

## GUIDA ALL'ESAME SULLE REGOLE DEL GOLF

### INTRODUZIONE

**Non esistono scorciatoie per imparare a giocare a Golf: allo stesso modo non esistono scorciatoie né trucchi per imparare le Regole del Golf.**

Prepararsi per il corso sulle Regole del Golf ed assicurarsi un buon risultato all'esame richiede tempo e impegno. Per ottenere il massimo è necessaria una buona preparazione **prima del corso** e si presume che ogni candidato che voglia sostenere l'esame arrivi al corso finale **già preparato** poiché il corso, per ovvi motivi di tempo, approfondirà solo temi ritenuti peculiari.

### SUGGERIMENTI PER LO STUDIO

- Si consiglia vivamente di utilizzare per lo studio il libro "Guida Ufficiale alle Regole del Golf in vigore da gennaio 2019".  
La versione inglese è acquistabile su Amazon oppure direttamente dal sito R&A (<https://shop.randa.org/official-guide-to-the-rules-of-golf>).  
La versione italiana è scaricabile in PDF dal sito FIG (<http://www.federgolf.it/wp-content/uploads/2019/06/Guida-Ufficiale-alle-Regole-del-Golf-Full-compreso.pdf>).
- Studiare prima le Definizioni.
- Studiare successivamente le Regole cercando di memorizzarne anche i numeri. La conoscenza dei numeri infatti, aiuterà a rispondere cercando più velocemente nel libro.
- Familiarizzare con i termini utilizzati nel libro cercando di capire come utilizzare l'indice.
- Non leggere la Guida Ufficiale alle Regole del Golf per intero in una sola volta. Serve a poco e difficilmente si riescono a memorizzare i punti cardine.
- Possibilmente studiare una Regola al giorno.
- Rileggere le definizioni almeno una volta alla settimana.

## ESAME

L'esame sulle Regole del Golf, che tutti i partecipanti al corso possono sostenere, è articolato su questionari, domande a risposta multipla e una parte pratica come specificato di seguito. L'esame serve per ottenere un Certificato e si svolge durante il Corso Base al quale è obbligatorio partecipare interamente – non sono ammesse deroghe – per poterlo sostenere.

L'esame per mantenere l'iscrizione alle Liste Federali (rinnovamento del certificato di merito o del certificato) dev'essere sostenuto dagli arbitri che hanno ricevuto la richiesta dalla SZR di competenza.

L'esame sarà costituito dalle seguenti 6 parti:

### PARTE A: In questa parte non è possibile utilizzare alcun supporto

#### **1) 10 domande "Quale Regola applicare"**

In questa sezione il candidato deve indicare il numero della Regola (senza l'eventuale comma; l'inserimento del comma non comporta alcun punteggio, nemmeno in negativo) in una determinata situazione che è descritta.

Ogni risposta esatta varrà: **1,5 punti.**

Ogni risposta sbagliata varrà: **0 punti.**

#### **2) 10 domande "Vero o Falso"**

In questa sezione è descritta una situazione con diverse risposte per ogni situazione. Il candidato deve indicare quella corretta. Esiste in ogni caso una sola risposta esatta. **Per i candidati al Certificato di Merito ci saranno domande anche sulle Regole Locali Tipo.**

Ogni risposta esatta varrà: **1,5 punti.**

Ogni risposta sbagliata varrà: **0 punti.**

#### **3) 5 domande "Multiple Choice"**

In questa sezione è descritta una situazione con diverse risposte per ogni situazione. Il candidato deve indicare quella corretta. Esiste in ogni caso una sola risposta esatta.

Ogni risposta esatta varrà: **2 punti.**

Ogni risposta sbagliata varrà: **0 punti.**

PARTE B: In questa parte è possibile utilizzare i supporti (Guida Ufficiale alle Regole del Golf e le Procedure per i Comitati), ma non è possibile utilizzarne di elettronici (tablet, smartphone ecc...).

**4) 10 domande "Multiple Choice"**

In questa sezione è descritta una situazione con quattro diverse risposte per ogni situazione. Il candidato deve indicare quella corretta. Esiste in ogni caso una sola risposta esatta. **Per i candidati al Certificato di Merito ci saranno domande anche sulle Regole Locali Tipo.**

Ogni risposta esatta varrà: **2 punti.**

**5) 5 domande "Multiple Choice" – indicare la Regola o l'Interpretazione corretta**

In questa sezione è descritta una situazione con diverse risposte per ogni situazione. Il candidato deve indicare quella corretta, oltre al numero della Regola o della Interpretazione. Esiste in ogni caso una sola risposta esatta e in caso sia richiesta un'Interpretazione, se il candidato dovesse indicare solamente il numero della Regola, la risposta è considerata in ogni caso errata.

Per ogni domanda sono assegnati:

- **2 punto per la risposta esatta**
- **2 punti per avere individuato il numero della Regola o dell'Interpretazione**  
per un totale complessivo di **20 punti**

**6) 1 "Buca Simulata", formula di gioco stroke play, composta da 5 "azioni"**

In questa sezione è descritta una buca con 5 azioni, per ognuna delle quali il candidato deve indicare gli eventuali colpi di penalità e la Regola o l'Interpretazione corretta, come già indicato nella colonna pertinente. **Per i candidati al Certificato di Merito ci saranno domande anche sulle Regole Locali Tipo.**

Per ogni "azione" sono assegnati:

- **1 punto per il numero corretto di colpi di penalità assegnati**
- **3 punti per avere individuato la Regola e/o l'Interpretazione applicabile**  
per un totale complessivo di **20 punti.**

## TEMPI

In totale sono concesse 2 ore per completare l'esame teorico. Per quanto riguarda l'esame pratico, il tempo necessario per ogni candidato varia in base alle necessità delle diverse situazioni.

Una volta completate la parte A (senza libro delle Regole, libro delle Decisioni o altri supporti sia cartacei sia elettronici), il candidato deve restituire sia il foglio delle risposte, sia quello con le domande; fatto ciò riceverà le domande e il foglio risposte per parte B.

Si suggerisce di cercare di completare la parte A entro 20 minuti.

## RISULTATI

Al termine dell'esame, la Scuola Nazionale di Golf e il Comitato Regole e Campionati rilascerà:

- un Certificato\* per chi ha ottenuto un risultato all'esame pari o superiore a 65/100, ma inferiore a 75/100, o
- un Certificato di Merito per chi ha ottenuto un risultato pari o superiore a 75/100.

In base a regolamento Liste Federali vigente per diventare Arbitri di 1° Livello occorre aver conseguito un Certificato, avere il parere favorevole della SZR di competenza per l'idoneità al ruolo e aver dato, se richiesto, la propria disponibilità ad essere convocato almeno due volte all'anno.

\*I candidati che sostengono l'esame per la prima volta ottengono un Certificato qualunque sia il punteggio raggiunto.

## ESEMPI DI DOMANDE PER L'ESAME

Qui di seguito si propongono alcuni esempi di domande per l'esame.

**PARTE A: In questa parte non è possibile utilizzare alcun supporto**

**1) "Quale Regola applicare" (indicare il numero)**

| Nr. |  | NUMERO<br>REGOLA |
|-----|--|------------------|
| 1   | Mentre una palla è in movimento un giocatore muove l'asta della bandiera per evitare che la palla la colpisca. |                  |
| 2   | La palla del giocatore è droppata nell'area dove ovviare.  |                  |
| 3   | Il giocatore chiede al suo avversario quanti colpi ha eseguito nel corso della buca che si sta giocando        |                  |

**2. "Vero o Falso"**

| Nr. |   | VERO O<br>FALSO |
|-----|---|-----------------|
| 1   | La palla è imbucata quando l'intera palla è al di sotto della superficie del putting green. |                 |
| 2   | Il giocatore può utilizzare più di un caddie contemporaneamente.                            |                 |
| 3   | La Regola 4.3a(1) non consente l'utilizzo di dispositivi per misurare le distanze.          |                 |

**3. "Multiple Choice"**

| Nr. |   |
|-----|---|
| 1   | <p>Un giocatore gioca utilizzando un dispositivo per misurare le distanze. Può il compagno di gioco richiedere al giocatore di essere informato circa la distanza tra la sua palla e la bandiera?</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sì.</li> <li>2. No, perché l'informazione richiesta non è di pubblico dominio.</li> <li>3. Sì, ma solo nelle gare stroke play.</li> </ol>   |
| 2   | <p>Un giocatore in dubbio su quale sia la procedura corretta, invoca la Regola 20.1c(3), annuncia al suo marcatore che intende giocare due palle e dichiara quale palla desidera che conti per il punteggio della buca. Al termine della gara il giocatore non riporta i fatti al Comitato.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Il giocatore incorre in due colpi di penalità, da attribuire alla seconda palla messa in gioco.</li> <li>2. Il giocatore non incorre in penalità.</li> <li>3. Il giocatore è squalificato.</li> </ol> |
| 3   | <p>Dopo un colpo giocato dal putting green la palla del giocatore colpisce la palla del suo compagno di gioco che ha giocato fuori turno.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Il colpo conta la palla deve essere giocata da dove si è fermata, anche se dovesse trovarsi fuori dal putting green.</li> <li>2. Il colpo conta ma il compagno di gioco deve aggiungere un colpo di penalità per aver giocato fuori turno.</li> <li>3. Il colpo non conta e il colpo deve essere rigiocato.</li> </ol>                                  |

PARTE B: In questa parte è possibile utilizzare i supporti (Guida Ufficiale alle Regole del Golf e le Procedure per i Comitati), ma non è possibile utilizzarne di elettronici (tablet, smartphone ecc...).

4) "Multiple Choice"

| Nr. |  |
|-----|--|
| 1   | <p>La palla del giocatore termina all'interno di una zona proibita al gioco all'interno di un'area di penalità. Il giocatore ha le seguenti possibilità:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. È obbligato a droppare la palla con un colpo di penalità fuori dell'area di penalità secondo la regola 17.1d o 17.2.</li> <li>2. Può scegliere di giocare la palla oppure di droppare senza penalità fuori dell'area di penalità secondo l'opzione 17.1d(1) oviare per colpo e distanza.</li> <li>3. Può scegliere di droppare senza penalità in un'area dove oviare all'interno dell'area di penalità oppure con un colpo di penalità fuori dell'area di penalità secondo la regola 17.1d o 17.2.</li> </ol> |
| 2   | <p>Un Comitato di Gara può scrivere una regola locale che prevede la possibilità di oviare dall'interferenza con le radici.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. No.</li> <li>2. Sì, a condizione che le radici siano fuori gioco e permettendo solo di oviare dall'interferenza con il lie dalla palla e l'area dello swing;</li> <li>3. Sì, se le radici si trovano in un fairway il Comitato può utilizzare una regola locale tipo per permettere di oviare dall'interferenza secondo la Regola 16-1b.</li> </ol>  |
| 3   | <p>È operativa la regola locale che permette di piazzare la palla sulle aree tagliate all'altezza del fairway o inferiore, il giocatore quando necessario piazza la palla con il bastone, esegue questa operazione su 5 buche per 8 volte. In quanti colpi di penalità incorre il giocatore?</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Nessuno, perché non è necessario marcare la posizione della palla.</li> <li>2. 8 colpi di penalità.</li> <li>3. Il giocatore incorre nella penalità massima di 4 colpi sulle prime due buche in cui ha commesso l'infrazione.</li> </ol>  |

**5. "Multiple Choice" – indicare la Regola o l'Interpretazione corretta**

| Nr. |  |
|-----|--|
| 1   | <p>Il giocatore è iscritto alla gara alle ore 9,20. Nel tragitto per raggiungere il circolo di golf è coinvolto in un incidente stradale e gli viene chiesto di rilasciare una dichiarazione in qualità di testimone. Per questo motivo il giocatore arriva in ritardo ed è pronto per giocare alle 10,00.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Il giocatore è squalificato.</li> <li>2) Il giocatore incorre nella penalità generale alla prima buca.</li> <li>3) Il giocatore può giocare senza penalità, non appena il Comitato riesce a organizzare la partenza.</li> </ol>   |
| 2   | <p>Al tee di partenza della buca 5 il giocatore scopre che entrambi gli indicatori di partenza sono mancanti e sono stati lasciati vicino alla stradina di accesso. Come deve procedere per proseguire il gioco?</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Dopo aver chiesto aiuto al Comitato e realizzato che non è disponibile un componente, stabilisce con giudizio ragionevole il punto e posiziona i due indicatori di partenza.</li> <li>2) Il giocatore deve obbligatoriamente interrompere il gioco e aspettare l'intervento del Comitato, indipendentemente dal tempo necessario.</li> <li>3) Il giocatore può giocare solo ed esclusivamente dal punto di distanza posizionato sul tee.</li> </ol> |
| 3   | <p>La palla di un giocatore si trova in un bosco. Durante la ricerca il giocatore alza la palla credendo che non sia la sua, poco dopo scopre invece che è la sua palla originale. In ogni caso decide di procedere per colpo e distanza. In quanti colpi di penalità incorre il giocatore?</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Colpo e distanza secondo la Regola 18.1.</li> <li>2) Se ripiazza la palla nel punto in cui è stata alzata per errore, incorre solamente nella penalità di colpo e distanza secondo la Regola 18.1.</li> <li>3) Un colpo di penalità secondo la Regola 9.4b e colpo e distanza secondo la Regola 18.1.</li> </ol>   |

**6. "Buca Simulata" – formula di gioco stroke play**

| Nr. | Azione  | Colpi<br>penalità | Regola /<br>Interpretazione |
|-----|---|-------------------|-----------------------------|
| 1   | Gianni dopo aver giocato il primo colpo, arriva sulla palla e si accorge che è vicino al paletto del fuori limite. Solleva il paletto e in quel momento arriva il compagno di gioco che gli segnala che tale paletto è un oggetto che definisce il limite e per definizione inamovibile. Il giocatore riposiziona il paletto esattamente dove si trovava.   |                   |                             |
| 2   | Il secondo colpo di Gianni va appena a destra e la palla finisce in un'area di penalità rossa. La palla si trova vicino ad un paletto rosso sul quale si trova una zolla d'erba staccata e non rimessa a posto. Gianni rimette a posto la zolla, rimuove il paletto e gioca la palla da dentro l'area di penalità.  |                   |                             |
| 3   | Sfortunatamente fa un brutto colpo, e la palla colpisce la sponda dell'area di penalità e finisce su di una strada dichiarata ostruzione inamovibile, vicino alla quale c'è un brusco cambio di pendenza. Gianni prende una palla nella sacca e la dropa sulla pendenza per testare la posizione della palla prima di eseguire il droppaggio con la palla originale. Decide quindi di non dropare e esegue il colpo dalla strada. |                   |                             |
| 4   | Arrivato in green, Gianni marca la palla a cinque centimetri dalla stessa, la ripiazza e chiude la buca.  |                   |                             |
| 5   | Avendo rotto il putt nella buca precedente, imbuca utilizzando il ferro 7.  |                   |                             |

## RISPOSTE AGLI ESEMPI DI DOMANDE PER L'ESAME

Qui di seguito le risposte agli esempi di domande per l'esame.

### PARTE A:

#### 1) "Quale Regola applicare" (indicare il numero)

- domanda n. 1:            risposta 11.3
- domanda n. 2:            risposta 14.3
- domanda n. 3:            risposta 3.2d(1)

#### 2) "Vero o Falso"

- domanda n. 1:            VERO
- domanda n. 2:            FALSO
- domanda n. 3:            FALSO

#### 3) "Multiple Choice"

- domanda n. 1:            risposta 1
- domanda n. 2:            risposta 3
- domanda n. 3:            risposta 3

**PARTE B:**

**4) "Multiple Choice"**

domanda n. 1: risposta 1

domanda n. 2: risposta 3

domanda n. 3: risposta 2

**5) "Multiple Choice" – indicare la Regola o la Decisione corretta**

domanda n. 1: risposta 3 Eccezione 3 alla Regola 5.3a - Interpretazione 5.3a/1

domanda n. 2: risposta 1 Interpretazione 6.1/1

domanda n. 3: risposta 3 Interpretazione 18.1/2

**6) "Buca Simulata" – formula di gioco stroke play**

azione n. 1: penalità: nessuna Regola 8.1c(1)

azione n. 2: penalità: nessuna Regola 17.1b

azione n. 3: penalità: squalifica Interpretazione 14.4/2 – Regola 1.2a

azione n. 4: penalità: 1 colpo Interpretazione 14.1a/2 – Regola 13.1b

azione n. 5: penalità: nessuna Regola 10.1a