

Esame per l'ottenimento del Brevetto Sportivo Prima parte – Domande teoriche **con risposte**

* domande facili o considerate essenziali

** domande di livello medio o difficile

Le risposte **corrette** sono **in rosso**

1.*

Ti stai allenando da solo sul percorso. Davanti a te un gruppo di tre giocatori ti fa aspettare. Secondo l'Etichetta il gruppo davanti dovrebbe lasciarti passare poiché gioca più lentamente di te:

- vero.
- falso.

[Vedi Etichetta](#)

2.*

Fare degli swing di prova sull'area di partenza è:

- proibito dalle Regole.
- da evitare poiché c'è il rischio di rovinare inutilmente l'area di partenza.

[Vedi Etichetta](#)

3.*

Il gruppo in cui giochi sta cercando una palla; ci sono dei gruppi dietro di voi:

- avete 5 minuti per cercare e il gruppo che segue deve aspettare.
- dopo tre minuti di ricerca vana fate segno di passare.
- dal momento che vi rendete conto che la palla sarà difficile da trovare fate segno di passare.

[Vedi Etichetta](#)

4.**

In strokeplay un giocatore supporta la palla sul tee al di fuori dell'area di partenza e gioca. È penalizzato di:

- 2 colpi e deve rigiocare una palla all'interno dall'area di partenza.
- 1 colpo e deve continuare con la palla che ha giocato.
- 1 colpo e deve rigiocare una palla dall'area di partenza.

[Vedi Regola 11-4](#)

5.**

In strokeplay la tua palla giace sul percorso contro un piccolo rametto morto. Prima di giocare togli il rametto e la tua palla si sposta di alcuni centimetri:

- un colpo di penalità e devi giocare la palla da dove si trova.
- un colpo di penalità e devi ripiazzare la palla.
- nessuna penalità ma devi ripiazzare la palla.

[Vedi Regola 18-2](#)

6.**

In matchplay la tua palla giace in bunker contro un piatto di carta abbandonato. Prima di giocare togli il piatto e la palla si muove:

- nessuna penalità e devi ripiazzare la palla.
- nessuna penalità e devi droppare la palla nel punto originale.
- perdi la buca.

[Vedi Regola 24-1](#)

7.**

In strokeplay un giocatore ad una buca per errore gioca tre colpi di seguito con una palla sbagliata. Dopo essersi accorto torna indietro e trova la sua palla originale. Cosa deve fare?

- Giocare la palla originale contando i tre colpi effettuati con la palla sbagliata.
- Giocare la palla originale con due colpi di penalità.**
- Continuare con la palla giocata per errore con due colpi di penalità.

[Vedi Regola 15-3b](#)

8.**

In strokeplay la tua palla giace in bunker. Preparandoti ad effettuare il colpo tocchi inavvertitamente la sabbia dietro la palla con la testa del bastone:

- due colpi di penalità.**
- un colpo di penalità.
- nessuna penalità.

[Vedi Regola 13-4b](#)

9.**

Devi droppare la palla per applicare una Regola. Droppi correttamente ma la palla rotola e ti tocca un piede:

- devi droppare nuovamente con un colpo di penalità.
- devi droppare nuovamente senza penalità.**
- puoi giocare la palla dove si trova o droppare nuovamente senza penalità.

[Vedi Regola 20-2a](#)

10.**

Una palla è definitivamente "persa" in un certo numero di casi precisi. Nell'elenco seguente in quali casi la palla è da considerarsi persa (più risposte possibili)?

- se la palla non è ritrovata entro 5 minuti dall'inizio della ricerca.**
- se il giocatore torna indietro per giocare una palla dopo due minuti di ricerca.
- se il giocatore mette in gioco una palla rinunciando a cercare l'originale.**
- se il giocatore gioca una "palla provvisoria" senza annunciarlo.**
- se il giocatore gioca un colpo con una palla provvisoria da un punto più lontano dalla buca di quello dove presumibilmente si trova l'originale.

[Vedi Definizione di "Palla persa" e Regola 27-1](#)

11.**

In matchplay la tua palla giace ferma sul percorso. Prima di effettuare il colpo la sposti accidentalmente con il piede:

- perdi la buca.
- un colpo di penalità e devi ripiazzare la palla.
- nessuna penalità e devi giocare la palla da dove si trova.

[Vedi Regola 18-2](#)

12.**

In strokeplay dopo aver effettuato un colpo la tua palla in movimento tocca e viene deviata dal carrello di un tuo compagno di gioco:

- nessuna penalità e devi giocare la palla da dove si ferma.
- il compagno di gioco è penalizzato di due colpi e tu devi giocare la palla da dove si ferma.
- due colpi di penalità e devi giocare la palla da dove si ferma.

[Vedi Regola 19-4 e 19-1](#)

13.**

La palla giocata dal punto X si perde nel punto Y:

- devi rigiocare una palla dal punto X con un colpo di penalità.
- devi giocare una palla dal punto Y con due colpi di penalità.
- puoi scegliere una delle due soluzioni.

[Vedi Regola 27-1](#)

14.**

In strokeplay la tua palla giace in un ostacolo d'acqua in acqua poco profonda. Decidi di giocarla e mentre ti addressi tocchi accidentalmente l'acqua con la testa del bastone ma la palla non si muove:

- nessuna penalità.
- un colpo di penalità.
- due colpi di penalità.

[Vedi Regola 13-4](#)

15.*

Varie parti del campo possono essere delimitate da paletti di diversi colori. Di che colore sono i paletti che delimitano:

(sottolineare ciò che fa al caso)

| | | | | |
|-------------------------------|--------------|---------------|---------------|------------|
| un ostacolo d'acqua? | Rosso | <u>Giallo</u> | Bianco | Blu |
| un ostacolo d'acqua laterale? | <u>Rosso</u> | Giallo | Bianco | Blu |
| un terreno in riparazione? | Rosso | Giallo | Bianco | <u>Blu</u> |
| dell'acqua occasionale? | Rosso | Giallo | Bianco | Blu |
| un fuori limite? | Rosso | Giallo | <u>Bianco</u> | Blu |

[Vedi Definizioni e Regole Locali](#)

16.**

Un giocatore trova la sua palla in un grande cespuglio. Decide di dichiararla ingiocabile:

- può droppare una palla entro due bastoni dal cespuglio, non più vicino alla buca con un colpo di penalità.
- può droppare una palla entro due bastoni da dove giace l'originale, non più vicino alla buca, con un colpo di penalità.
- può droppare una palla entro due bastoni da dove giace l'originale, non più vicino alla buca, con due colpi di penalità.

[Vedi Regola 28](#)

17.*

Sul percorso, una volta dichiarata una palla ingiocabile, è possibile droppare una palla, con un colpo di penalità, indietro quanto si vuole sul prolungamento della linea retta buca-palla originale, anche oltre due bastoni da dove giaceva la palla originale.

- vero.
- falso.

[Vedi Regola 28](#)

18.**

La palla di un giocatore giace in bunker contro una bottiglia. Nel togliere la bottiglia la palla si muove:

- un colpo di penalità e la palla deve essere ripiazzata.
- nessuna penalità e la palla deve essere ripiazzata.
- nessuna penalità e la palla deve essere droppata nel punto originale.

[Vedi Regola 24-1](#)

19.*

Dopo un forte temporale si formano delle pozze sul percorso. Sono da considerare:

- dell'acqua occasionale.
- un ostacolo d'acqua.

[Vedi Definizioni](#)

20.**

La palla di un giocatore giace in green con del fango che aderisce alla palla stessa. Il giocatore marca, alza e pulisce la palla. Prima di ripiazarla ripara un pitch-mark sulla linea del putt:

- due colpi di penalità per aver toccato la linea del putt.
- due colpi di penalità per aver pulito la palla.
- nessuna penalità.

[Vedi Regola 16-1](#)

21.**

Con la bandiera ancora in buca un giocatore putta dal green ed imbuca:

- in strokeplay e matchplay il giocatore incorre in un colpo di penalità.
- in strokeplay il giocatore incorre in due colpi di penalità.
- in matchplay il giocatore perde la buca.
- in strokeplay e matchplay il giocatore incorre in due colpi di penalità.

[Vedi Regola 17-3](#)

22.**

In strokeplay un giocatore putta dal green e la sua palla va a colpire un'altra palla ferma sul green:

- un colpo di penalità e deve giocare la palla da dove giace.
- due colpi di penalità e deve giocare la palla da dove giace.
- nessuna penalità e deve giocare la palla da dove giace.

[Vedi Regola 19-5](#)

23. **

In strokeplay il tuo marker custodisce la bandiera su tua richiesta. Dopo il tuo putt il marker si distrae e la tua palla in movimento colpisce la sua scarpa. Incorri in:

- un colpo di penalità.
- due colpi di penalità.
- nessuna penalità poiché non è colpa tua.

[Vedi Regola 17-3](#)

24.**

La palla di un giocatore giace contro la rete che definisce il fuori limite impedendo di fatto al giocatore di poter fare un qualsiasi colpo. Il giocatore può:

- droppare entro un bastone di distanza da dove giace la palla senza avvicinarsi alla buca senza penalità.
- dichiarare la palla ingiocabile con un colpo di penalità.
- determinare il punto più vicino in cui non vi è più interferenza con la rete per poi poter droppare secondo la Regola di "Ostruzione inamovibile" senza penalità.

[Vedi Definizione di "Ostruzione" e Regola 28](#)

25.*

Se stai giocando la buca numero 1, cosa non è considerato "percorso" (più risposte possibili)?

- il green della buca 1.
- tutti gli altri green del campo.
- l'area di partenza della buca 2.
- il fairway della buca 2.
- i bunker della buca 1

[Vedi Definizione di "Percorso"](#)

26.**

In quale delle seguenti situazioni il giocatore è autorizzato a pulire la palla senza penalità, una volta alzata (più risposte possibili):

- da una posizione ingiocabile.
- da un'ostruzione (per esempio una stradina).
- da una situazione di acqua occasionale.
- da un green sbagliato per dropparla fuori dallo stesso.
- dal percorso su richiesta di un compagno di gioco poiché la palla si trova sulla sua linea di gioco.

[Vedi Regola 21](#)

27. *

In strokeplay chi è il responsabile che il numero di colpi registrato sulla score-card dal marcatore sia corretto per ogni buca?

- il giocatore.
- il marcatore.

[Vedi Regola 6-6](#)

28.**

In strokeplay un giocatore è disturbato nel suo swing da un paletto che indica il fuori limite. Leva dunque il paletto prima di eseguire il colpo e lo rimette al suo posto subito dopo averlo eseguito:

- nessuna penalità poiché il paletto era facilmente rimuovibile.
- un colpo di penalità poiché un paletto del fuori limite non è un'ostruzione.
- due colpi di penalità poiché un paletto del fuori limite non è un'ostruzione.

[Vedi Definizione di "Ostruzione" e Regola 13-2](#)

29.**

Un giocatore esegue uno swing di prova sul percorso e con questo sposta la sua palla in gioco. Cosa deve fare?

- ripiazzare la palla al suo posto originale con un colpo di penalità.
- ripiazzare la palla al suo posto originale con due colpi di penalità.
- giocare la palla da dove si trova con un colpo di penalità.

[Vedi Regola 18-2](#)

30. **

Un giocatore tira la sua palla in un folto rough a 100 metri dal green. Decide di giocare una palla provvisoria che si arresta in fairway a 20 metri dal green. Il giocatore non cerca la palla originale in rough ma va a giocare un colpo con la palla provvisoria. Subito dopo la palla originale viene trovata da un compagno di gioco. Con che palla deve proseguire il giocatore?

- la palla originale.
- la palla provvisoria.

[Vedi Regola 27-2b](#)

31.*

La sabbia è considerata un "impedimento sciolto" sul green ma non altrove:

- vero.
- falso.

[Vedi Definizione di "Impedimento sciolto"](#)

32.**

La palla di un giocatore giace in fairway vicino ad un bunker. Nel bunker si trova una pigna proprio sulla linea di gioco del giocatore. La può togliere?

- sì.
- no.

[Vedi Regola 23-1](#)

33.**

La palla del giocatore A si trova a tre metri dal green. La palla del giocatore B si trova sul green. È il turno di A di giocare e ritenendo che la palla di B possa interferire con il suo gioco chiede a B di marcarla e alzarla. B rifiuta di farlo poiché dice che la palla di A non si trova in green. B ha ragione?

- sì.
- no.

[Vedi Regola 22-2](#)

34.**

Durante il gioco un giocatore che non ha fatto un segno di identificazione sulla sua palla, trova vicine l'una all'altra due palle della stessa marca e numero. Non riesce a distinguere la sua palla dall'altra:

- può continuare il gioco con una delle due palle senza penalità.
- può continuare il gioco con la palla più lontana dalla buca senza penalità.
- deve tornare indietro a rifare il colpo con penalità di un colpo e distanza secondo la Regola 27-1. La palla originale è da considerare persa.

[Vedi Definizione di "Palla persa" e Regola 12-2](#)

35.*

Calcolate i punti Stableford per le buche seguenti:

| Par | Score | Colpi ricevuti | Punti Stableford |
|-----|-------|----------------|------------------|
| 5 | 7 | // | 2 |
| 4 | 7 | / | 0 |
| 4 | 6 | / | 1 |

[Vedi Regola 32-1.b](#)

36.*

Come sono definite le seguenti "cose" per le Regole del Golf?

| Oggetto | Impedimento sciolto | Ostruzione mobile | Nessuno dei due |
|----------------------------|---------------------|-------------------|-----------------|
| Pietra | X | | |
| Ramo secco | X | | |
| Pacchetto di sigarette | | X | |
| Sabbia sul green | X | | |
| Foglie secche | X | | |
| Divot staccato dal terreno | X | | |
| Ramo attaccato all'albero | | | X |
| Sabbia sull'avant-green | | | X |
| Torsolo di mela | X | | |
| Aiuola di rose | | | X |

Vedi Definizioni di "Impedimento sciolto" e "Ostruzione"

37.*

Dov'è consentito rimuovere "Impedimenti sciolti" e "Ostruzioni mobili"?

| Dove | Impedimenti sciolti | Ostruzioni mobili |
|------------------|---------------------|-------------------|
| Bunker | | X |
| Ostacolo d'acqua | | X |
| Rough | X | X |
| Area di partenza | X | X |
| Fairway | X | X |

Vedi Regole 23 e 24

38.**

Nelle seguenti situazioni in quali la palla è da considerare in gioco?

- palla sul tee prima di effettuare un colpo dall'area di partenza.
- palla che giace sul percorso durante il gioco di una buca.
- palla che giace in bunker durante il gioco di una buca.
- palla imbucata.
- palla che giace fuori limite durante il gioco di una buca.
- palla alzata dal green dopo averla marcata.
- palla droppata secondo le Regole dietro un ostacolo d'acqua.

Vedi Definizione di "Palla in gioco"

39.*

Dopo aver concluso la buca se siete seguiti da un altro gruppo:

- lasciate il green rapidamente dopo aver riposto la bandiera.
- fate il conto dei colpi e dei punti prima di lasciare il green.
- lasciate il green rapidamente dopo aver riposto la bandiera, riparato i pitch-mark e le tracce di eventuali chiodi delle scarpe. I conti li fate sul tee successivo.

Vedi Etichetta

40.**

In strokeplay vedi alla buca 3 di avere in sacca 15 bastoni. La penalità è:

- 2 colpi.
- 4 colpi.
- 6 colpi.

Vedi Regola 4-4

41.**

In matchplay il tuo avversario vince la buca 3. Al tee della 4 parti per primo (più risposte possibili):

- se l'avversario non dice nulla puoi continuare con la palla giocata senza penalità.
- l'avversario può esigere di rifare il colpo dopo di lui senza penalità.
- l'avversario può accettare che la tua palla sia in gioco con un colpo di penalità.
- hai perso la buca.

[Vedi Regola 10-1c](#)

42.**

In strokeplay facendo uno swing di prova un giocatore si accorge che nel back-swing è disturbato da un ramo di una pianta. Il giocatore elimina il disturbo piegando (senza romperlo) il ramo:

- nessuna penalità.
- un colpo di penalità.
- due colpi di penalità.

[Vedi Regola 13-2](#)

43.**

In strokeplay un giocatore esegue un colpo con una palla che non è la sua. Se ne accorge immediatamente poiché trova la sua nelle vicinanze. Cosa deve fare?

- giocare la sua palla senza penalità poiché ha effettuato un solo colpo con quella sbagliata.
- giocare la sua palla con un colpo di penalità.
- giocare la sua palla con due colpi di penalità.

[Vedi Regola 15-3b](#)

44.*

Dopo aver giocato una palla si ha sempre diritto di eventualmente giocare una palla provvisoria.

- vero.
- falso.

[Vedi Regola 27-2](#)

45.**

Dopo aver addressato la tua palla questa si sposta:

- un colpo di penalità e la palla va ripiazzata.
- nessuna penalità e la palla va giocata da dove si trova.
- un colpo di penalità e la palla va giocata da dove si trova.
- due colpi di penalità e la palla va ripiazzata.

[Vedi Regola 18-2b](#)

46.**

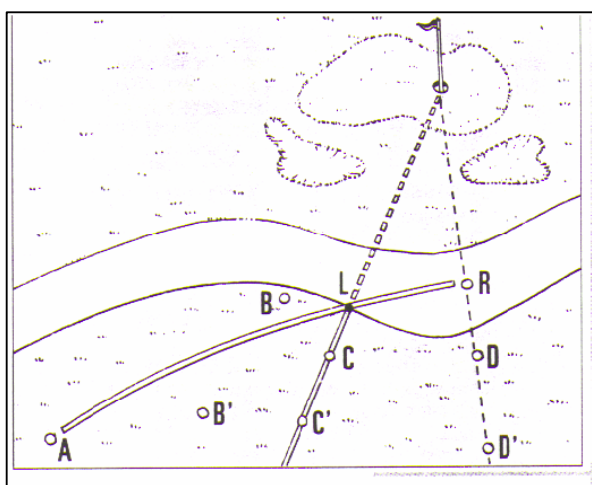
In strokeplay la tua palla giace sul fairway. Un tuo compagno di gioco la sposta accidentalmente con il suo carrello:

- il compagno di gioco incorre in un colpo di penalità e la palla va ripiazzata.
- nessuna penalità e la palla va giocata da dove si trova.
- nessuna penalità e la palla va ripiazzata.

Vedi Regola 18-4

47.**

Una palla giocata dal punto A termina nell'ostacolo d'acqua nel punto R. La palla ha attraversato il margine dell'ostacolo nel punto L. Per continuare il gioco il giocatore può dropare una palla con un colpo di penalità in quali punti marcati sulla vignetta?



- A
- B
- B'
- C
- C'
- D
- D'

Vedi Regola 26-1

48.**

La palla di un giocatore giace in bunker appoggiata ad un rastrello. Il giocatore toglie il rastrello facendo attenzione a non muovere la palla:

- un colpo di penalità per aver tolto il rastrello.
- due colpi di penalità per aver tolto il rastrello.
- nessuna penalità poiché il rastrello è un'ostruzione mobile anche in bunker.

Vedi Regola 24-1

49.**

Se la palla si trova contro il monticcolo formato da una talpa sul percorso è concesso dropare la palla senza penalità?

- sì.
- no.

Vedi Definizione di "Condizione anormale del terreno" e Regola 25-1

50.**

In strokeplay la palla di A è più vicina alla buca di quella di B. A gioca però prima di B senza trarne nessun vantaggio:

- nessuna penalità e il colpo vale come giocato.
- A incorre in un colpo di penalità e il colpo vale come giocato.
- nessuna penalità ma il colpo deve essere ripetuto.
- B può esigere che A rigiochi il colpo senza penalità quando sarà il suo turno.

Vedi Regola 10-2c

51.**

In strokeplay la palla di un giocatore giace sul green. Prima di puttare sulla sua linea del putt il giocatore vede qualche filo d'erba fuoriuscire dal green a causa delle tracce di chiodi di scarpe lasciate da un giocatore precedente (maleducato). Il giocatore schiaccia i fili d'erba con la testa del putter:

- due colpi di penalità.
 - un colpo di penalità.
 - nessuna penalità poiché ha semplicemente sistemato il danno fatto da un altro.
- [Vedi Regola 16-1a](#)

52.*

Sul area di partenza un giocatore che si appresta a cominciare la buca fa cadere la palla dal tee con un movimento di prova. C'è penalità?

- sì.
- no.

[Vedi Definizione di "Palla in gioco"](#)

53.*

Nelle situazioni seguenti indica quella/e dove il giocatore incorre in penalità dopo aver mosso un impedimento sciolto molto vicino alla palla:

- la palla al suolo si sposta dalla posizione iniziale e si ferma in altro punto.
- la palla sospesa su dell'erba alta sprofonda ancora di più nell'erba.
- la palla oscilla ma si ferma nella sua posizione iniziale.

[Vedi Definizione di "Palla mossa"](#)

54.**

Un giocatore marca e alza la sua palla in green. Dopo averla pulita la ripiazza correttamente. Prima di prendere posizione per giocare la palla si muove a causa di un colpo di vento allontanandosi dalla buca 20 centimetri:

- il giocatore deve ripiappare la palla nel punto originale senza penalità.
- il giocatore deve giocare la palla dove si è fermata senza penalità.

[Vedi Definizione di "Agente estraneo" e Regola 18-1](#)

55.**

Giocando dal fairway la palla di un giocatore termina in un folto rough. Dopo averla cercata il giocatore decide di tornare indietro e dropa una palla da dove aveva giocato il colpo precedente:

- la palla droppata è da considerare in gioco.
- la palla droppata è da considerare in gioco dopo aver effettuato un colpo.

[Vedi Definizione di "Palla persa"](#)

56.**

In matchplay un giocatore è disturbato nel suo possibile swing da una rete metallica che definisce il fuori limite. Alza la palla e la droppa secondo la Regola di Ostruzione inamovibile. Prima di giocare si rende conto che la rete metallica che indica il fuori limite non è da considerare un'Ostruzione.

Ripiazza dunque la palla al suo posto originale e gioca:

- nessuna penalità poiché ha corretto l'errore prima di giocare.
 - un colpo di penalità per aver mosso la palla in gioco.**
 - due colpi di penalità per aver alzato la palla secondo una Regola non applicabile.
- [Vedi Definizioni di "Fuori limite" e "Ostruzione" e Regola 18-2](#)

57.**

Un giocatore comincia la gara con 14 bastoni. Sul green della buca 4, dopo un putt mancato, rompe il putter per la collera. Può mandare il suo caddie a recuperare un altro putter per sostituire quello rotto?

- sì.
- no.**

[Vedi Regola 4-3b](#)

58.**

In strokeplay il giocatore A alla buca 4 gioca inavvertitamente il colpo di partenza un metro davanti agli indicatori di partenza. Il giocatore A e il giocatore B, suo compagno di gioco, pur sapendo entrambi che A dovrebbe ripetere il colpo con due colpi di penalità dall'interno dell'area di partenza (Regola 11-4b) decidono che A può continuare a giocare con la palla tirata da fuori dell'area di partenza senza penalità:

- A e B sono penalizzati di due colpi.
- A e B sono squalificati.**
- A è squalificato mentre B incorre in due colpi di penalità.
- A è squalificato mentre B non incorre in penalità.

[Vedi Regola 1-3](#)

59.**

In attesa di partire dalla buca 1 in una strokeplay un giocatore esegue qualche piccolo approach vicino all'area di partenza:

- due colpi di penalità.
- nessuna penalità.**
- è squalificato.

[Vedi eccezione alla Regola 7-1b](#)

60.**

Dopo un bel colpo verso il green la tua palla in movimento rimbalza sul coperchio di un irrigatore e termina in un bunker:

- sia in matchplay sia in strokeplay devi giocare la palla da dove si trova.**
- in matchplay puoi scegliere di annullare il colpo e rigiocarlo.
- sia in matchplay sia in strokeplay hai diritto di annullare il colpo e rigiocarlo.

[Vedi Definizione di "Agente estraneo" e Regola 19-1](#)

61.**

In strokeplay un giocatore gioca una palla dal bunker sul green. Sul green si rende conto che la palla non è la sua, infatti, tornando indietro, ritrova immediatamente la sua originale nel rough nei pressi del bunker:

- continua con la palla originale trovata con due colpi di penalità.
- **continua con la palla originale trovata senza penalità.**

Vedi Regola 15-3

62.**

Un giocatore dopo il tiro dal tee trova una palla in rough e credendo che sia la sua la gioca fino a terminare la buca in 5 colpi. Raccogliendola dalla buca si accorge che la palla non è la sua (più risposte possibili):

- sia in strokeplay sia in matchplay due colpi di penalità e continua a giocare.
- in matchplay deve correggere l'errore giocando la palla originale (se la trova) o mettendo in gioco una palla secondo le Regole con due colpi di penalità.
- **in strokeplay deve correggere l'errore giocando la palla originale (se la trova) o mettendo in gioco una palla secondo le Regole con due colpi di penalità.**
- **in matchplay perde la buca.**

Vedi Regola 15-3

63.*

La palla di un giocatore si trova sul green. Sulla linea del putt si trovano delle scaglie di corteccia. Il giocatore può toglierle spazzandole con (più risposte possibili):

- **la mano.**
- **un copribastone.**
- **un cappellino.**
- **un bastone.**

Vedi Regola 16-1a

64.**

In matchplay dopo un colpo la tua palla in movimento viene deviata accidentalmente dal carrello del tuo avversario:

- l'avversario perde la buca.
- tu perdi la buca.
- incorri in un colpo di penalità e giochi la palla da dove si trova.
- **puoi scegliere se giocare la palla da dove si trova o se annullare il colpo e rigiocarlo (prima che l'avversario faccia un colpo).**

Vedi Regola 19-3

65.*

Se la tua palla è infossata nel suo pitch-mark in qualsiasi parte del campo puoi alzarla e dropparla nel punto più vicino possibile, non più vicino alla buca, senza penalità?

- sì.
- **no.**

Vedi Regola 25-2

66.*

In matchplay la palla di un giocatore si trova in fairway. Dietro la palla c'è della sabbia che disturba l'esecuzione del colpo. Il giocatore toglie accuratamente la sabbia prima di effettuare il colpo:

- nessuna penalità.
- perde la buca.**
- due colpi di penalità.

Vedi Definizione di "Impedimento sciolto" e Regola 13-2

67.*

Nell'eseguire un colpo la tua palla si spezza in due pezzi che volano in avanti e si fermano in due punti diversi:

- devi annullare il colpo e rigiocare un'altra palla senza penalità.**
- devi droppare una palla nel punto in cui si trova il pezzo di tua scelta.

Vedi Regola 5-3

68. *

Dell'elenco seguente quali non sono degli impedimenti sciolti?

- rastrello.**
- copribastone.**
- terriccio accumulato da un lombrico.
- scaglie di corteccia.

Vedi Definizione di "Impedimento sciolto"

69.*

Se due giocatori si accordano per non applicare una Regola di golf in quale penalità incorrono nelle seguenti forme di gioco?

- Matchplay :..... *squalifica*.....
- Strokeplay:.... *squalifica*.....

Vedi Regola 1-3

70.*

Si ha diritto di giocare una palla provvisoria solo in due casi specifici. Quali sono?

- 1 *se la palla potrebbe essere in out*.....
- 2 *se la palla potrebbe essere persa (difficile da trovare) al di fuori di un ostacolo d'acqua (lateralí inclusi)*.....

Vedi Regola 27-2

71.*

I giocatori A e B hanno appena giocato la palla verso il green sopraelevato della buca 5 del loro club. Il giocatore C che è ospite e non conosce il campo domanda ai giocatori A e B se il bunker che protegge il green si trova a destra o a sinistra dello stesso. A indica che il bunker si trova a sinistra. Si può considerare che A ha dato un consiglio non permesso a C?

- sì.
- no.

[Vedi Definizione di "Consiglio"](#)

72.*

Quali sono le conseguenze se non si rispetta l'ordine di gioco su un'area di partenza nelle seguenti forme di gioco?

Strokeplay :..... *nessuna se nessuno ne trae un vantaggio*.....

Matchplay : *se l'avversario lo richiede occorrerà rifare il colpo dopo di lui*

[Vedi Regole 10-1 e 10-2](#)

73. *

Se la palla di un giocatore giace in una pozza di acqua occasionale in fairway il giocatore può (più risposte possibili):

- giocare la palla da dove giace ossia dalla pozza.
- droppare una palla nel punto più vicino che ovvia con l'interferenza senza avvicinarsi alla buca, senza penalità.
- dichiarare la palla ingiocabile. (opzione stupida ma possibile, non è errore tralasciarla!!)

[Vedi Regole 25-1 e 28](#)

74.*

Cosa si intende per "Ostacolo"?

- qualsiasi oggetto artificiale che disturba il gioco.
- i bunker.
- gli ostacoli d'acqua.
- qualsiasi cosa naturale che disturba il gioco.

[Vedi Definizione di "Ostacolo"](#)

75.*

È possibile considerare i risultati di un matchplay per le variazioni di handicap?

- sì.
- no.

76.*

Se la palla giace in bunker è possibile effettuare dei movimenti di prova fuori dal bunker toccando il suolo fuori dal bunker con il bastone:

- vero.
- falso.

Vedi Regola 7-2 Nota 1

77.*

Un giocatore può dichiarare la palla ingiocabile:

- solamente quando il suo avversario conferma che la palla è ingiocabile.
- solo in un bunker.
- in un ostacolo d'acqua.
- ovunque sul campo ad esclusione degli ostacoli d'acqua (lateralmente e non).

Vedi Regola 28

78.**

In strokeplay su di un par 3, A manda il suo primo colpo in bunker mentre B la manda corta dal bunker 20 centimetri. Giunti sul posto A gioca per sbaglio la palla di B e B la palla di A. Entrambi mandano la palla sul green. A putta (sempre con la palla di B) ed imbuca. Nel ritirare la palla dalla buca si accorge che ha giocato la palla di B e, controllando, B si accorge di aver giocato la palla di A dal bunker. Cosa devono fare?

A incorre in due colpi di penalità e deve droppare una palla nel bunker dove si trovava la sua originale.

B deve droppare una palla fuori dal bunker dove si trovava la sua originale senza penalità.

I colpi effettuati con le palle sbagliate non contano.

Vedi Regole 15-1 e 15-3

79.*

Con la palla in bunker è permesso prendere un rastrello e portarlo con se in bunker appoggiandolo di fianco nella sabbia?

- sì.
- no.

Vedi Regola 13-4

80.**

In strokeplay un giocatore esegue un tiro. La palla dapprima colpisce la sua sacca e poi termina la sua corsa in bunker. Qual è la penalità e come deve procedere il giocatore?

- ripetere il colpo senza penalità.
- due colpi di penalità e deve continuare con la palla dove si trova (in bunker).
- annullare il colpo, aggiungere due colpi di penalità e ripiazzare la palla da dove ha giocato.

Vedi Regola 19-2b

81.*

Quale dei seguenti paletti non è da considerare come "Ostruzione"?

- paletto blu di terreno in riparazione.
- paletto bianco di fuori limite.
- paletto rosso o giallo di un ostacolo d'acqua.

[Vedi Definizione di "Ostruzione"](#)

82.*

Una palla è da considerarsi persa quando il giocatore la dichiara come tale:

- vero.
- falso.

[Vedi Definizione di "Palla persa"](#)

83.*

Un giocatore marca e alza la sua palla in green. Mentre il suo avversario sta puttando fa rotolare la palla sul green per testarne la superficie:

- si tratta di una grossolana infrazione all'Etichetta.
- testare la superficie del green è un'infrazione alle Regole.
- non è nessuna delle due.

[Vedi Regola 16-1d](#)

84.**

Un giocatore che sta giocando la buca 7 con un colpo mancato manda la palla sul green della buca 15. Cosa deve fare?

Deve droppare la palla entro un bastone dal punto sul margine del green equidistante dalla bandiera da dove si trova la palla sul green sbagliato fuori dal green e senza avvicinarsi alla buca della buca che sta giocando.

[Vedi Regola 25-3](#)

85.*

Se la palla di un giocatore termina in fuori limite il giocatore deve giocare il prossimo colpo:

- dal punto più vicino in campo da dove giace la palla con due colpi di penalità.
- entro due lunghezze di bastone dal punto in cui la palla è uscita in fuori limite, non più vicino alla buca, con un colpo di penalità.
- dal punto più vicino possibile da dove ha giocato con un colpo di penalità.

[Vedi Regola 27-1](#)

86.*

In strokeplay un giocatore consegna la sua score-card con i risultati corretti per ogni buca ma con la somma totale per il giro sbagliata inferiore di un colpo al risultato ottenuto:

- il giocatore è squalificato.
- nessuna penalità; la responsabilità delle somme non è del giocatore.
- il giocatore e il marcatore sono squalificati.
- il giocatore incorre in due colpi di penalità.

Vedi Regola 6-6

87.*

Un giocatore gioca il primo colpo di una buca dall'area di partenza ma senza utilizzare il tee.

- deve ripetere il colpo utilizzando un tee.
- non c'è nessun obbligo di usare un tee dall'area di partenza.
- è squalificato per grave infrazione all'etichetta avendo rischiato di rovinare l'area di partenza inutilmente.

Vedi Regola 11-1

88.*

Se la palla termina sull'area di partenza di un'altra buca cosa devi fare?

- piazzare la palla su di un tee per non rovinare l'area di partenza.
- dropare la palla fuori dall'area di partenza nel punto più vicino senza avvicinarti alla buca senza penalità.
- giocare la palla come si trova.

Vedi Definizione di "Percorso" e "Area di partenza"

89.*

In matchplay la palla di A si trova più vicino alla buca di quella di B. Malgrado questo A gioca per primo. B può esigere che il colpo venga annullato e ripetuto nel giusto ordine di gioco senza penalità.

- vero.
- falso.

Vedi Regola 10-1c

90.*

È consentito giocare una palla in campo posizionando i piedi fuori limite.

- vero.
- falso.

Vedi Definizione di "Fuori limite"

91.*

Un giocatore ha l'obbligo di cercare per 5 minuti una palla che potrebbe essere persa?

- sì.
- no.

[Vedi Definizione di "Palla persa"](#)

92.**

Stai cercando la tua palla in rough. Durante la ricerca il tuo caddie sposta la palla inavvertitamente con il piede (più risposte possibili):

- Strokeplay : un colpo di penalità e la palla va ripiazzata.
- Strokeplay : nessuna penalità e la palla va ripiazzata.
- Matchplay : un colpo di penalità e la palla va ripiazzata.
- Matchplay : perdi la buca.

[Vedi Regole 18-2](#)

93.*

Pur non essendo codificato dalle Regole cosa si intende generalmente con la parola "flight"?

- il volo della palla fra tee e green in un par 3.
- la velocità di volo di una palla.
- il gruppo di giocatori che partono allo stesso orario e tee in una competizione.

94.*

In green una volta marcata, alzata, pulita e ripiazzata la palla ti accorgi che la palla è ancora sporca. Puoi:

- alzarla e pulirla ancora.
- marcarla, alzarla e pulirla ancora.
- non hai diritto di marcarla, alzarla e pulirla nuovamente.

[Vedi Regola 20-1](#)

95.**

La palla di A si trova in avant-green. La palla di B si trova in green. A deve giocare per primo ma considerando che la palla di B potrebbe interferire con il suo colpo chiede a B di marcare e alzare la sua palla. B rifiuta di farlo dicendo che siccome la palla di A non è in green non ha nessun obbligo di farlo. B ha ragione?

- sì.
- no.

[Vedi Regola 22-2](#)

96.*

Una palla si trova in green quando:

- si trova tutta sul green.
- si trova sul margine dell'avant-green e una piccola parte sporge sul green.
- quando una parte della palla tocca il green.**

[Vedi Definizione di "Putting green"](#)

97.**

La tua palla giace in gioco sulla stradina che costeggia la buca. Mentre ti avvicini vedi che un passante la trova, la alza e te la butta senza che tu l'abbia richiesto. Cosa fai?

La palla va ripiazzata nel punto originale senza penalità. Se il punto non è perfettamente identificabile la palla va droppata stimando al meglio la posizione originale.

[Vedi Regola 18-1](#)

98.*

Se nell'applicazione di una Regola devi misurare una o due lunghezze di bastone, puoi usare uno qualsiasi dei bastoni che hai in sacca ma devi usare quello per tutta la procedura di misurazione; non deve essere necessariamente il bastone che userai per giocare.

- vero.**
- falso.

[Vedi Decisione 20/1](#)

99.*

Su di una buca che costeggia il driving-range un giocatore che sta cercando la sua palla trova una palla da driving-range. Il giocatore con il bastone che ha in mano dà un colpetto alla palla del driving-range per ributtarla nel driving-range. Ha diritto di farlo?

- sì.**
- no.

[Vedi Regola 7 e Decisione 7-2/5](#)

100.*

Chi è responsabile dell'esattezza dei risultati registrati sulla score-card per ogni buca (e potrebbe incorrere in una squalifica se i risultati fossero errati)?

- il marcatore.
- il giocatore.**

[Vedi Regola 6-6d](#)

101.*

Un giocatore manda la palla in uno spesso rough. Gioca quindi una palla provvisoria facendo un ottimo colpo. Decide di continuare il gioco con la palla provvisoria ma prima di poter fare un secondo colpo con quest'ultima un compagno di gioco trova la palla originale in rough. Può abbandonare comunque la palla originale?

- sì.
- no.

Vedi Regola 27-2c

102.**

La tua palla giace in un bunker dentro un buco scavato da un coniglio:

- puoi droppare senza penalità dove credi ma obbligatoriamente nel bunker.
- puoi droppare, con un colpo di penalità, fuori dal bunker indietro quanto vuoi sulla linea di prolungamento bandiera - punto dove giace la palla originale.
- puoi droppare nel punto più vicino nel bunker non più vicino alla buca che ovvia al meglio alla situazione senza penalità.

Vedi Definizione di "Condizione anormale del terreno" e Regola 25-1

103.**

Il giocatore B toglie la bandiera dalla buca e la appoggia sul green. Il giocatore A putta un po' forte e la palla si dirige verso la bandiera per terra. Prima che la palla possa colpire la bandiera, B la sposta dal green come gesto di gentilezza verso A. Ci sono delle penalità e se sì per chi?

- sì, (sottolinea per chi) **A - B - tutti e due.**
- no, nessuna penalità.

Vedi Regola 1-2

104.**

Un giocatore prende il suo stance in un bunker. Prima di eseguire il colpo esita e cambia idea decidendo di cambiare bastone. Ha diritto di farlo?

- sì.
- no.

Vedi Regola 13-3 (Decisione 13-4/26)

105.**

Nell'eseguire un colpo un giocatore tocca la palla due volte. In totale il giocatore dovrà contare:

- due colpi.
- tre colpi.
- quattro colpi.

Vedi Regola 14-4

106.*

Togliere la palla dalla buca con il putter è un'infrazione all'Etichetta?

- sì.
- no.

[Vedi Etichetta](#)

107.*

Nel giorno di una competizione strokeplay è possibile giocare qualche buca del campo prima che la gara inizi ufficialmente?

- sì.
- no.

[Vedi Regola 7-1b](#)

108.*

Arrivato nei pressi del green di una buca vedi che la tua palla giace sul collar in fondo al green. Dove lasceresti il tuo carrello?

- davanti al green per far vedere che il green è occupato.
- in direzione del prossimo tee per poter abbandonare rapidamente il green dopo la conclusione della buca.
- prendi il carrello con te per poter scegliere il bastone giusto in fretta.

[Vedi Etichetta](#)

109.**

In strokeplay la palla di un giocatore giace sull'avant-green. Su richiesta del giocatore il caddie di un compagno di gioco va a custodire la bandiera. Il giocatore gioca la palla che rotolando tocca la bandiera custodita:

- il colpo va rigiocato senza penalità.
- la palla va giocata da dove è senza penalità poiché giocata da fuori green.
- la palla va giocata da dove è con due colpi di penalità.

[Vedi Regole 17-1 e 17-3](#)

110.**

Si ha diritto di giocare una palla da una zona delimitata come "Condizione anormale del terreno"?

- sì.
- no.

[Vedi Regola 25-1](#)

111.**

In strokeplay un giocatore gioca dal tee di partenza della buca 1. La palla colpisce una tosaerba dopo 150 metri di volo e rimbalza indietro diversi metri finendo sul tee di partenza delle donne della stessa buca. Cosa deve fare il giocatore?

- droppare una palla nel punto più vicino al punto in cui la palla è rimbalzata sulla tosaerba senza penalità.
- giocare la palla dove si trova senza penalità.
- rigiocare il colpo senza penalità.

[Vedi Regola 19-1](#)

112.*

Nel golf l'Etichetta è:

- una semplice raccomandazione su come comportarsi sul campo da golf.
- una convenzione su come doversi vestire per giocare a golf.
- una serie di linee guida alle quali ci si dovrebbe sempre attenere praticando golf.

[Vedi Etichetta](#)

113.**

Stai cercando la palla nel rough e finisci col calpestarla inavvertitamente spostandola di 20 centimetri. Cosa devi fare?

- la palla va ripiazzata con un colpo di penalità.
- giochi la palla da dov'è senza penalità poiché mossa inavvertitamente.
- la palla va ripiazzata senza penalità poiché mossa inavvertitamente.

[Vedi Regola 18-2](#)

114.**

In gara strokeplay la palla giace in bunker appoggiata ad un ramo secco. Prima di giocare togli il ramo secco senza che la palla si muova:

- nessuna penalità.
- un colpo di penalità.
- due colpi di penalità.

[Vedi Regola 23-1](#)

115.*

Dopo aver giocato un colpo si ha sempre diritto di giocare una palla provvisoria?

- sì.
- no.

[Vedi Regola 27-2](#)

116.**

In strokeplay un giocatore gioca una palla sbagliata dal fairway e fa tre colpi con quella palla prima di accorgersi che non è la sua. Torna indietro trovando la sua palla originale. Cosa deve fare?

- giocare la palla originale contando i tre colpi fatti con la palla sbagliata.
- giocare la palla originale aggiungendo due colpi di penalità. I colpi fatti con la palla sbagliata non vanno contati.
- terminare la buca con la palla sbagliata con due colpi di penalità.

[Vedi Regola 15-3](#)

117.**

Droppi da una situazione di acqua occasionale in fairway: nelle seguenti situazioni quando la palla deve essere ridroppata senza penalità (più risposte possibili)?

- la palla rotola per più di due bastoni da dove tocca il campo.
- la palla rotola nell'erba alta (quasi ingiocabile).
- la palla rotola più vicino alla buca da dove si trovava inizialmente.
- la palla rotola in bunker.
- la palla rotola in un ostacolo d'acqua.
- la palla rotola fuori limite.
- la palla rotola contro un albero.

[Vedi Regola 20-2c](#)

118.*

E concesso consegnare una score-card valida per i movimenti di handicap in una competizione quattro palle strokeplay?

- sì.
- no.

119.*

Sulla buca 7 giochi una palla "vecchia" perché hai paura che la palla finisca in acqua. Se raggiungi il green puoi cambiare la palla?

- sì.
- no.

[Vedi Regole 1-1 e 15-1](#)

120.*

Un giocatore con handicap 32 consegna una score-card di 100 colpi su un percorso par 72. Ha giocato:

- il suo handicap.
- più del suo handicap.
- sotto il suo handicap.

121.*

In un incontro matchplay è concesso chiedere in prestito un bastone all'avversario durante la partita?

- sì.
- no.

[Vedi Regola 4-4a](#)

122.**

In strokeplay qual è la penalità per un giocatore che non rispetta l'ordine di gioco senza trarne vantaggio?

- due colpi di penalità.
- un colpo di penalità.
- nessuna penalità.

[Vedi Regola 10-2c](#)

123.*

La tua palla termina in un ostacolo d'acqua seccato (non c'è l'acqua che normalmente dovrebbe esserci). La palla giace in modo che tu puoi giocarla. Puoi farlo?

- sì.
- no.

[Vedi Regola 26](#)

124.**

Con un approach di circa 50 metri la tua palla termina sul green che è molto in pendenza. La palla si ferma. Poco dopo mentre arrivi sul green per un colpo di vento la palla comincia a rotolare e termina in buca. Cosa devi fare?

Nulla la palla è da considerare imbucata.

.....
.....
[Vedi Definizione di "Agente estraneo"](#)

125.**

Con un approach di circa 50 metri la tua palla termina sul green che è molto in pendenza. La palla si ferma. Arrivi, marchi e alzi la palla e cerchi di ripiazzarla ma la palla non sta ferma e rotolando termina in buca. Cosa devi fare?

Piazzare la palla nel punto più vicino a quello originale dove possa rimanere ferma che non sia più vicino alla buca.

.....
[Vedi Regola 20-3d](#)

126.**

In strokeplay la palla di un giocatore giace in terreno di riparazione. Decide di droppare per ovviare all'interferenza. Quando gioca la palla droppata il tacco del piede sinistro è però ancora appoggiato all'interno del terreno in riparazione. C'è penalità e se sì quale?

- nessuna penalità.
- un colpo di penalità.
- due colpi di penalità.**

Vedi Regola 25-1b

127.*

Un giocatore segna la sua palla con una linea attorno alla circonferenza. Un compagno di gioco ritiene che tale linea sia un aiuto per puttare e che questo costituisce un'infrazione alle Regole. Ha ragione?

- sì.
- no.**

128.*

Durante il gioco di una buca è concesso fare un chip dal green invece di usare il putter?

- sì.**
- no.

129.**

La tua palla giace sul fairway. Il greenkeeper passa con una tosaerba e inavvertitamente passa sopra la tua palla che sparisce nella macchina. Come devi procedere?

Droppare una palla nel punto stimato più vicino al punto in cui giaceva la palla originale (senza penalità).

.....
Vedi Regola 18-1

130.**

Un giocatore parte dalla buca 1 senza accorgersi che ha 15 bastoni in sacca. Alla buca 3 si accorge che ha effettivamente un quindicesimo bastone in sacca ma che si tratta di un bastone mancino dimenticato da un suo amico e che lui non potrebbe usare essendo destro. C'è penalità?

- sì.**
- no.

Vedi Regola 4-4

131.*

E consentito dichiarare una palla ingiocabile:

- in un bunker?
- in un ostacolo d'acqua?

[Vedi Regola 28](#)

132.**

In gioco strokeplay un giocatore putta dal green e con la sua palla colpisce un'altra palla ferma sul green:

- un colpo di penalità e deve giocare la sua palla da dove si trova.
- due colpi di penalità e deve giocare la sua palla da dove si trova.
- nessuna penalità e deve giocare la palla da dove si trova.

[Vedi Regola 19-5](#)

133.**

In strokeplay la tua palla e quella del tuo compagno di gioco giacciono in green. È il tuo turno di giocare e chiedi al tuo compagno di gioco di marcare ed alzare la sua palla poiché interferisce con il tuo putt. Il compagno di gioco invece di marcare ed alzare la palla, la gioca imbucando il putt. Incorre in penalità?

- sì.
- no.

[Vedi Regola 22-2](#)

134.**

In strokeplay la tua palla e quella del tuo compagno di gioco giacciono in fairway. È il tuo turno di giocare e chiedi al tuo compagno di gioco di marcare ed alzare la sua palla poiché ti disturba. Alzando la palla la puoi pulire?

- sì.
- no.

[Vedi Regola 21](#)

135.**

In strokeplay le palle di A e B giacciono sul green. A decide, con l'accordo di B, di alzare e marcare entrambe le palle. Quando A ripiazza le palle si sbaglia e le inverte accidentalmente, di conseguenza entrambi puttano dal posto giusto ma con le palle scambiate. Cosa succede?

- due colpi di penalità per A.
- due colpi di penalità per entrambi.
- siccome A aveva il consenso di B non c'è nessuna penalità.

[Vedi Regole 15-1, 15-3 e 20-1](#)

136.*

In matchplay i giocatori hanno l'obbligo, pena la squalifica, di terminare ogni buca?

- sì.
- no.

[Vedi Regola 2-4](#)

137.*

In strokeplay i giocatori hanno l'obbligo, pena la squalifica, di terminare ogni buca?

- sì.
- no.

[Vedi Regola 3-2](#)

138.**

Cosa succede se un giocatore imbuca dal green con la bandiera in buca in strokeplay?

- due colpi di penalità.
- due colpi di penalità e il colpo va annullato e ripetuto.
- nessuna penalità.

[Vedi Regola 17-3](#)

139.**

La palla di A si trova davanti ad un bunker situato vicino al green. A attraversa il bunker per vedere la distanza e per togliere un rastrello che si trova proprio sulla linea di gioco. Prima di eseguire il colpo A rastrella per bene le sue tracce lasciate in bunker ripristinando la situazione iniziale. Ne aveva il diritto?

- sì.
- no.

[Vedi Regola 13-2](#)

140.*

È concesso strappare o appiattare un divot che si trova proprio dietro la palla sull'area di partenza prima di effettuare il primo colpo di una buca?

- sì.
- no.

[Vedi Regola 13-2](#)

141.**

In matchplay cominci una buca inavvertitamente da fuori dall'area di partenza corretta:

- due colpi di penalità e devi rigiocare una palla dall'area di partenza.
- nessuna penalità, l'avversario può esigere che rigiochi una palla dell'area di partenza.
- un colpo di penalità e continui con la palla giocata.

Vedi Regola 11-4a

142.*

In matchplay quattro palle i due partner di una parte arrivano in ritardo alla partenza. La parte è squalificata.

- vero.
- falso.

Vedi Regola 30-3

143.**

La palla di B si trova in un brutto lie. Il compagno di gioco A dice "Mi pare impossibile giocare quella palla; fossi in te la dichiarerei ingiocabile".

- B riceve due colpi di penalità per aver ricevuto un consiglio da A.
- A riceve due colpi di penalità per aver dato un consiglio.
- nessuna penalità poiché è concesso dare consigli.

Vedi definizione di "Consiglio" e Regola 8-1

144.**

In matchplay quattro palle un partner assente può raggiungere il match fra due buche o addirittura durante il gioco di una buca.

- vero.
- falso.

Vedi Regola 30-3

145.*

Un giocatore ha diritto di interrompere il gioco quando ritiene di essere in pericolo a causa di possibili fulmini.

- sì.
- no.

Vedi Regola 6-8

146.**

In strokeplay un giocatore pensa che il suo primo tiro sia fuori limite e tira una palla provvisoria secondo la Regola 27-2. Trova la palla originale ma non è chiaro se la palla sia in fuori limite. Decide dunque di invocare la Regola 3-3 giocando entrambe le palle, l'originale e la palla provvisoria, considerando la provvisoria come seconda palla per la Regola. È corretto?

- sì.
- no.

[Vedi Regola 3-3](#)

147.**

Un concorrente sposta inavvertitamente la sua palla quando ha già preso il suo address. Non è sicuro se deve ripiazzare la palla o se giocarla da dove si è fermata. Può giocare una seconda palla secondo la Regola 3-3?

- sì.
- no.

[Vedi Regola 3-3](#)

148.**

In Strokeplay un concorrente comincia la gara con 13 bastoni. Alla buca 9, dopo un cattivo putt, rompe il suo putter in un gesto di rabbia. Passando dal pro-shop per andare alla buca 10 e senza perdere tempo acquista un putter che userà per il resto del giro. Ne ha il diritto?

- sì.
- no.

[Vedi Regola 4-3](#)

149.**

A e B sono partner in una gara foursome. A esegue il suo drive alla buca 3 ma non è chiaro se la palla sia in gioco o in fuori limite. A gioca quindi una palla provvisoria. È corretto?

- sì.
- no.

[Vedi Regola 29-1](#)

150.**

La palla di A giace sul green vicino alla buca. La palla di B è fuori green. Quando A sta per marcare la sua palla B chiede ad A di lasciare la palla in green. A lascia la palla come richiesto da B. Vi sono penalità?

- due colpi di penalità per A.
- due colpi di penalità per B.
- due colpi di penalità per entrambi.
- squalifica per entrambi.

[Vedi Regole 22-1 e 1-3](#)