

Parco del Golf Musella

Holes & Rules

Piccola guida al campo ed alle regole



PARCO DEL GOLF MUSELLA
SAN MARTINO BUON ALBERGO
VERONA

CONTENUTI

Comportamento in campo	04
I bastoni	07
Le gare	07
Area di partenza	07
Area di penalità	09
Palla persa	11
Fuori limite	11
Palla provvisoria	11
Palla ingiocabile	13
Il bunker	15
Putting green	17
Asta della bandiera	17
Palla infossata	17
Consigli ed aiuti	19
Situazioni particolari della palla	19
Palla mossa	19
Ricerca della palla	21
Campo giocato come si trova	21
Impedimenti sciolti	23
Ostruzioni movibili	23
Condizioni anormali del campo	23
Spirit of the game	24



9 buche immerse in un'oasi verde attraversata da un fiume che mette alla prova la precisione dei golfisti ma che con la sua corrente porta via i pensieri, le preoccupazioni e le frenesie della quotidianità. Perché giocare alla Musella vuol dire serenità, silenzio, natura ed un'accoglienza speciale da parte di tutto lo staff che da subito ti fa sentire a tuo agio.

Abbiamo pensato di realizzare questo manuale per dare un supporto concreto ai Soci del Parco del Golf Musella, una maniera un po' diversa e mirata per districarsi tra le tante regole del nostro meraviglioso gioco applicate direttamente sul nostro campo, senza replicare il manuale R&A USGA che comunque è il riferimento ufficiale per ogni golfista.

COMPORAMENTO IN CAMPO

Sicurezza nostra e degli altri giocatori

Quando facciamo un colpo o uno swing di prova dobbiamo assicurarci di non essere vicino ad un altro giocatore che potrebbe essere colpito dal nostro bastone oppure dalla nostra pallina.

Non dobbiamo tirare il nostro colpo prima che il campo davanti a noi sia completamente libero. Nella malaugurata ipotesi dove vediamo che la traiettoria del nostro tiro potrebbe incontrare qualcuno urliamo immediatamente un avvertimento.

Sul Green

È vietato stare sulla linea del putt di chi sta per giocare così come non si dovrebbe proiettare la propria ombra sulla buca. Attendere che tutti i giocatori abbiano concluso la buca prima di dirigersi verso la buca successiva.

Ecco alcuni consigli generali di comportamento che valgono per tutti quando siamo in campo:

Rispetto verso gli altri giocatori

Quando un giocatore sta per eseguire un colpo non bisogna disturbarlo muovendosi, parlando, usare il cellulare che comunque dovrebbe essere spento o silenzioso.

Attendere sempre il proprio turno e non posizionarsi in maniera tale da interferire con la concentrazione di chi sta per giocare.

Rispetto del campo

Nell'interesse di tutti basta usare poche buone attenzioni nel rispetto di chi gioca dopo di noi. Si raccomanda quindi di usare il rastrello per livellare la sabbia appena usciti dal bunker, di sistemare le zolle che abbiamo sollevato tirando dal fairway e di riparare il pitch-mark prodotto dall'arrivo in green di un alto e meraviglioso approccio....

Velocità di gioco

Ricordiamo che si dovrebbe giocare sempre con un ritmo celere per non ritardare il gioco di chi ci segue e non perdere la distanza con chi ci precede. Bastano pochi piccoli accorgimenti tipo essere pronti avendo scelto il bastone idoneo quando è il nostro turno e non impiegare più di 40 secondi per eseguire il colpo. Ricordarsi della regola che prescrive in 3 minuti il tempo massimo per cercare una pallina e prediligere il fatto di tirare una palla provvisoria nell'incertezza.

D'accordo con i compagni di gioco è possibile, sempre nel rispetto della sicurezza, giocare fuori turno al fine di velocizzare i tempi.

Lasciare la sacca in un punto verso l'uscita dal green in direzione del successivo tee di partenza.

Eventualmente far passare il gruppo che ci segue se sono palesemente più veloci di noi.

Registrare lo score

Non soffermarsi a registrare il punteggio sul green della buca appena conclusa ma farlo mentre ci si dirige verso la buca successiva in maniera da lasciare libero spazio a chi ci segue.



Abbigliamento

Si consiglia un abbigliamento comodo e confortevole, quello che bisogna assolutamente evitare è l'uso di jeans o tute da ginnastica, canottiere senza maniche e pantaloncini o gonne troppo corti. Di fatto il dress-code prevede una polo con colletto, un pantalone o gonna di taglio classico o comunque per il golf, scarpe tecniche per non rovinare il green, cappellino con visiera se si ritiene utile usarlo.



BUCA 1

6



Par 3 HCP 6 Campionato uomini 133 - Donne 122

Si inizia con questo par 3 con un fairway che si allarga con fuori limite a destra e a sinistra in corrispondenza delle siepi. Un bunker a destra a 20 metri dal green può rappresentare un ostacolo se si tira corto così come tiri troppo lunghi possono andare fuori limite oltre il green.



AREA DI PARTENZA

L'area di partenza è quella parte del campo compresa tra la linea immaginaria che intercorre tra i due battitori (gialli per gli uomini, rossi per le donne) profonda 2 bastoni.

La palla in partenza va posizionata all'interno di questa area che è l'unica parte del campo dove è permesso l'ausilio di un tee.

I BASTONI

In sacca è consentito portare un massimo di 14 bastoni. I bastoni devono essere conformi e se sono in eccesso vanno dichiarati e messi fuori gioco prima di iniziare il giro.

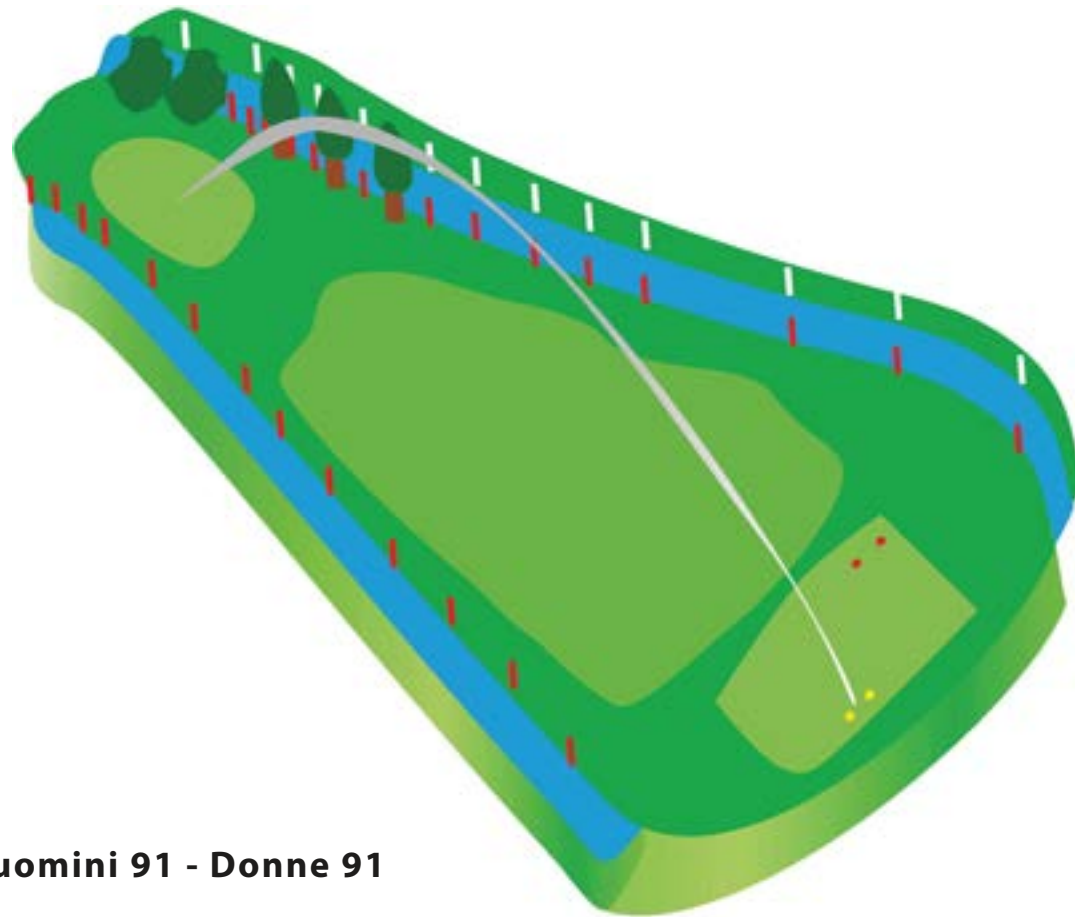
LE GARE

In genere nel nostro Circolo si disputano gare a 9 o 18 buche con la formula stroke play o match play. In stroke play si gioca contro tutti gli iscritti alla gara fino al completamento del giro mentre nel match play si gioca contro l'avversario buca per buca. Si tiene conto dell'handicap ed in genere i giocatori sono divisi in categorie.

Ad ogni giocatore viene consegnato uno scorecard dove viene segnato il punteggio lordo (colpi effettivi). Lo score viene redatto dal marcatore e controllato dal giocatore, entrambi lo devono firmare e consegnare alla direzione di gara pena la squalifica.

**GIOCA TE
IL CAMPO COME
LO TROVATE E
LA PALLA COME
SI TROVA**

BUCA 2



Par 3 HCP 9 Campionato uomini 91 - Donne 91

Buca corta ma impegnativa che si chiude ad imbuto verso un piccolo green con l'insidia degli ostacoli d'acqua a destra e a sinistra per tutta la lunghezza della buca.

AREE DI PENALITA' (PALETTI ROSSI E PALETTI GIALLI)

Il fiume o il fossato che seguono su entrambi i lati questa buca sono Aree di Penalità.

Le aree di penalità sono indicate con paletti rossi o paletti gialli.

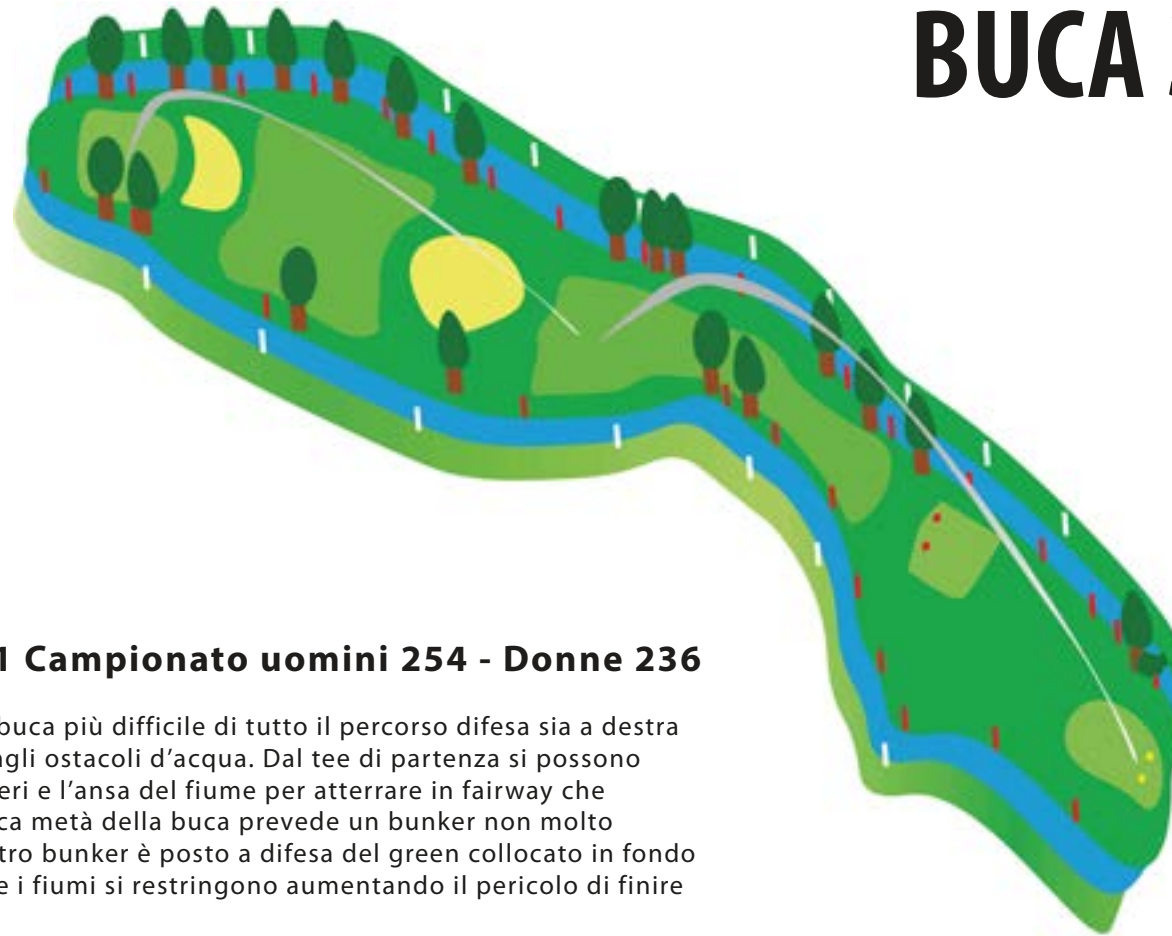
Un paletto rosso (o una linea rossa) indica un ostacolo laterale, in questo caso se la nostra palla entra nell'ostacolo e non è giocabile possiamo ovviare rigiocando la palla dal punto in cui l'abbiamo giocata precedentemente oppure andando indietro quanto vogliamo su una linea retta dalla bandiera al punto dove la palla è entrata nell'ostacolo oppure ancora più semplicemente droppare la palla entro 2 bastoni dal punto in cui è entrata. Il tutto sempre con 1 colpo di penalità.

Un paletto giallo in genere indica un ostacolo frontale, anche qui possiamo rigiocare con 1 colpo di penalità da dove abbiamo tirato l'ultimo colpo oppure droppare una palla con 1 colpo di penalità lungo la linea che si ottiene unendo il punto d'ingresso e la bandiera. Possiamo indietreggiare quanto vogliamo a patto di mantenerci sulla linea e di non finire in un altro ostacolo.



Se siete incerti sull'applicazione di una regola chiedete l'intervento di un arbitro se disponibile oppure giocate 2 palle e risolvete la questione con il Comitato successivamente.

BUCA 3



10

Par 4 HCP 1 Campionato uomini 254 - Donne 236

Sicuramente la buca più difficile di tutto il percorso difesa sia a destra che a sinistra dagli ostacoli d'acqua. Dal tee di partenza si possono superare gli alberi e l'ansa del fiume per atterrare in fairway che comunque a circa metà della buca prevede un bunker non molto profondo. Un altro bunker è posto a difesa del green collocato in fondo al percorso dove i fiumi si restringono aumentando il pericolo di finire in acqua.



PALLA PERSA

Abbiamo 3 minuti di tempo per cercare la nostra pallina altrimenti dobbiamo dichiararla persa!

Vale quanto scritto per il fuori limite, si rigioca la palla con 1 colpo di penalità dal posto in cui è stato eseguito il colpo precedente.

FUORI LIMITE

Il fuori limite può essere definito da muri, cancellate, recinzioni e paletti.

Nel nostro campo i paletti che identificano o definiscono il fuori limite sono bianchi.

Una palla viene considerata persa o fuori limite quando è completamente al di fuori o sulla linea ideale che congiunge due paletti bianchi.

Nel caso una palla andasse fuori limite dobbiamo giocare un'altra dallo stesso punto precedente con 1 colpo di penalità.

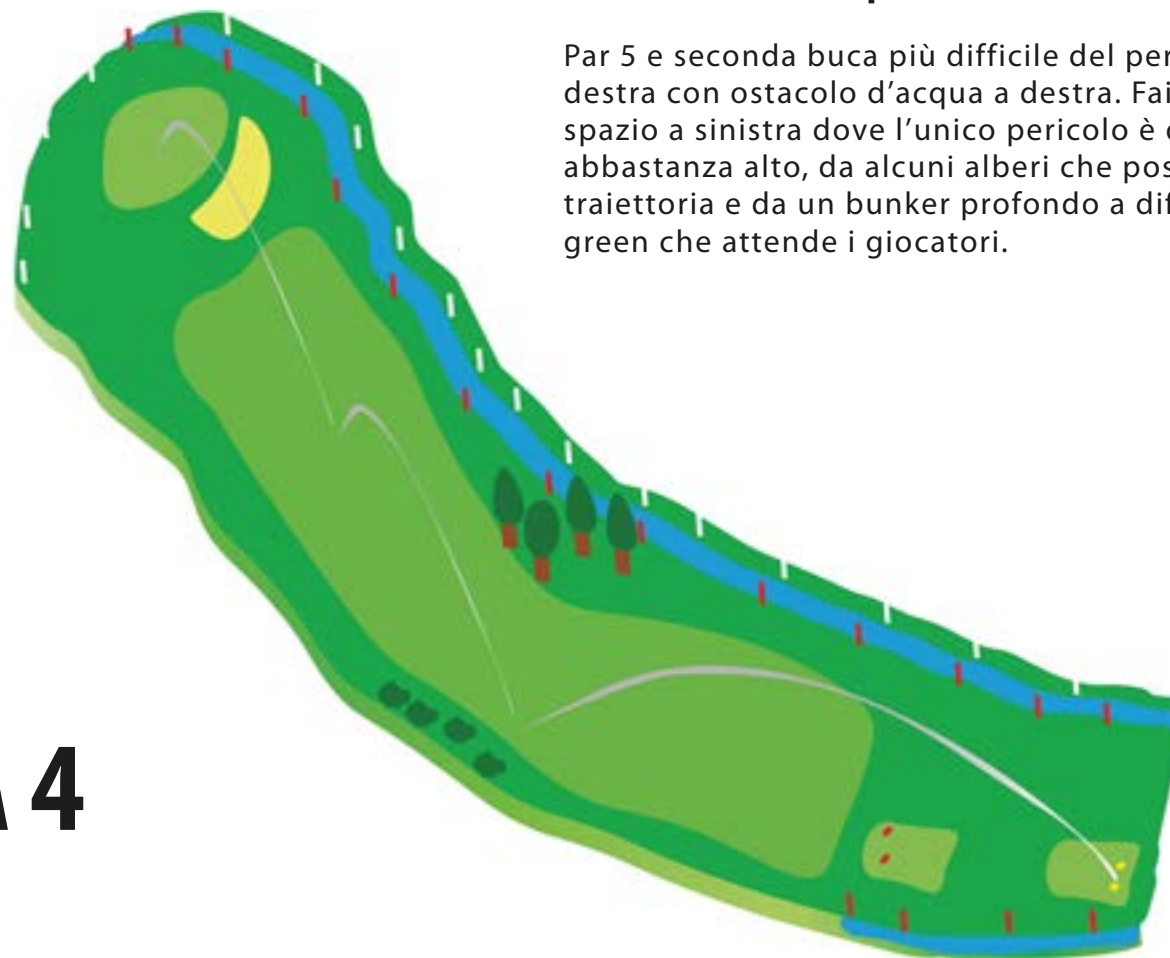
11

PALLA PROVVISORIA

Nell'incertezza di non trovare la pallina è buona cosa giocare una palla provvisoria per risparmiare del tempo di gioco. Ricordiamoci sempre prima di effettuare il nuovo colpo di dichiarare la palla provvisoria.

**Ogni giocatore
è il primo arbitro
di se stesso**

BUCA 4



Par 5 HCP 2 Campionato uomini 381 - Donne 345

Par 5 e seconda buca più difficile del percorso. Dogleg a destra con ostacolo d'acqua a destra. Fairway ampio con spazio a sinistra dove l'unico pericolo è dato dal rough abbastanza alto, da alcuni alberi che possono bloccare la traiettoria e da un bunker profondo a difesa del grande green che attende i giocatori.

PALLA INGIOCABILE

Purtroppo a volte la nostra pallina malauguratamente finisce in posti dove risulta praticamente impossibile giocarla, magari dentro una siepe o incastrata tra le radici di un albero.

In questo caso ci è data possibilità di dichiararla ingiocabile e con 1 colpo di penalità possiamo:

- Rigiocare la palla dal punto dal quale abbiamo tirato la palla originaria
- Droppare una palla in un'area della misura di un bastone che individuiamo da un punto di riferimento che si trova su una linea che va dritta indietro dalla buca attraverso il punto dove giaceva la palla originale senza alcun limite a quanto indietro su tale linea
- Droppare una palla in un'area della misura di 2 bastoni dal punto in cui giace la palla sempre allontanandosi dalla buca.



Il giocatore che ha fatto il punteggio più basso in una buca ha l'ONORE di giocare per primo la buca successiva



BUCA 5

Par 5 HCP 5 Campionato uomini 398 - Donne 338

La buca più lunga del percorso con fuori limite a destra. Il green si presenta con forti pendenze, rialzato rispetto a tutto il fairway della buca ed è difeso da un canale con un alto argine che deve essere superato con un approccio preciso. Un bunker è posto a sinistra del green ed un fuori limite chiude la buca per tutto il lato finale.



IL BUNKER

Il bunker, spesso odiato dai golfisti, è un'area di sabbia appositamente preparata che è spesso una depressione dalla quale la superficie erbosa o la terra sono state rimosse.

I seguenti non sono parte di un bunker:

un orlo, una parete o una sponda sul bordo che è costituito da erba o materiali artificiali, la terra o qualsiasi oggetto naturale, la sabbia che è uscita per un colpo precedente, tutte le altre aree di sabbia sul campo che non si trovano all'interno del bordo di un'area preparata.

Prima di giocare la palla nel bunker è possibile rimuovere gli impedimenti sciolti e le ostruzioni movibili.

Non è possibile toccare la sabbia con il bastone davanti o dietro la palla prima di effettuare il colpo o durante un movimento di pratica.

È possibile cercare lo stance migliore anche scavando con i piedi con l'accortezza di livellare poi la sabbia una volta effettuato il colpo.

Ogni infrazione è punita con una penalità generale.

BUCA 6

16



Par 3 HCP 3 Campionato uomini 155 - Donne 146

Buca che piega leggermente a sinistra con ostacoli d'acqua a destra e a sinistra per tutta la lunghezza della buca che si allarga verso la fine offrendo la possibilità di giocare dal tee in sicurezza.



PUTTING GREEN

Il putting green (di solito solo green) è quell'area del campo di golf dove il tappeto erboso è rasato per permettere il rotolamento della palla all'interno della quale si trova la buca e dove il giocatore conclude il gioco imbucando la sua pallina.

Sul green è possibile marcare la palla, alzarla e pulirla. È buona norma inoltre riparare i danni provocati dall'impatto della palla, dalle scarpe, dagli animali per far trovare a chi ci segue le migliori condizioni del tappeto erboso.

Se accidentalmente muoviamo la palla o il marca palla non c'è penalità.

ASTA DELLA BANDIERA

È possibile scegliere se giocare il nostro colpo con l'asta della bandiera nella buca oppure no. È obbligatorio, pena una penalità generale, chiedere sempre prima di togliere l'asta.

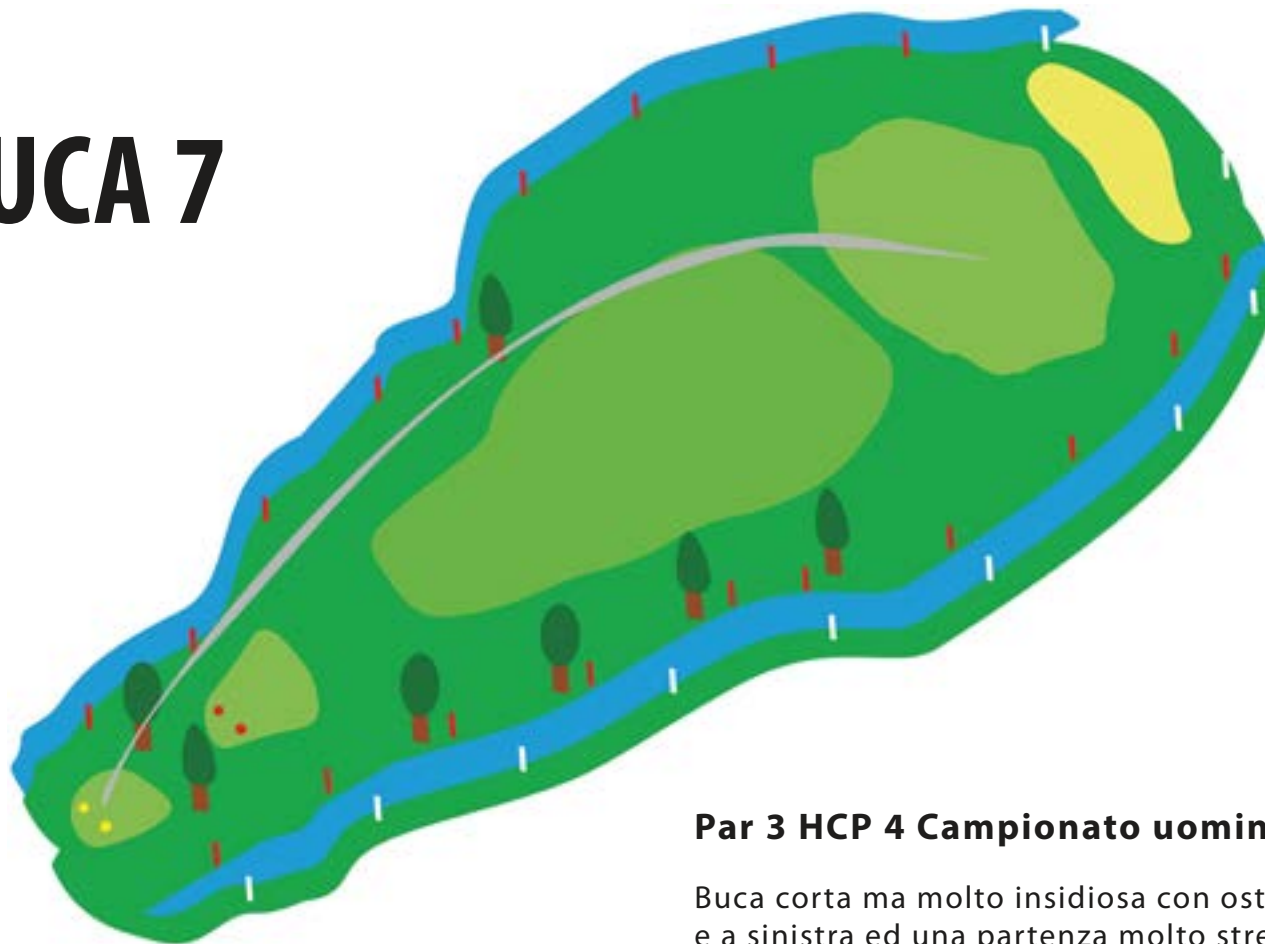
Se la palla colpisce l'asta della bandiera non c'è penalità e se non viene imbucata va giocata da dove si trova.

PALLA INFOSSATA

Una palla viene definita infossata quando è nel proprio pitch-mark (cioè è sprofondata in seguito al nostro colpo) e parte di essa si trova al di sotto del livello del terreno. Se siamo in green possiamo ripiazzarla senza penalità, se siamo nell'area generale possiamo droppare la palla dal punto, indietro di un bastone, sempre senza penalità. Se invece ci troviamo in un'area di penalità va giocata come si trova o droppata secondo le regole dell'area di penalità.

In gara presentarsi al tee di partenza in anticipo, se arriviamo in ritardo con l'orario entro 5 minuti incorriamo in due penalità, oltre i 5 minuti scatta la squalifica!

BUCA 7



18

Par 3 HCP 4 Campionato uomini 101 - Donne 91

Buca corta ma molto insidiosa con ostacolo d'acqua a destra e a sinistra ed una partenza molto stretta con un passaggio tra gli alberi. Un green con pendenze verso l'esterno ed un bunker posto dietro rendono la buca impegnativa.

CONSIGLI ED AIUTI

Durante la gara non è possibile dare o chiedere consigli a chi sta giocando tranne ad un eventuale caddie o partner in lousiana, 4 palle o foursome e greensome, pena la penalità generale. Sono consentite invece le informazioni relative alle regole o alle distanze o alla linea di gioco.

SITUAZIONI PARTICOLARI DELLA PALLA

Se la nostra palla colpisce una persona o un oggetto esterno non c'è penalità e va giocata come si trova. Non c'è penalità se la palla ci colpisce oppure la tocchiamo più volte con il bastone durante il movimento per colpirla.

Se la nostra palla presente sul green colpisce la palla di un altro giocatore anch'essa sul green incorriamo in una penalità generale (2 colpi). La palla colpita va ripiazzata mentre dobbiamo giocare la nostra palla dove si trova.



19

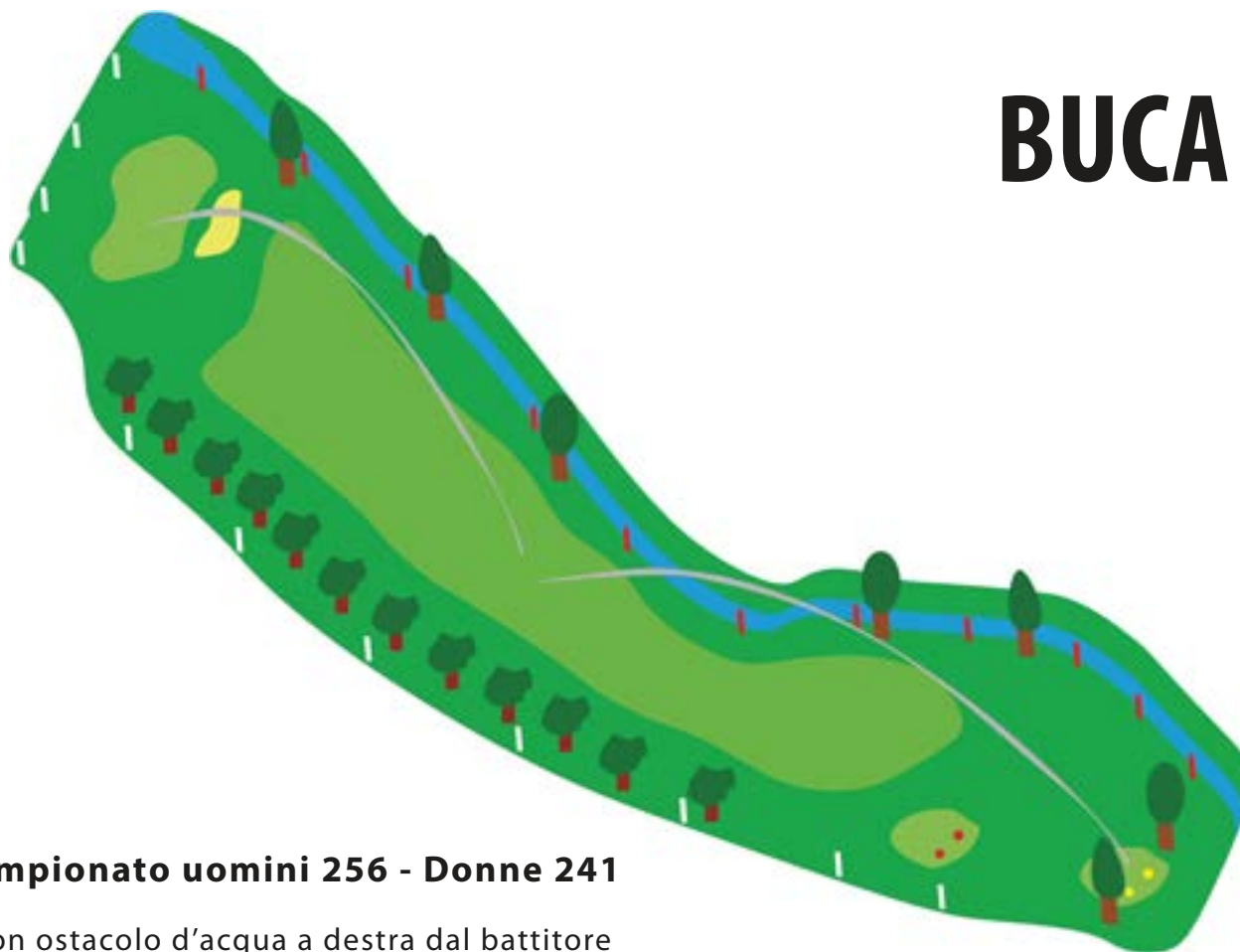
Prima di alzare una palla usare un tee o un marchino dietro o vicino alla palla

PALLA MOSSA

Se la palla è spostata da una forza naturale (vento o acqua) non c'è penalità e va giocata dalla sua nuova posizione. Se però sul green è stata prima marcata va ripiazzata nel punto originale. Si incorre invece in penalità di un colpo se alziamo o tocchiamo intenzionalmente la palla (salvo che non sia concesso dalle regole di gara "SI PIAZZA").

Se un altro giocatore tocca o sposta la nostra palla la stessa va ripiazzata senza penalità.

BUCA 8



Par 4 HCP 8 Campionato uomini 256 - Donne 241

Dogleg a destra con ostacolo d'acqua a destra dal battitore al green. A sinistra una fila di alberi delimita visivamente la buca e permette di considerare il fuori limite di sinistra posto qualche metro oltre. Un bunker posto a destra prima del green rappresenta l'ultima insidia.

RICERCA DELLA PALLA

È importante identificare sempre la nostra palla magari mettendo un segno di riconoscimento ben visibile. Ricordiamo che giocare una palla sbagliata si incorre in una penalità generale (2 colpi). Durante la ricerca della nostra palla è possibile toccare o piegare gli ostacoli naturali che possono essere spostati solo per identificare la palla. Una volta trovata la palla è possibile alzarla per identificarla marcando il punto esatto e ripiazzare la palla nella medesima posizione in cui si trovava. Se durante la ricerca noi o un nostro avversario tocchiamo e muoviamo accidentalmente la palla non si incorre in penalità ed anche in questo caso la palla va ripiazzata nel punto originale.



CAMPO GIOCATO COME SI TROVA

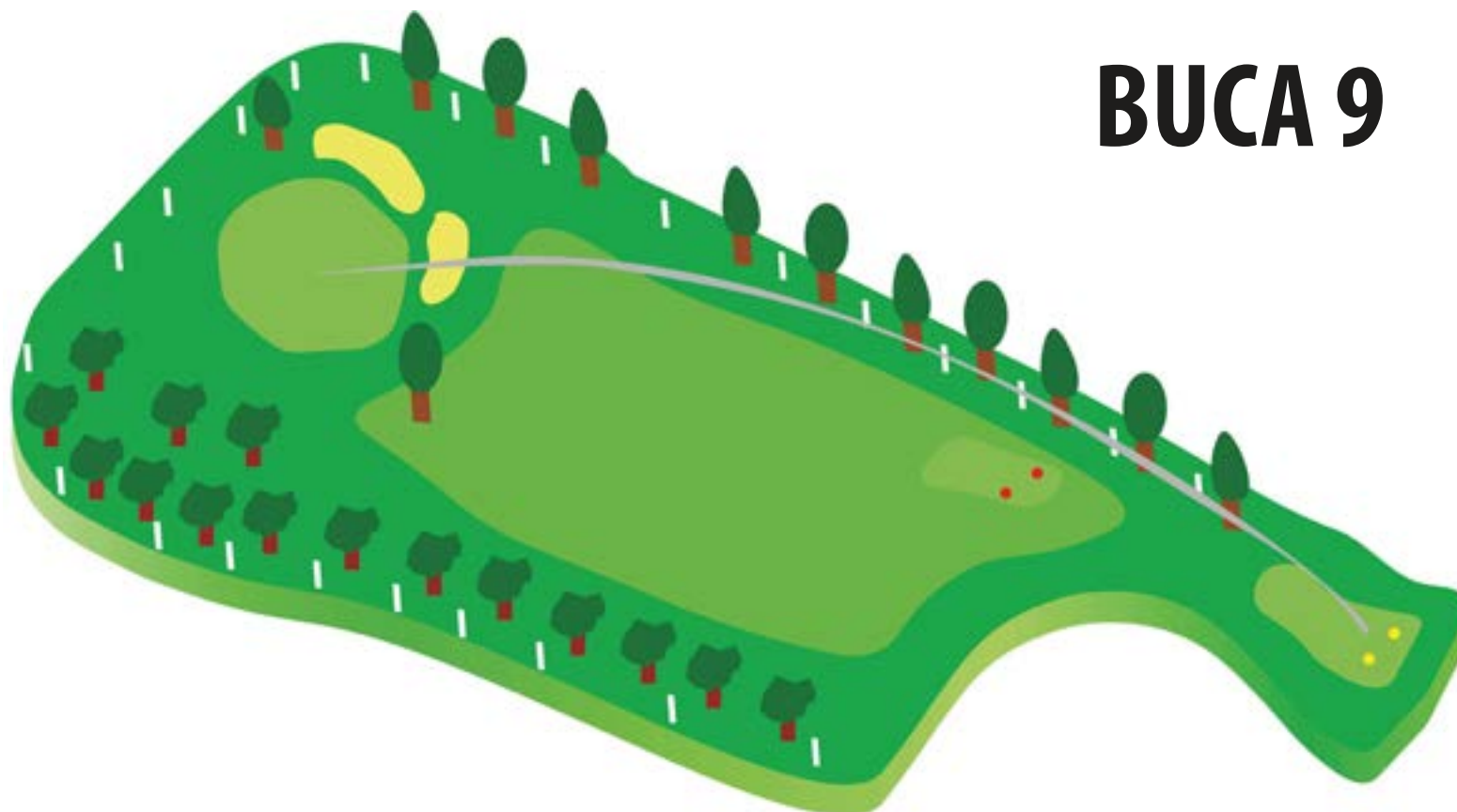
Prima di eseguire il colpo non dobbiamo assolutamente migliorare a nostro favore le condizioni del campo. Possiamo rimuovere gli impedimenti sciolti o le ostruzioni movibili ma non possiamo muovere, piegare, rompere rami per migliorare il lie della palla, lo stance o la linea di gioco.

Allo stesso modo non possiamo modificare il terreno intorno alla palla o l'area dove andremo a droppare schiacciando il terreno o eliminando buchi o superfici irregolari.

Anche in questo caso infrangere questa regola comporta una penalità generale.

Se rimuovendo un impedimento sciolto muoviamo la palla incorriamo in un colpo di penalità e la palla deve essere ripiazzata nel punto originale

BUCA 9



22

Par 3 HCP 7 Campionato uomini 136 - Donne 100

Ultima buca del percorso vicina alla Club House. Fuori limite a destra e a sinistra e due piccoli bunker a difesa del green rappresentano gli ultimi ostacoli a chiusura del giro.



IMPEDIMENTI SCIOLTI E OSTRUZIONI MOVIBILI

Gli impedimenti sciolti sono oggetti naturali come foglie, pietre, rami, insetti, terreno smosso da animali che non siano fissi e vegetanti. Attenzione a non muovere la palla mentre li rimuoviamo altrimenti incorriamo in una penalità. Le ostruzioni invece sono oggetti artificiali e sono movibili se possono essere mosse senza sforzo altrimenti sono inamovibili. Nel caso spostando un'ostruzione movibile muoviamo la palla non incorriamo in penalità ma dobbiamo ripiazzare la palla nel suo punto originale.

CONDIZIONI ANORMALI DEL CAMPO

Possiamo incorrere sul campo in condizioni particolari a cui possiamo ovviare senza penalità. Si tratta di terreni in riparazione, buche di animali, ostruzioni inamovibili o acqua temporanea. Se la nostra palla giace all'interno di una di queste situazioni è possibile droppare senza penalità. Stesso comportamento se incappiamo in un animale pericoloso (api, serpente...) che interferisce con la nostra palla o il nostro stance.

Gli oggetti che definiscono un fuori limite come recinzioni, muri, paletti o cancellate non sono ostruzioni e sono considerati fissi e non prevedono quindi possibilità di ovviare senza penalità



PARCO DEL GOLF MUSELLA

Spirit of the Game

Non pensiamo di peccare di presunzione volendo definire il golf come lo sport dove emergono i valori dei singoli individui, primo fra tutti l'onestà.

Fare una gara senza un arbitro, dichiarare il proprio punteggio, non "aggiustare" una pallina messa male mette alla prova sicuramente i valori morali di ognuno di noi dimostrando rispetto per se stessi, i compagni di gioco, il campo, le regole!

