1a), o almeno devono sapere che vi è una contestazione. Questo punto si era già discusso nel capitolo 9. Se la controversia non può essere risolta tra i giocatori dovrà essere comunicata al Comitato per la decisione finale (Regola 34-3), o prima di proseguire il gioco, o più tardi, se tutti e due i giocatori sono disposti a proseguire con la questione

pendente. Se è presente un Giudice Arbitro, la sua decisione conclude la disputa (Regola 34-2). Inoltre, se un Giudice Arbitro è stato designato, è obbligato a intervenire per qualsiasi infrazione alle Regole che osserva o gli è riferita (Definizione: Arbitro).

Nella gara a colpi, come già detto nel capitolo 9, la necessità per una decisione immediata è meno importante. Perciò le Regole permettono, nel caso sorgano dubbi sulle Regole, di procedere con due palle, la palla in gioco e un'altra palla giocata in accordo con la Regola che il giocatore crede che può o deve applicare. Il risultato per la buca sarà quello fatto con la palla scelta, premesso la procedura con la palla prescelta sia corretta (Regola 3-3). Questo permette il proseguimento del gioco senza interruzione e evita la possibilità della squalifica.

Anche se non espressamente detto dalle Regole, nella gara a buche il Comitato dovrebbe dare la possibilità ai giocatori di ottenere decisioni immediate. Comunque, membri del Comitato presenti sul campo per questo compito, non dovrebbero intervenire se osservano qualche infrazione alle Regole osservata da ambedue giocatori, a meno che il loro intervento venga richiesto da un giocatore o siano stati assegnati a una partita. Nella gara a colpi i compiti del membro di Comitato è diverso per il fatto che ciascun concorrente nella gara è affetto dalle azioni dell'altro e quindi il membro del Comitato è obbligato a proteggere i diritti di quei giocatori non presenti personalmente. Quindi deve intervenire per qualunque infrazione che osserva.

La differenza nella posizione di un membro di Comitato in una gara a buche e a colpi può essere ulteriormente spiegata, osservando che, a meno che il membro di Comitato sia presente in tutto la partita, la sua azione, intervenendo per una singola e isolata infrazione osservata, può penalizzare iniquamente un giocatore, il cui avversario potrebbe essere colpevole di molte altre infrazioni antecedenti, non osservate dal membro di Comitato. Nella gara a colpi, nell'interesse principale di proteggere tutti i partecipanti alla gara, il membro di Comitato deve intervenire, senza riguardo ad altre possibili infrazioni non osservate.

## 17. Cose locali

Nel capitolo 3 si è detto che in un campo da Golf veramente poche cose sono da considerare "standard". È veramente considerevole che le Regole siano in grado di coprire con tale successo le numerosissime varietà di condizioni con le quali il giocatore è confrontato: dall'Islanda all'India, dal centro di città al deserto, dalla cima di montagna alla valle più profonda. Questa varietà di condizioni è ulteriormente accentuata dalle diversità di condizioni meteorologiche, pioggia, vento, neve, non dimenticando i capricci del presidente di Comitato che, per mancanza di conoscenza sulle Regole, può alterare il campo creando situazioni allucinanti.

È quindi un principio che le Regole non devono tentare di coprire l'eccezionale. Se lo facessero il gioco "normale" non sarebbe più bilanciato. Si aspetta quindi dal Comitato in carica per ciascuna gara di adottare quelle Regole Locali che sono richieste a regolare condizioni eccezionali, sia per tutta la gara, sia di giorno in giorno (Regola 33-8a). Per guidare i Comitati a formulare queste Regole Locali, è frequente che autorità nazionali del gioco (p.e. FIG), diano direttive di questo genere appropriate alle condizioni nazionali.

La formulazione di Regole Locali appropriate per il gioco di tutti i giorni è un compito molto importante per i Comitati addetti a un campo da Golf. Troppo spesso sul retro della carta punteggio si devono leggere o perfetti duplicati delle Regole stesse (p.e. "le costruzioni sono considerate ostruzioni") o contrari alle Regole del Golf (p.e. "palla persa, droppa sul fairway con 2 colpi di penalità" o semplicemente "la palla si piazza").

Se una Regola Locale viene emanata deve essere accuratamente redatta per coprire tutte le possibilità connesse e non essere in conflitto con i principi delle Regole. Se le autorità del Circolo hanno qualche dubbio che una Regola Locale sia appropriata, è raccomandabile che interpellino qualcuno competente. Se una Regola Locale è usata per una situazione per la quale è prevista una raccomandazione nell'appendice delle Regole del Golf, la Regola Locale appropriata deve essere usata e copiata interamente come descritta nell'appendice. È sempre bene fare riferimento alla Regola appropriata piuttosto di redigere una versione compressa.

L'uso di Regole Locali spesso è essenziale per potere giocare un campo, ma queste devono essere conformi, non in conflitto, con le Regole del Golf.

## QUALCHE COMMENTO GENERALE

## 18 Un esperimento nobile

Ci sono quattro situazioni simili nel Golf, nelle quali la palla viene rimossa dal gioco. Esse sono:

1. quando la palla è persa
2. quando la palla è fuori limite
3. quando è persa o ingiocabile in un ostacolo d'acqua
4. in qualunque altra parte sul campo, quando il giocatore la dichiara come ingiocabile.

È possibile che tutte e quattro avvengano in situazioni molto simili una dall'altra. Quindi, per il principio che situazioni simili dovrebbero essere trattati in modo uguale, potrebbe sembrare completamente logico applicare la stessa regola per tutte e quattro le situazioni. Infatti da un punto di vista di equità è quasi impossibile difendere qualunque trattamento differente per queste quattro situazioni analoghe.

Tutte e quattro le situazioni prevedono di rimettere una palla in gioco da dove si era giocato l'ultimo colpo, aggiungendo un colpo di penalità (Regole 26-1a, 27-1 e 28a). Comunque la richiesta di procedere con colpo e distanza in tutte queste situazioni è soggetta a due eccezioni. La prima eccezione è se la palla è in un ostacolo d'acqua o ostacolo d'acqua laterale. In questo caso il giocatore può droppare anche "dietro" l'ostacolo con il colpo di penalità (Regola 26-1b). La seconda eccezione consiste nel caso quando il giocatore dichiara la palla come ingiocabile. Simile all'ostacolo d'acqua, il giocatore può droppare "dietro" a dove la palla giace o a 2 lunghezze di bastone, non più vicino alla bandiera (Regola 28b).

Queste 2 eccezioni, da un punto di vista dell'equità, sono discutibili. Il giocatore, essendogli permesso di droppare in questi posti aggiuntivi, risparmia tutta la distanza del suo colpo fino all'ostacolo o il punto dove giudica la sua palla come ingiocabile, in confronto al giocatore la cui palla è persa o fuori limite.

Queste eccezioni sono giustificate, poiché "accadono" sul Campo (Definizione: Campo) e molto spesso nella normale linea di gioco, al contrario a una palla giocata nel fuori limite o in condizioni dove è andata persa.

In aggiunta, ciascuna di queste eccezioni ha il grande merito di chiedere che il punto di droppaggio sia in diretta relazione alla posizione dove la palla è stata giocata o dove è entrata nell'ostacolo d'acqua. Quindi il giocatore non evita il risultato da un colpo brutto. Come già detto, queste eccezioni sono anche giustificate per il fatto che, droppando nel punto previsto dalla Regola per una palla dichiarata come ingiocabile o entrata in un ostacolo d'acqua, il giocatore, con un colpo di penalità, spende l'equivalente a un colpo di recupero.

Poiché queste situazioni possono accadere in modi simili e le penalità previste possono essere differenti, altre qualificazioni e protezioni devono essere presenti nelle Regole. Poiché spesso è difficile determinare se una palla è persa dentro o fuori un ostacolo d'acqua, l'uso della Regola potenzialmente meno severa viene protetta, prevedendo che deve esserci la ragionevole evidenza che la palla sia persa nell'ostacolo per trattarla come tale. Il gioco di una palla provvisoria è permesso solo in connessione con una palla che potrebbe essere persa fuori di un ostacolo d'acqua o fuori limite (Regola 27-2). Poiché il gioco di una palla provvisoria permette al giocatore di giocare più di una palla, crea il rischio che gli sia data la possibilità di scegliere la migliore di due situazioni. Se non fosse prevista la condizione che vieta al giocatore di avere qualsiasi possibilità di scelta se giocare la seconda palla o abbandonarla, il gioco diventerebbe una negoziazione. Siccome una palla qualche volta può essere giocata anche entro il limite di un ostacolo d'acqua e il giocatore è l'unico giudice a decidere se una palla è ingiocabile, una palla provvisoria non può essere giocata per ambedue i casi (palla persa in un ostacolo d'acqua e palla ingiocabile). Come abbiamo visto è complicato discutere sul principio che situazioni simili devono avere trattamenti uguali.

Appellandosi a questo principio, molti giocatori hanno spesso richiesto di trattare la palla persa o fuori limite con penalità meno severe. Sfortunatamente è semplicemente impossibile accontentare queste richieste senza fare una grossa ingiustizia a tutto il gioco. Le difficoltà sono contrapposte: o il bilanciamento tra le quattro situazioni nelle quali una palla non è più in gioco è completamente distrutto oppure si dà la possibilità di evitare, a poco prezzo, il risultato da un colpo giocato male. Il principio che la penalità non deve essere inferiore al vantaggio che il giocatore potrebbe ottenere dalla infrazione della particolare Regola deve essere assolutamente preservata.

Applicare la procedura appena descritta a una palla persa è impossibile, visto che nessun punto preciso da dove procedere, diverso da quello dove si era giocato l'ultimo colpo, può essere determinato. E siccome una palla nel fuori limite è in un posto da dove il gioco è proibito, non sarebbe giusto permettere al giocatore di droppare sul campo aggiungendo semplicemente un colpo di penalità, come equivalente a un colpo di recupero da un posto dove è proibito giocare.

La penalità di un colpo è approssimativamente l'equivalente della perdita di distanza. Nei primi anni 60 l'USGA ha sperimentato una Regola, la quale permetteva di droppare senza colpo di penalità dove si era giocato per ultimo. Si argomentava, che una palla persa o fuori limite è una questione di fatto, totalmente al di fuori di una possibilità di decisione del giocatore, e dato che il giocatore dalla situazione non è in grado di "costruirsi" un vantaggio, la penalità della perdita del colpo che aveva giocato (la distanza) non è minore che il vantaggio che avrebbe potuto ottenere. Ma come ben presto si dovette imparare, la "perdita di distanza" ognitanto può essere un vantaggio e non una penalità. Per esempio, è sempre meglio giocare il prossimo colpo da dove si era giocato l'ultimo, invece che da dove la palla è andata, se la palla con un approccio colpito male e toppato va in mezzo a un bosco, nel rough alto dietro il green, o anche con un putt troppo forte, in un bunker.

Se si permettesse di ottenere un vantaggio da una Regola protetta inadeguatamente, il giocatore giocherebbe un gioco totalmente differente dal Golf.

Una delle più grandi cose nel Golf è che un colpo è la conseguenza di quello precedente, e se si permettesse che diventi più semplice recuperare da un'avversità usando il libro delle Regole invece di usare un bastone, il Golf perderebbe tutto il suo fascino.

## 19 Cose dimenticate

Se il lettore ha fatto la fatica a prendere in mano il libro per consultare le Regole a cui questo testo faceva riferimento, si sarà accorto che molte Regole del libro non sono state menzionate. Non è l'intento di questo lavoro definire cosa le Regole dicono o spiegare le loro procedure. Se il lettore ha capito i principi dietro le Regole del Golf ed è in grado di trovare la via nel leggere le Regole, si può sperare che, leggendole accuratamente e con pochi suggerimenti aggiuntivi, dovrebbe essere in grado di trovare la risposta a quasi ogni situazione che incontrerà giocando il gioco.

Prendiamo come esempio la situazione che nasce quando la palla si è mossa. Il lettore consulterà le Definizioni e troverà che una palla non è considerata come "mossa" se non ha lasciato la sua posizione originaria. Perciò, una palla che vibra prendendo posizione su di essa, non sarà considerata mossa, ma se si muove verticalmente verso il basso nel rough, sì.

Molte Regole si occupano della spiegazione su come procedere in una precisa situazione, e non c'è alcun senso fare riferimento ad esse in questo lavoro. Comunque, per le Regole che abbiamo tralasciato, alcune brevi osservazioni possono essere d'aiuto per arrotondare la conoscenza del lettore sul soggetto.

Una parte importante è prima nel libro delle Regole: l'Etichetta. È prima poiché la loro osservanza è fondamentale per il divertimento nel gioco. Leggili, ricordali e osservali!

Anche se le definizioni servono principalmente per definire i termini usati nel libro, esse vanno ben oltre a questo, specificatamente per chiarire procedure nelle Regole. Per esempio, non troverai nel testo generale delle Regole cosa deve essere fatto per completare una buca. La *definizione* del termine "palla imbucata" ti darà la soluzione. La prima volta che una Regola fa riferimento a una definizione, la parola è sottolineata e quindi invita il lettore a leggere la definizione. Questo facilita moltissimo la lettura del libro.

"Cosa è un bunker" spesso non è chiaro nella mente di molti giocatori. Prova a chiederlo a qualche tuo amico. Dovrebbe essere facile capire che la sua definizione e la Regola 13-4 serve per applicare il principio della Regola 13-2 a quelle condizioni speciali, nelle quali è stata tolta la superficie erbosa o la terra e sostituita con sabbia o cosa simile.

Perché, quando è definito da paletti singoli, da una recinzione o da una linea bianca sul terreno, la linea del fuori limite è determinata dai punti interni dei paletti, dei pali della recinzione o della linea, mentre i margini degli ostacoli d'acqua o terreno in riparazione sono definiti all'esterno dei paletti o le linee? Perché i paletti del fuori limite non sono ostruzioni, come vale per tutti gli altri paletti? Perché una palla deve essere completamente nel fuori limite per essere considerata tale, e se solo tocca il limite di un ostacolo d'acqua o terreno in riparazione è considerata dentro?

La risposta inizia dalla considerazione pratica, che i pali di reti o recinzioni che delimitano la proprietà, spesso sono usati anche per definire il fuori limite. Se la rete è fissata all'interno dei pali (verso il campo) e se il "fuori limite" fosse definito all'esterno dei pali, spesso, dall'"interno del campo", sarebbe impossibile traguardare i supporti per sapere se la palla è dentro o fuori. Inoltre la palla potrebbe essere oltre la rete, attaccata ad essa e "in gioco", cosa che porterebbe a situazioni complicatissime (p.e. come recupero la

palla? Devo uscire dal campo facendo chilometri?). Inoltre i pali delle reti non sempre sono sulla proprietà del campo e quindi non sono ostruzioni (Definizione: Ostruzioni).

Un'altra considerazione pratica è che se i paletti del fuori limite fossero trattati come ostruzioni, spesso verrebbero rimossi dai giocatori. Sfortunatamente non sempre la cosa rimossa viene ripiazzata e per i giocatori che seguono potrebbero nascere condizioni totalmente diverse.

Quindi la soluzione più semplice è di porre tutti gli "indicatori" del fuori limite "fuori" dal campo.

Per l'ostacolo d'acqua e terreno in riparazione, la linea stessa (sia che sia segnata sul terreno, sia che sia immaginaria tra due paletti) definisce il limite esterno dell'ostacolo o della condizione, e la palla è considerata "dentro" se qualunque sua parte è entro il margine. Potrebbe sembrare una contraddizione che una palla che solo tocca un ostacolo d'acqua è considerata dentro l'ostacolo e una palla che tocca il fuori limite non è considerata fuori. Ma non lo è. Una palla è fuori limite se nessuna parte di essa è su terreno da dove il gioco è permesso. Se qualunque parte della palla è ancora sul campo, è in gioco. Ugualmente, se qualunque parte della palla tocca il margine dell'ostacolo d'acqua o terreno in riparazione, è sempre in gioco, ma affetta dalle Regole applicabili per quella area.

La Regola dei 14 bastoni spesso è considerata dai giocatori come pura limitazione. Se questo fosse vero la Regola sarebbe del tutto inadeguata per coprire le situazioni che possono nascere. La Regola (Regola 4-4) obbliga il giocatore, prima di iniziare il suo giro, di scegliere i bastoni con i quali vuole giocare e lo limita a giocare solo con questi (con poche eccezioni). Perciò, se un giocatore, dopo avere iniziato il giro, si accorge di avere 15 bastoni nella sacca, l'infrazione non sta' nel fatto che un ulteriore bastone è nella sacca, ma nel non avere fatto *un'accorta selezione* dei bastoni prima di partire.

Alcuni giocatori pensano che sia un vantaggio giocare come secondi dalla partenza e perciò il vincitore della buca precedente dovrebbe avere la scelta sull'ordine di gioco. Avere "l'onore" non significa concedere a un giocatore un vantaggio su un altro, ma piuttosto è per stabilire un'ordine del gioco per la buca successiva, sicché il gioco possa procedere senza ritardo. Vi è già abbastanza ritardo nel gioco del Golf e la Regola attuale (Regola 10-1a e 10-2b) ha il merito di definire una procedura chiara e semplice. Poi, appena i giocatori hanno lasciato la partenza, l'ordine di gioco viene stabilito dalla distanza della palla dalla buca.

La procedura richiesta per dropare una palla (Regola 20-2a) è certamente semplice ma non è prevista alcuna procedura se una palla deve essere piazzata (Regola 20-3). Può perciò essere sorprendente sapere che questa semplice operazione per lungo ha dato grossi grattacapi agli addetti alle Regole. La difficoltà non consiste nel definire una procedura, ma piuttosto nel definire quando il giocatore deve dropare oppure piazzare, nel definire il posto giusto. Inoltre si deve definire cosa succede alla palla dopo essere stata dropata o piazzata e dopo qualunque azione fatta dal giocatore. Sfortunatamente, per coprire tutte queste possibili situazioni connesse, serve una Regola piuttosto lunga. La Regola (Regola 20) deve essere letta accuratamente con particolare attenzione al fatto, che una palla, una volta dropata o piazzata, generalmente diventa la palla in gioco. Dropare o piazzare è una procedura che non deve essere sottovalutata.

Molti giocatori sono confusi in merito al fermare una palla in movimento e al muovere una palla ferma, da parte del giocatore, del suo partner, dell'avversario, il suo compagno di gara oppure uno dei loro caddie o dell'equipaggiamento. Ma tutto è relativamente semplice.

Quando una palla in movimento viene fermata, non c'è nessun modo per stimare dove si sarebbe fermata. Potrebbe essere andata nella buca come in un bunker. Siccome non c'è possibilità di calcolare il vantaggio ottenuto dalla parte responsabile di avere fermato o deviato la palla, se la parte colpevole è quella avversaria (match play), al giocatore viene data la possibilità di giocare la palla come si trova oppure, prima che un altro colpo venga fatto, cancellare il colpo senza penalità e rigiocarlo (Regola 19-3). Se la parte del giocatore è la colpevole, nella gara a buche il giocatore perde la buca (Regola 19-2a) e nella gara a colpi il giocatore incorre nella penalità di 2 colpi e deve giocare la palla come si trova (Regola 19-2b).

Quando la palla è ferma, la situazione è molto meno complicata, dato che il danno può essere delimitato e la palla ripiazzata. La penalità è stabilita a 1 colpo contro la parte che ha causato il movimento (Regole 18-2a e 18-3b). È interessante osservare che, se ci sono 2 giocatori nella stessa parte dove ciascuno gioca la sua palla (4-palle), la penalità è contro il proprietario della palla mossa, se il movimento è causato dalla parte del giocatore, ma è contro il giocatore che causa il movimento quando la palla mossa e chi la muove sono dalla parte opposta. La ragione è ovvia. Nel primo caso la penalità deve essere per il proprietario della palla che è l'unico membro della parte colpevole, che potrebbe avere ottenuto un vantaggio. Nel secondo caso è necessario penalizzare l'avversario per la sua disattenzione.

Se un compagno di gara è coinvolto nel fermare o muovere accidentalmente una palla, non c'è penalità siccome il compagno di gara per definizione è un agente estraneo.

Le Regole prevedono un'interessante eccezione sulla penalità prevista per muovere la palla dell'avversario. Se sei così gentile ad aiutarlo nella ricerca, è solo giusto non penalizzarti se muovi la sua palla accidentalmente durante questa ricerca (Regola 18-3a). Il giocatore stesso deve però essere più attento anche durante la ricerca ed è esente da penalità solo se la palla è in un ostacolo e coperta da impedimenti sciolti e sabbia, se la palla è in una condizione prevista dalla Regola 25 (Condizioni anormali di terreno), oppure quando il giocatore la sta cercando nell'acqua in un ostacolo d'acqua (Regola 12-1). Questo potrebbe apparire come un regalo generoso delle Regole, ma il motivo per non penalizzare il giocatore è, che in queste circostanze potrebbe essere *impossibile* di trovare la palla, senza muoverla accidentalmente.

L'asta della bandiera (Definizione: Asta della Bandiera) è un'ostruzione (Definizione: Ostruzione) ma, siccome segna la meta verso la quale ogni colpo è giocato, è certamente un'ostruzione particolare. Questa complicazione di essere contemporaneamente un oggetto che non "appartiene" in modo naturale al Campo e una meta altamente desiderabile nel Golf, ha portato ad una Regola esclusivamente dedicata ad essa (Regola 17). La palla del giocatore può toccare l'asta della bandiera, eccetto nelle seguenti circostanze:

quando è custodita o alzata con la conoscenza del giocatore;

quando è stata rimossa dalla buca e posta a parte e

quando è nella buca, non custodita, e il colpo è stato fatto dal green (Regola 17-3).

"Tradizionalisti" si offendono ancora oggi se la bandiera viene usata come "fermapalla" (per esempio per un chip da fuori green). Ma l'esperienza insegna che le possibilità che la bandiera dentro la buca sia favorevole o sfavorevole al giocatore si equivalgono. Forse la bandiera è diventata più la "meta desiderata" invece di una ostruzione.

Le Regole prevedono un limite di tempo per determinare se una palla sull'orlo della buca cadrà dentro o no (Regola 16-2). Per essere sinceri, molti giocatori hanno un grande problema di accettare che un putt da ½ cm equivale ad un colpo di 250m. In pratica non ci dovrebbero essere difficoltà nell'eseguire questo piccolo colpo. Ma, se la palla viene esaminata e nessun movimento può essere osservato, il giocatore non ha nessun diritto di prolungare l'esame nell'aspettativa che qualcosa succeda, e gli viene richiesto di procedere a concludere la buca. In accordo a questo, le Regole danno al giocatore sufficiente tempo per raggiungere la buca senza irragionevole ritardo e 10 secondi aggiuntivi per esaminare la palla e determinare se è ferma. Se, trascorso questo tempo, la palla non cade nella buca è ritenuta ferma e il giocatore deve procedere a completare la buca. Se la palla cade nella buca dopo che il limite di tempo è trascorso, si ritiene che il giocatore abbia imbucato con il colpo precedente e deve aggiungere un colpo di penalità al risultato della buca. Le Regole non premiano ritardi.

Nessuna gara può essere condotta in modo soddisfacente senza cooperazione tra Comitato e Concorrenti. Spesso Comitati vengono criticati per non pubblicare la completa informazione sulle condizioni con le quali la gara viene svolta (Regola 33-1). È importante che il Comitato pubblichi gli orari di partenza e gruppi (Regola 33-3), prepari le carte punteggio nella gara a colpi (Regola 33-5), pubblichi i modi di spareggio in casi di parità (Regola 33-6), decida dove le buche devono essere fatte sul green (Regola 33-2b), definisca una zona dove è ammessa la pratica (Regola 33-2c), definisca accuratamente tutti i limiti e margini (Regola 33-2a) e stipuli le Regole Locali necessarie (Regola 33-8). Il giocatore deve rispettare tutte le condizioni pubblicate dal Comitato (Regola 33-1), accertarsi del suo vantaggio (Regola 6-2), essere in tempo sulla prima partenza (Regola 6-3) e, nella gara a colpi, controllare e consegnare la carta sua e quella del compagno di gara se è il suo marcatore (Regola 6-6).

Una delle situazioni più sfortunate nel Golf concerne il troppo frequente caso nel quale il giocatore nella gara a colpi consegna accidentalmente una carta sbagliata. Il totale forse è corretto, ma per avere scambiato il risultato tra due buche, oppure solo per una svista, il risultato segnato per una buca è inferiore a quello realmente giocato. Generalmente non è un caso di disonestà ma di disattenzione. Sfortunatamente per questo nessun aiuto può essere dato dal Comitato o dalle Regole. Il risultato corretto deve essere segnato ed il giocatore deve essere responsabile per la consegna (Regola 6-6d). Forse uno psicologo brillante riuscirà a spiegare perché un giocatore di Golf spende giorni interi per la pratica per una gara e poi non spende neanche 60 secondi per controllare la sua carta.

Ritardi nel gioco certamente violano un principio sacro per popoli liberi: uguali diritti per il divertimento sul Campo da Golf per qualsiasi individuo (Regola 6-7).

## GIOCO A PIÙ PALLE

La grande maggioranza di giocatori oggi gioca anche relativamente frequentemente partite con più palle (Definizione: Parti e Partite), principalmente gare a buche a quattro palle. Ma pochi di questi giocatori sono andati abbastanza avanti nel libro delle Regole, per arrivare a leggere le Regole 30 e 31. Conseguentemente diventano confusi quando le "Regole base" sulla gara a colpi e gare a buche non coprono situazioni che accadono nel corso del gioco. Deve essere ricordato, che in tutti i giochi a più palle ci sono più di 2 palle e 2 giocatori coinvolti.

Le Regole del Golf, dove è possibile, prevedono procedure per situazioni dove sono coinvolte più palle, ma ovviamente, con così tanti giocatori e palle coinvolte sono necessarie ulteriori Regole particolari (Regole 30 e 31). Queste Regole speciali sono la conseguenza logica delle condizioni speciali di questo tipo di gioco. Per esempio, se in almeno una parte ci sono due partner, dove ognuno gioca la sua palla, le palle giocate dalla parte possono essere giocate nell'ordine che essi considerano come la migliore (Regole 30-3c e 31-5) e se un'infrazione a una Regola da parte di un giocatore assiste il gioco del suo partner, ambedue sono penalizzati. Altrimenti la penalità vale solo per il giocatore coinvolto (Regole 30-3f e 31-8).

Nella gara a buche Best-ball e Four-ball, quando una palla in movimento viene fermata, o se già ferma viene mossa, le penalità variano in dipendenza a chi è la parte colpevole. Anche se le previsioni sono molto logiche, questa è forse una delle situazioni più complicate nel gioco a più palle, e anche se discusso nel capitolo precedente, è importante dare qualche ulteriore delucidazione. Se la palla è fermata dalla parte del giocatore, solo il giocatore è squalificato dalla buca, siccome si presume che sia l'unico possibile beneficiario (Regole 19-2 e 30-3f). Ma se uno degli avversari ferma o devia la palla, il giocatore ha la scelta, prima che un altro colpo sia fatto, di cancellare il colpo e rigiocarlo o di giocare la palla da dove si trova ora (Regola 19-3). Quando una palla viene mossa accidentalmente dal partner, il proprietario della palla viene penalizzato (Regola 18-2a), ma quando la parte avversaria causa il movimento, solo l'avversario colpevole viene penalizzato (Regola 18-3). In ciascun caso la palla deve essere ripiazzata.

## 20 Sommario casuale

Le complessità del gioco richiedono molto dalle Regole che governano il gioco. Che le Regole siano adeguate a questo compito difficile, è assicurato anche dal fatto, che esse sono il risultato da centinaia di anni di esperienza e redatte con il consiglio di uomini, per i quali l'amore per questo gioco ha dato l'ispirazione a proteggere gelosamente tutte le parti nobili di questo grande sport.

Chiunque ha dedicato il suo tempo allo studio delle Regole e ha esperienza nella loro applicazione sicuramente evolve una filosofia con riguardo alle loro ragioni e a quello che dovrebbero tentare di prevedere e no. È interessante notare, che c'è solo una differenza piccola in questa filosofia tra quelli che hanno un approccio serio sulle Regole relativamente recente e quelli che basano la loro conoscenza su una lunga esperienza. Le differenze di opinioni più grandi sono confinate a quelli il cui interesse alle Regole è piuttosto casuale o a quelli che hanno ottenuto l'esperienza solo giocando e che non sono mai stati confrontati con il problema di dovere scrivere (redarre) le proposte che così accanitamente sostengono.

Per esempio, l'errore più comune nel provare a redigere una nuova Regola nel quale spesso cadono anche quelli con notevole esperienza, è di tentare di fare conclusioni su una procedura prevista da una Regola, basate solo su una singola situazione. Il caso isolato porta a una Regola sbagliata. L'applicazione deve essere fatta in base alla Regola e non alla singola situazione. Difficilmente nel libro si trova una Regola che non è, in certe circostanze, legata a quasi tutte le altre Regole, o direttamente nella sua applicazione o indirettamente nel mantenimento del senso di equità e bilanciamento del codice in generale. Perciò è più importante considerare l'effetto che qualunque cambiamento di una data Regola ha su altre Regole che considerare l'effetto sulla particolare situazione applicabile.

Inoltre, strano a dirlo, le Regole non devono sempre essere logiche, o almeno, si pretenderebbe troppo se ci si aspettasse che lo siano. Ci saranno sempre casi nei quali una data Regola non appaia del tutto ragionevole se considerata da sola, poiché deve prevedere casi frequenti e più importanti.

Una delle più frequenti richieste che vengono fatte in merito a cambiamenti nelle Regole, è che vengano semplificate e condensate. Ma proprio le stesse persone che fanno questo appassionato appello il più delle volte sono i famosi "esperti dello spogliatoio", che si aspettano dalle Regole risposte a qualunque situazione ipotetica la loro mente ingenua possa inventare.

Le Regole non solo devono servire come guida per il giocatore, ma devono anche dare le risposte a situazioni spesso complicate. Un piccolo esempio per tutti può servire per illustrare la grande complessità di situazioni che le Regole devono prevedere.

La palla di Gianni si è mossa. Cosa deve fare Gianni e cosa succede a tutti i coinvolti quando la palla è stata mossa dal caddie di Gianni, dal suo partner, dalla palla dell'avversario, da un'altra palla, durante la ricerca,



sul green, in un ostacolo, sulla partenza, in qualche altro posto, prima o dopo avere preso posizione sulla palla, accidentalmente o di proposito, nell'alzare o ripiazzare, nel rimuovere un'ostruzione o un impedimento sciolto, nel misurare o qualche altra situazione non elencata. E inoltre, come tutte queste diverse circostanze sono trattate nella gara a buche, a colpi, singoli, foursomes, four-balls, best-balls, three-balls e threesomes; e finalmente quali sono le definizioni di tutte queste forme di gioco? Quelli che vogliono un codice condensato sembra che credono che i problemi di Gianni possano essere risolti con un semplice corto paragrafo nel libro delle Regole. I problemi di Gianni sono reali, e tutti accadono frequentemente ma sfortunatamente a loro non può essere data risposta in modo breve e neanche è possibile raggruppare le risposte per ciascun caso elencato in un unico capitolo.

Dall'altra parte le Regole possono essere distorte o sopraffatte nella ricerca spasmodica di prevedere tutte quelle situazioni rare alle quali un gioco come il Golf può portare. Non dovremmo preoccuparci per cose che succedono solo una volta in cento anni oppure solo negli spogliatoi.

Ci sono alcune cose nel gioco del golf che le Regole neanche cercano di prevedere. Le Regole non sono un codice sulla morale ma servono come guida a gentiluomini che giocano un nobile sport. C'è l'aneddoto del principiante il cui divertimento di giocare una partita di Golf è stato reso impossibile da uno di quei golfisti mentalmente malformati. Alla fine dell' infelice giro consultò il libro delle Regole, e non trovando niente per la sua consolazione, andò a cercare il vecchio saggio delle Regole del Circolo. Dopo avere sentito le lamentele del principiante, il saggio indicò al suo giovane amico la Regola 35. Questo, anche dopo la più accurata ricerca nel libro, non riuscì a trovare la Regola 35 e tornò dal saggio.

"No" disse il saggio, "la Regola 35 è una delle Regole non scritte."

"Allora cosa dice questa benedetta Regola?" - Il saggio rispose: "Non giocare con gente poco seria"

Un'ultima cosa: Un giocatore non dovrebbe essere scusato per la sua ignoranza sulle Regole. In uno sport come il Golf, non seguire le Regole, anche per ignoranza, può solo servire a rovinare la giornata a quelli meglio informati e privarli dal divertimento del loro gioco.

## 21 Gioca

Questo piccolo lavoro ha ottenuto il suo effetto se il lettore sopravvissuto fino a questo punto, è ora possessore di 2 nuovi atteggiamenti:

UNO: una migliore comprensione delle Regole

DUE: una migliore abilità a districarsi nel Libro delle Regole.

Sperando che queste due nuove acquisizioni aumentino il divertimento nel gioco, voglio lasciare il lettore con questi due suggerimenti finali:

UNO: che il libro delle Regole diventi una parte dell'equipaggiamento

DUE: che il lettore divida il suo nuovo interesse e divertimento nel gioco con i suoi amici.