

Pravilo 1. Igra

1-1. UOPŠTENO

Golf je igra koja se sastoji od igranja/ ispucavanja loptice sa početnog mesta tzv. *Tee box-a* do završnog ubacivanja u *rupu*, *udarcem* ili uzastopnim *udarcima* u skladu sa već utvrđenim *Pravilima*.

1-2. Uticanje na lopticu

Igrač, kao ni njegov kedi- *caddie* ne smeju ništa da urade što bi moglo da utiče na položaj ili kretanje loptice, osim u skladu sa *Pravilima*.
(Uklanjanje pokretne prepreke – vidi Pravilo 24-1)

KAZNA ZA POVREDU PRAVILA 1-2:

Match play – gubitak polja; Stroke play – dva udarca

Napomena: U slučaju ozbiljne povrede Pravila 1–2, Odbor može izreći I kaznu diskvalifikacije.

1-3. Dogovor o odbacivanju pravila

Igrači se ne smeju dogovoriti da odbace bilo koje od *Pravila*, kao ni da izbegnu bilo koju zarađenu kaznu.

KAZNA ZA POVREDU PRAVILA 1-3:

Match play – diskvalifikacija obe strane; Stroke play – diskvalifikacija Umešanih takmičara

(Dogovor o igranju preko reda u Stroke play-u – vidi Pravilo 10-2c)

1-4. Slučajevi koji nisu obuhvaćeni Pravilima

Ako bilo koja tačka spora nije obuhvaćena *Pravilima*, odluka treba biti donesena nepristrasno i pravedno.

Pravilo 2. Match play

2-1. Pobjednik rupe

Meč plej se igra tako što suprostavljne strane igraju standardnu rundu na 18 rupa redosledom utvrđenim, izuzev u slučaju kada Odbor odluči da promeni redosled igranja pojedinih rupa.

U meč pleju igra se za osvajanje rupe.

Ako *Pravilima* nije određeno drugačije, pobjednik rupe je *strana* koja ubaci svoju lopticu sa manje *udaraca*. U hendikep meču pobjednik rupe je ona strana koja napravi niži neto rezultat.

Stanje u meču prati se izrazima: «toliko rupa u vođstvu» ili «izjednačeno» i «toliko preostalih».

Neka od *strana* je «dormie» kad je u vođstvu za onoliko rupa koliko ih je još ostalo da se odigraju.

2-2. Podeljena rupa

Rupa je podeljena ako je obe *strane* odigraju sa istim brojem *udaraca*. Kad igrač *ubaci* svoju lopticu, a protivniku ostane još jedan *udarac* za podelu rupe, svaka kazna naknadno dodeljena igraču na toj rupi ima za posledicu podelu rupe.

2-3. Pobjednik meča

Meč dobija ona *strana* koja vodi s razlikom većom od broja preostalih rupa.

Ako je meč nerešen, *Odbor* može, proizvesti *standardnu rundu* za onoliko rupa koliko je potrebno da se dobije pobjednik.

2-4. Priznavanje sledećeg udarca, rupe ili meča

Kad je protivnikova loptica u mirovanju, igrač može protivniku priznati ubačaj sledećim *udarcom* i lopticu može ukloniti bilo koja od *strana*, štapom ili na neki drugi način.

Igrač može protivniku priznati rupu bilo kad pre početka ili završetka igranja rupe.

Igrač može protivniku priznati meč bilo kad pre početka ili završetka igranja meča.

Priznavanje udarca, rupe ili meča ne može se poništiti niti povući.
(Loptica pred rupom – vidi Pravilo 16-2)

2-5. Nedoumice oko procedure; žalbe i prigovori

Ako u match play-u dođe do dvoumljenja ili rasprave među igračima, igrač može uložiti žalbu. Ako u tom trenutku nema na raspolaganju ovlašćenog predstavnika *Odbora* koji bi mogao odreagovati u razumnom roku, igrači treba da nastave meč bez zastoja. *Odbor* može odlučiti o žalbi samo ako je igrač obavestio protivnika o (i) uloženoj žalbi, (ii) činjenicama vezanim za događaj i (iii) daželi presudu. Žalba mora biti uložena pre nego što bilo koji igrač u meču odigra lopticu sa sledećeg *početnog mesta* ili, u slučaju zadnje rupe, pre negostu svi igrači u meču napuste zadnji *putting green*.

Kasnije uloženu žalbu *Odbor* može razmatrati samo ako se zasniva na činjenicama za koje igrač, koji ulaže žalbu, pre nije znao ili je dobio pogrešne informacije (Pravila 6-2a i 9) od protivnika.

Jednom kad je rezultat meča službeno objavljen *Odbor* može razmatrati kasnije uloženu žalbu samo ako je siguran da je protivnik znao da daje pogrešnu informaciju.

2-6. Opšta kazna

Kazna za povredu *Pravila* u match play-u je gubitak rupe, osim u slučaju kada se unapred utvrdi/ predvidi drugačije.

Pravilo 3. Stroke play

3-1. Pobjednik

Pobjednik je *takmičar* koji odigra *standardnu rundu* ili runde najmanjim brojem *udaraca*.

U handicap takmičenju, *takmičar* sa ostvarenim najmanjim neto rezultatom u *standardnoj rundi* ili rundama je pobjednik.

3-2. Propust u ubacivanju

Ako *takmičar* propusti ubacivanje loptice u neku od rupa, a ne ispravi grešku pre nego što je izveo *udarac* sa sledećeg *početnog mesta* ili u slučaju poslednje rupe u rundi pre nego što napusti *putting green*, *biće diskvalifikovan*.

3-3. Dvoumljenja oko procedure

a. Procedura

Ako, u stroke play-u, za vreme igranja rupe *takmičar* nije siguran u svoja prava ili ispravnost svog postupka, on može da bez kazne odigra rupu sa dve loptice. Nakon situacije u kojoj je dvoumljenje nastalo, *takmičar* treba da pre daljih postupaka objavi svom *markeru* ili *saigraču* svoju nameru da igra sa dve loptice, kao i da izabere lopticu čiji će se rezultat računati, ukoliko je to *Pravilima* dozvoljeno. Ako tako ne postupi, primenjuje se Pravilo 3-3b(ii).

Takmičar mora činjenice predstaviti Odboru pre predavanja rezultatske kartice. Ako tako ne postupi, *biće diskvalifikovan*.

b. Određivanje rezultata rupe

(i) Ako lopticom, koju je *takmičar* unapred odabrao da se računa, bude odigrano u skladu s *Pravilima*, rezultat postignut tom lopticom je *takmičarev* rezultat za tu rupu. U suprotnom se računa rezultat postignut drugom lopticom, ako *Pravila* dopuštaju proceduru koja je primenjena pri igranju ove lopte.

(ii) Ako *takmičar* unapred ne objavi svoju odluku da završi rupu sa dve loptice, ili s onom kojom želi da se računa, računa se rezultat postignut sa lopticom kojom je započeo igru, pod uslovom da je njome odigrano u skladu s *Pravilima*. Ukoliko nije odigrao rupu sa prvobitno izabranom lopticom računa se rezultat koji je ostvaren sa lopticom sa kojom je započeo tu rupu pod uslovom da je njome odigrano u skladu s *Pravilima*. U suprotnom računa se rezultat postignut drugom lopticom ako *Pravila* dopuštaju proceduru koja je primenjena za tu lopticu.

Napomena 1: Ako *takmičar* igra drugom lopticom prema Pravilu 3-3, *udarci* izvedeni nakon poziva na Pravilo propisani samo za igru tom lopticom neće se računati, a *kazneni udarci* uzrokovani tom lopticom su nepostojeći.

Napomena 2: Druga loptica odigrana prema Pravilu 3-3 ne smatra se *privremenom lopticom* shodno Pravilu 27-2.

3-4. Odbijanje prihvatanja Pravila

Ukoliko *takmičar* odbije da se povinuje propisanom *Pravilu*, i time utiče na prava drugog *Takmičara*, *biće diskvalifikovan*.

3-5. Opšta kazna

Kazna za povredu *Pravila* u stroke play-u je dva kaznena udarca, osim kad je predviđeno drugačije.

Pravilo 4. Palice

Kad igrač sumnja da određeni štap ne odgovara propisanim standardima treba da konsultuje nadležni organ *R&A*.

Proizvođač je dužan da pošalje uzorak štapa, koji namerava da proizvodi, na procenu nadležnom organu R&A koji će konstatovati da li je isti proizveden u skladu sa propisanim standardima i da li se kao takav može pustiti u proizvodnju. Ukoliko proizvođač ne postupi tako ili pak ne sačeka zvaničnu procenu pre početka proizvodnje ili plasiranja na tržište, izlaže se riziku da se štap proceni kao neodgovarajući shodno propisanim *Pravilima*. Svaki uzorak štapa koji je poslat R&A na procenu ostaje u njegovom vlasništvu radi daljih provera.

4-1. Oblik i izrada građa štapova

a. Uopšteno

Štapovi, kojima igrač igra, moraju odgovarati odredbama ovog Pravila, svojstvima i tumačenjima navedenim u Dodatku II.

b. Habanje i prepravka

Štap koji je proizveden u skladu sa *Pravilima* kada je bio nov, smatra se ispravnim i nakon trošenja normalnom upotrebom. Svaki deo štapa koji je namerno izmenjen smatra se novom promenom i kao takav, u izmenjenom stanju, mora odgovarati propisanim *Pravilima*.

4-2. Promena karakteristika štapa i dodatne izmene istih

a. Promena karakteristika štapa

Za vreme *standardne runde*, karakteristike štapa ne smeju se namerno menjati ni prilagođavati na bilo koji način.

b. Dodatne izmene

Dije dozvoljeno dodavati nikakav strani materijal na glavu štapa kojim bi se moglo namerno uticati na kretanje loptice.

KAZNA ZA POVREDU PRAVILA 4-1 ili 4-2

Diskvalifikacija.

4-3. Oštećenje štapa: popravka i zamena

a. Oštećenje štapa tokom normalne upotrebe

Ukoliko se u tokom igre štap ošteti prilikom normalnog korištenja igrač može:

- (i) I dalje koristiti štap u izmenjenom stanju do kraja *standardne runde*; ili
- (ii) bez nepotrebnog zadržavanja može sam popraviti štap ili neko drugi da mu ga popravi; ili

(iii) pruža se i dodatna mogućnost, ali samo u slučaju da je štap nepogodan za igru, da se zameni drugim štapom. Zamena štapa mora se obaviti bez nepotrebnog zadržavanja igre i ne sme biti zamenjen posuđivanjem štapa odabranog za igru od bilo kojeg igrača na *terenu*.

KAZNA ZA POVREDU PRAVILA 4-3a:

Vidi odluku za kršenje pravila 4-4a, b ili c.

Napomena: Štap se smatra nepogodnim za igru ako je bitno oštećen, npr. ukoliko je drška zarezana, značajno savijena ili prelomljena u komade ili ukoliko je glava štapa klimava, otpala ili značajno izobličena ili pak ukoliko je rukohvat postao labav. Štap se ne smatra nepogodnim za igru samo ako je ležanje štapa ili nagib glave promenjen ili je glava izgrebana.

b. Oštećenje nastala izvan normalne upotrebe

Ukoliko je štap igrača oštećen tokom *standardne runde*, ali ne prilikom normalne upotrebe, i ukoliko je raskliman, nepogodan ili je promenio igračke karakteristike, ne sme više upotrebljavati ili pak zameniti u rundi.

c. Oštećenje nastala pre početka igre

Igrač može koristiti štap koji je oštećen pre početka igre pod uslovom da je oštećeni štap i dalje u skladu sa *Pravilima*. Oštećenje štapa koje se dogodilo pre početka runde može biti popravljeno tokom runde pod uslovom da mu nisu izmenjene igračke karakteristike i da se time, nepotrebno ne zadržava igra.

KAZNA ZA POVREDU PRAVILA 4-3b ili c.

Diskvalifikacija.

4-4. Najviše četrnaest štapova

a. Izbor i zamena štapa

Igrač sme početi *standardnu rundu* sa najviše četrnaest štapova u torbi. Može upotrebiti samo štapove koje je odabrao za tu rundu, osim u slučaju da je igru počeo sa manje od četrnaest štapova pa svoju garnituru odabranih štapova može dopuniti do tog broja.

Dodavanje štapova ne sme nepotrebno zadržavati igru (Pravilo 6-7) i igrač ne sme dodati, odnosno pozajmiti štap za igru od bilo koje osobe koja igra na *terenu*.

b. Partneri smeju međusobno pozajmljivati štapove

Dozvoljeno je da partneri međusobno pozajmljuju štapove, ali pod uslovom da ukupni broj štapova koje ima svaki od partnera ne prelazi četrnaest.

KAZNA ZA POVREDU PRAVILA 4-4a ili b, BEZ OBZIRA NA BROJ SUVIŠNIH ŠTAPOVA:

Match play – Nakon odigrane rupe na kojoj je prekršaj otkriven, stanje u meču, odnosno rezultat, mora se ispraviti oduzimanjem po jedne rupe za svaku rupu na kojoj je došlo do prekršaja; najveći odbitak po rundi: dve rupe.

Stroke play – Dva udarca za svaku rupu na kojoj je došlo do prekršaja; najveća kazna po rundi: četiri udarca.

Bogey i par – kazne kao u *match play-u*.

Stableford takmičenja – vidi Napomenu 1, Pravilo 32–1b.

c. Suvišni štap proglašen izvan igre

Svaki štap čije je nošenje ili upotreba uzrokovala povredu Pravila 4-3a(iii) ili Pravila 4-4, igrač ga mora proglasiti «izvan igre» svom protivniku u *match play-u* ili *markeru* ili *saigraču* u *stroke play-u*, odmah nakon otkrića povrede pravila. Igrač ne sme koristiti taj štap ili štapove u nastavku *standardne runde*.

KAZNA ZA POVREDU PRAVILA 4-4c:
Diskvalifikacija.

Pravilo 5. Loptica

5-1. Uopšteno

Loptica kojom igrač igra mora odgovarati osobinama navedenim u Dodatku III.

Napomena: Odbor može zahtevati da na takmičenju (Pravilo 33-1) igrači moraju igrati samo sa onim lopticama čije se ime nalazi na aktuelnom popisu odgovarajućih golf loptica koji je izdao R&A.

5-2. Strani materijal

Ne sme se dodavati nikakav dodatni materijal, aplikacija na lopticu kojim bi se menjale njene karakteristike.

KAZNA ZA POVREDU PRAVILA 5-1 ILI 5-2.
Diskvalifikacija.

5-3. Loptica neprikladna za igru

Loptica koja je vidno zasečena, napukla ili je promenjenog oblika, smatra se neprikladnom za igru. Ali u slučajevima kada je na nju samo zalepljeno blato ili neki drugi materijal, kada je ogrebane ili oštećene površine, ili pak kada joj je oštećena ili izbledela boja ne smatra se neprikladnom za igru.

Ukoliko igrač ima razloga da veruje da je njegova loptica tokom igre postala neprikladna za igru, on može nekažnjeno podići svoju lopticu kako bi utvrdio da li je ona zaista neprikladna.

Pre nego što podigne lopticu, igrač svoju nameru mora najaviti svom protivniku u match play-u ili svom *markeru*, odnosno *saigraču* u stroke play-u i označiti položaj loptice. Tada sme podići i pregledati lopticu ali i mora dopustiti protivniku, *markeru* ili *saigraču* pregled, kao i praćenje podizanja i postavljanja loptice nazad. Loptica se prema Pravilu 5-3 ne sme čistiti kad se podiže. Ukoliko igrač propusti bilo koji deo ovoga postupka, *on se kažnjava jednim kaznenim udarcem.*

Ukoliko se utvrdi da je loptica postala neprikladna za igru tokom igre na polju koje se igra, igraču je dozvoljeno da je *zameni* novom, postavljajući je tačno na mesto na kome je ležala, prvobitno izabrana loptica. U suprotnom, prvobitna loptica biće vraćena na mesto gde je i bila. Ukoliko igrač *zameni* lopticu kad to nije dopušteno i izvede *udarac* sa tako pogrešno *zamenjenom* lopticom, *dobija opštu kaznu za kršenje Pravila 5-3*, ali ne podleže dodatnoj kazni prema ovom Pravilu ili Pravilu 15-1.

Ukoliko se loptica raspadne na delove tokom *udarca*, *udarac* će biti poništen, a igrač će odigrati novu lopticu bez kazne sa što je moguće bližeg mesta sa kojega je loptica odigrana (vidi Pravilo 20-5).

*KAZNA ZA POVREDU PRAVILA 5-3:
Match play – gubitak rupe;
Stroke play – dva kaznena udarca.

*Ako igrač dobije opštu kaznu za povredu Pravila 5-3, nikakva druga kazna u vezi tog Pravila neće biti primenjena.

Napomena: Ako protivnik, *marker* ili *saigrač* želi osporiti pravo na neprikladnost, mora to učiniti pre nego što igrač odigra drugu lopticu. (čišćenje loptice podignute na *putting greenu* ili po bilo kojem drugom Pravilu – vidi Pravilo 21)

Pravilo 6. Igrač

6-1. Pravila

Igrač i njegov *caddie* moraju da poznaju *Pravila*. Za svaku povredu Pravila od strane *caddie-a*, u *standardnoj rundi* igrač dobija odgovarajuću kaznu.

6-2. Handicap

a. Match play

Pre početka meča u handicap takmičenju, igrači moraju međusobno utvrditi pojedinačne handicape. Ako igrač počne meč sa prijavljenim višim hendikepom od onoga koji stvarno ima, I time utiče na broj dobijenih odnosno datih *udaraca*, *biće diskvalifikovan*; u suprotnom, igrač će igrati s prijavljenim handicap-om.

b. Stroke play

U svakoj rundi handicap takmičenja, *takmičar* mora upisati svoj hendikep na rezultatsku kartici pre nego što je vrati *Odboru*. Ako handicap nije upisan u rezultatsku karticu pre nego što je vraćena (Pravilo 6-6b), ili je upisan handicap viši od onoga koji igraču pripada, pa se time utiče na broj dobijenih *udaraca*, *biće diskvalifikovan* iz handicap takmičenja; u suprotnom, rezultat ostaje važeći.

Napomena: Igrač mora znati na kojim se poljima handicap udarci daju, odnosno primaju.

6-3. Startno vreme i grupe

a. Startno vreme

Igrač je dužan da poštuje startno vreme koje mu odredi *Odbor*.

b. Grupe

U stroke play-u *takmičar* ostaje u grupi koju je odredio *Odbor* tokom cele runde, osim u slučaju kada *Odbor* naknadno ne odobri i potvrdi zamenu.

KAZNA ZA POVREDU PRAVILA 6-3:

Diskvalifikacija.

(Igra najbolje loptice i igra četiri loptice – vidi Pravila 30-3a i 31-2)

Napomena: *Odbor* može na takmičenju da (Pravilo 33-1), ukoliko igrač stigne na startno mesto, spreman za igru, sa pet minuta zakašnjenja od vremena početka, a uz postojanje okolnosti koje dopuštaju odstupanje od kazne diskvalifikacije prema Pravilu 33-7, predvideti kaznu za kašnjenje na start *gubitak prve rupe u match play-u ili kaznu od dva udarca na prvoj rupi u stroke play-u* umesto diskvalifikacije.

6-4. Caddie

Igrač uvek može imati pomoć *caddie-a*, ali može imati samo jednog *caddie-a*.

KAZNA ZA POVREDU PRAVILA 6-4:

Match play – Nakon odigrane rupe na kojoj je otkriveno kršenje Pravila, rezultat meča se koriguje tako što se oduzima po jedna rupa za svaku rupu na kojoj je prekršaj ustanovljen; najveća kazna u rundi je – dve rupe.

Stroke play – Dva udarca za svaku rupu na kojoj je prekršaj ustanovljen; najveća kazna za rundu – četiri udarca.

Match ili stroke play – U slučaju kad dođe do prekršaja između dve rupe, kazna se primenjuje za iduću rupu.

Igrač koji ima više od jednog caddie-a i krši ovo Pravilo, mora odmah nakon ustanovljenja prekršaja osigurati da više, ni u kom trenutku, do krajastandardne runde, neće imati više od jednog caddie-a. U suprotnom igrač će biti diskvalifikovan.

Bogey i par– Kazna kao u match play-u.

Stableford takmičenja – Vidi Napomenu 2 u Pravilu 32-1b.

Napomena: Odbor može na takmičenju, (Pravilo 33-1) da zabrani prisustvo caddie-a ili ograničiti igrača u izboru caddie-a.

6-5. Loptica

Igrač je dužan da igra svoju lopticu. Svaki igrač bi trebalo da obeleži svoju lopticu.

6-6. Rezultat u Stroke play-u

a. Zapisivanje rezultata

Nakon svakog odigranog polja *marker* treba da sa *takmičarem* proveri rezultat i zapiše ga. Kad se završi runda *marker* mora da potpiše karticu i preda je *takmičaru*. Ako rezultat zapisuje nekoliko *markera*, svaki mora da potpiše onaj deo za koji je odgovoran.

b. Potpisivanje i vraćanje kartice

Nakon završetka runde, *takmičar* treba da proveri svoj rezultat na svakom polju i da se za eventualne nedoumice I nepravilnosti konsultuje sa *Odborom*. On mora da proveri da li je *marker tj. markeri* potpisao karticu, sam da je potpiše i preda *Odboru* što je moguće pre.

KAZNA ZA POVREDU PRAVILA 6-6b:

Diskvalifikacija.

c. Izmene na kartici

Nakon što *takmičar* preda karticu *Odboru* nije dozvoljeno unositi nikakve izmene na njoj.

d. Pogrešan rezultat odigrane rupe

Takmičar je odgovoran za ispravnost upisanog rezultata na svakoj rupi. Ukoliko vrati karticu sa upisanim rezultatom bilo koje rupe koji je niži od stvarno postignutog, *biće diskvalifikovan*. Ako vrati karticu s rezultatom bilo koje rupe koji je viši od postignutog, takav rezultat ostaje važeći.

Napomena 1: Odbor je odgovoran za izračunavanje rezultata i primenu Handicap-a zapisanog na kartici – vidi i Pravilo 33-5.

Napomena 2: Za stroke play četiri loptice vidi i Pravila 31-4 i 31-7a.

6-7. Nepotrebno zadržavanje; Spora igra

Igrač mora igrati bez nepotrebnog zadržavanja i u skladu sa uputstvima o ritmu igranja koje propisuje *Odbor*. Između završetka rupe i igranja sa sledećeg početnog područja igrač ne sme nepotrebno zadržavati igru.

KAZNA ZA POVREDU PRAVILA 6-7:

Match play – gubitak polja; *Stroke play* – dva udarca.

Bogey i par - vidi Napomenu 3 Pravila 32-1a.

Stableford - vidi Napomenu 3 Pravila 32-1b.

Za ponovljeni prekršaj – diskvalifikacija.

Napomena 1: Ako igrač nepotrebno zadržava igru između rupa, time zadržava igru na sledećoj rupi, osim za bogey, par i Stableford igru (vidi Pravilo 32), te se kazna tamo i primenjuje.

Napomena 2: Kako bi se sprečila spora igra *Odbor* može propozicijama takmičenja (Pravilo 33-1) propisati najduže dopušten vremenski period u kome se mora završiti *standardna runda*, rupa ili *udarac*.

Isključivo u *stroke play*-u *Odbor* može u navedenim uslovima promeniti kaznu za povredu ovog Pravila kako sledi:

Prva opomena – jedan udarac;

Druga opomena – dva udarca.

Treća opomena – diskvalifikacija.

6-8. Privremeni prekid igre; Nastavak igre

a. Kad je dopušten

Igrač ne sme prekinuti igru osim ako:

(i) *Odbor* obustavi igru;

(ii) Veruje da postoji opasnost od udara munje;

(iii) Traži odluku *Odbora* u vezi sumnje ili nesporazuma (vidi Pravila 2-5 i 34-3); ili

(iv) Postoji neki drugi razlog, kao što je iznenadna bolest.

Loše vreme samo po sebi ne predstavlja valjan razlog za prekid igre.

Ako igrač prekine igru bez odobrenja *Odbora*, mora o tome što pre je moguće da obavesti *Odbor*. Ukoliko tako postupi, a *Odbor* oceni razlog opravdanim, igrač neće biti kažnjen. U suprotnom, *igrač će biti diskvalifikovan*.

Odstupanja u match play-u: Igrači koji dogovorno prekinu meč neće biti diskvalifikovani ukoliko time ne usporavaju takmičenje.

Napomena : Napuštanje *golf terena* samo po sebi ne predstavlja prekid igre.

b. Postupak kad Odbor obustavi igru

Ukoliko se igrači u meču ili grupi u trenutku kad *Odbor* obustavi igru nalaze između dve rupe, ne smeju nastaviti igru sve dok *Odbor* ne odluči da se igra nastavlja. Ukoliko su počeli da igraju rupu, mogu je nastaviti pod uslovom da time ne usporavaju igru. Ukoliko izaberu da nastave tu rupu, dozvoljeno im je da prekinu igru pre završetka te rupi. U svakom slučaju igra mora biti prekinuta nakon završetka rupe.

Igrači mogu nastaviti igru samo onog trenutka kada to *Odbor* ponovo odobri.

KAZNA ZA POVREDU PRAVILA 6-8b:

Diskvalifikacija.

Napomena: Odbor može na takmičenju, (Pravilo 33-1) da zbog potencijalne opasnosti donese odluku da obustavi igru i nakon privremenog prekida. Ukoliko igrač odmah ne obustavi igru, *biće diskvalifikovan*, izuzev u slučaju kada okolnosti opravdavaju ublaženje kazne kako je predviđeno Pravilom 33-7.

c. Podizanje loptice pri prekidu igre

Kad tokom igre na rupi igrač prekine igru u skladu s Pravilom 6-8a, sme da podigne lopticu jedino ako je Odbor obustavio igru ili postoji dobar razlog za podizanje loptice. Pre podizanja loptice igrač mora označiti njen položaj. Ukoliko igrač prekine igru i podigne lopticu bez posebne dozvole Odbora, podizanje mora prijaviti Odboru (Pravilo 6-8a) kad mu se javi. Ukoliko igrač podigne svoju lopticu a da za to ne postoji dobar razlog, pre podizanja ne označi njen položaj ili ne obavestiti Odbor o podizanju loptice, *dobija kaznu od jednog udarca*.

d. Postupak kad se igra nastavlja

Igra se mora nastaviti sa mesta na kome je prekinuta, pa i kad se igra nastavlja sledećeg dana. Igrač mora pre ili nakon što je igra nastavljena postupiti na sledeći način:

(i) ukoliko je igrač podigao lopticu u skladu s Pravilom 6-8c, mora lopticu postaviti na mesto sa koga je loptica podignuta. Inače, loptica mora biti postavljena na mesto sa kojeg je podignuta;

(ii) ukoliko Pravilo 6-8c igraču dopušta podizanje loptice, ali ne mora postupiti tako, već može lopticu podići, očistiti i vratiti, ili *zameniti*, i ponovo je vratiti na isto mesto s kojeg je podignuta. Pre podizanja loptice igrač mora označiti njeno mesto; ili

(iii) ukoliko je loptica ili oznaka pomerena (uključujući pomicanje vodom ili vetrom) dok je igra bila prekinuta, loptica ili oznaka moraju biti vraćeni na mesto sa kojega su pomereni.

Napomena : Ukoliko je nemoguće odrediti mesto na koje treba postaviti lopticu, to se mesto mora proceniti i loptica mora biti postavljena na to mesto. Odredbe Pravila 20-3c se ne primenjuju.

**KAZNA ZA POVREDU PRAVILA 6-8c ili d:*

Match play – gubitak polja; Stroke play – dva udarca.

**Ako je igrač dobio opštu kaznu za povredu Pravila 6-8d neće biti dodatno kažnjen prema Pravilu 6-8c.*

Pravilo 7. Vežba

7-1. Pre ili u pauzama između rundi

a. Match play

Kada god igra match play, igrač može pre runde vežbati na *terenu* na kome će se takmičiti.

b. Stroke play

Pre odigravanja runde ili doigravanja bilo kojeg dana stroke takmičenja, *takmičar* ne sme vežbati na golf terenu na kome se održava takmičenje, kao ni

isprobavati površinu bilo kojega *putting green*a na terenu tako da kotrlja lopticu ili ispituje neravnine ili kosinu površine.

Kad se dve ili više rundi takmičenja igraju u uzastopnim danima, *takmičar* ne sme vežbati između rundi na bilo kojem od *terena* a na kojima se takmičenje odvija ili isprobavati površinu bilo kojeg *putting green*a na terenu tako da kotrlja lopticu ili ispituje neravnine ili kosinu površine.

Izuzetak: Dopušteno je da se vežba putt i chipp *udaraci* na ili u blizini prvog *početnog područja* pre početka runde ili doigravanja.

KAZNA ZA POVREDU PRAVILA 7-1b:

Diskvalifikacija.

Napomena: Odbor može propozicijama takmičenja (Pravilo 33-1) zabraniti da se vežba na terenu bilo kojeg dana match play takmičenja, kao i da dopusti vežbanje na takmičarskom terenu ili njegovom delu (Pravilo 33-2c) bilo kojeg dana ili između rundi stroke takmičenja.

7-2. Tokom runde

Igrač ne sme vežbati udarce za vreme igranja rupe.

U pauzi između igranja dve rupe igrač ne sme vežbati udarce, osim što sme vežbati putt i chipp udarce na ili u blizini:

(a) *putting green*u zadnje odigrane rupe,

(b) bilo kojeg *putting green*a za vežbu, ili

(c) *početnog područja* rupe koje će se sledeće igrati u rundi, pod uslovom da se takav *udarac* ne izvodi iz *hazarda* i da se time nepotrebno ne zadržava igra (Pravilo 6-7).

Udarci koji su izvedeni u nastavku igranja rupe čiji je rezultat već odlučan, ne smatraju se vežbanjem.

Izuzetak: Kad Odbor obustavi igru, igrač može pre nastavka da vežba (a) u skladu sa ovim Pravilom, (b) bilo gde izvan terena i (c) kako je već Odbor dodatno dopustio.

KAZNA ZA POVREDU PRAVILA 7-2:

Match play – gubitak polja; Stroke play – dva udarca.

U slučaju povrede Pravila između dve rupe kazna se primenjuje na sledećoj rupi.

Napomena 1: Zamah za vežbu nije *udarac* za vežbu i može se izvoditi bilo gde ako igrač time ne narušava *Pravila*.

Napomena 2: Odbor može, propozicijama takmičenja (Pravilo 33-1), zabraniti:

(a) vežbu na ili u blizini *putting green*-a zadnje odigrane rupe, i

(b) kotrljanje loptice na *putting green*-u zadnje odigrane rupe.

Pravilo 8. Savet; pokazivanje linije igranja

8-1. Savet

Za vreme *standardne runde* igrač ne sme:

(a) dati *savet* ni jednom takmičaru osim svom *partneru*, ili

(b) tražiti *savet* od bilo kog takmičara osim od svog *partnera* ili jednog od njihovih *caddie-a*.

8-2. Pokazivanje linije igranja

a. Izvan putting greena

Osim na *putting green-u*, *liniju igranja* može igraču pokazati bilo ko, ali niko ne sme stajati na ili pored linije ili u produžetku linije iza *rupe* za vreme izvođenja *udarca*. Svaka oznaka, koju tokom igre na polju postavi igrač ili s njegovim znanjem u cilju pokazivanja linije igranja, mora se ukloniti pre izvođenja *udarca*.

Izuzetak: *Zastavica* koja se pridržava ili je podignuta – vidi Pravilo 17-1.

b. Na putting green-u

Kad je igračeva loptica na *putting green-u*, igrač, njegov *partner* ili bilo koji od njihovih *caddie-a* mogu pre, ali ne i za vreme *udarca*, pokazati liniju putt-a, ali da pri tome ne dotaknu *putting green*. Nigde se ne sme postavljati nikakva oznaka za pokazivanje linije putt-a.

KAZNA ZA POVREDU PRAVILA:

Match play – gubitak polja; Stroke play – dva udarca.

Napomena: U ekipnim takmičenjima *Odbor* može propozicijama takmičenja (Pravilo 33-1) dopustiti svakoj ekipi da imenuje jednu osobu, koja sme da daje *savet* (uključujući pokazivanje linije putt-a) članovima te ekipe. *Odbor* može odrediti uslove imenovanja i dopustiti toj osobi obavljanje dužnosti savetovanja igrača, a ta osoba mora biti imenovana i prijavljena kod *Odbora* pre početka takmičenja.

Pravilo 9. Informacija u vezi izvedenih udaraca

9-1. Uopšteno

U broj *udaraca* koje je igrač izveo uključuju se i svi dobijeni *kazneni udarci*.

9-2. Match play

a. Informacija o izvedenim udarcima

Protivnik ima pravo tokom igranja *rupe* da proveri kod igrača broj *udaraca* koje je on izveo, a nakon završetka igre na rupi i ukupni broj *udaraca* izvedenih na upravo završenoj rupi.

b. Pogrešne informacije

Igrač ne sme svom protivniku dati pogrešnu informaciju. Ukoliko igrač to učini, **izgubiće rupu**.

Smatra se da je igrač dao pogrešnu informaciju ukoliko je:

(i) nije obavestio svog protivnika, najbrže što je moguće, da je dobio kaznu, izuzev (a) kad je očigledno postupao prema *Pravilu* koje uključuje kaznu i to je protivnik posmatrao, ili (b) je ispravio grešku pre nego je protivnik izveo sledeći *udarc*; ili

(ii) dao pogrešne informacije, tokom igre na rupi, u pogledu broja izvedenih *udaraca* i nije ispravio grešku pre nego je protivnik izveo sledeći *udarc*; ili

(iii) dao pogrešne informacije u pogledu broja izvedenih *udaraca* na upravo završenoj rupi, a to rezultira protivnikovim pogrešnim razumevanjem postignutog rezultata na toj rupi, osim ako je ispravio grešku pre nego je bilo koji igrač izveo *udarac* sa sledećeg *početnog područja*, ili u slučaju igranja zadnje rupe u meču, pre nego su svi igrači napustili poslednji *putting green*. Igrač je dao pogrešnu informaciju i kad je propustio da doda kazneni poen ne znajući da ona postoji. Igrača je dužan da poznaje *Pravila*.

9-3. Stroke play

Takmičar koji je kažnjen treba o tome da obavesti svog *markera* što je pre moguće.

Pravilo 10. Redosled igranja

10-1. Match play

a. Na početku igranja rupe

Strana koja ima *prednost igranja* na prvom početnom području određena je pozicijom na startnoj listi. Ako poretka nema, *prednost* se određuje žrebom. Strana koja dobije rupu preuzima *prednost* na sledećem *početnom području*. Ako je polje podeljeno, *prednost* zadržava strana koja ju je imala na prethodnom *početnom području*.

b. Tokom igranja rupe

Tokom igranja *prednost* u igranju ima ona loptica koja je najudaljenija od rupe. Ako su loptice jednako udaljene od rupe ili nije moguće odrediti koja je udaljenija, redosled igranja određuje se žrebom.

Pravilo 30-3c (*najbolja loptica* i match play *četiri loptice*).

Napomena: Kad nije moguće odigrati lopticu sa mesta na kome leži i igrač traži da igra s najbližeg mogućeg mesta sa kojega je ta loptica pre odigrana (vidi Pravilo 20-5) redosled igranja određen je mestom sa kojeg je izveden prethodni *udarac*. Kad se loptica igra s mesta sa kojeg nije izveden prethodni *udarac* redosled igranja određuje mesto na kome se loptica umirila.

c. Igranje preko reda

Ako igrač izvede *udarac* kada je na redu bio njegov protivnik, nema kazne, ali protivnik može odmah tražiti da se taj *udarac* poništi i da ga igrač izvede kad bude bio na redu, s najbliže mogućeg mesta sa kojega je prvobitno odigrana loptica (vidi Pravilo 20-5).

10-2. Stroke play

a. Na početku igranja rupe

Takmičar koji ima *prednost igranja* na prvom početnom području utvrđuje se poretkom na startnoj listi. Ako poretka nema, *prednost* se određuje žrebom.

Takmičar sa najnižim rezultatom na rupi preuzima *prednost* na sledećem početnom području. **Takmičar** sa drugim najnižim rezultatom igra sledeći itd. Ukoliko dva ili više *takmičara* imaju jednak rezultat ostvaren na prethodnoj rupi, igraće sa sledećeg početnog područja redosledom kojim su igrali na prethodnom početnom području.

b. Tokom igranja rupe

Kad su svi takmičari počeli igru na rupi, najpre se igra ona loptica koja je najudaljenija od *rupe*. Ako su loptice dvojice ili više igrača jednako udaljene od *rupe* ili nije moguće odrediti koja je udaljenija, redosled igranja određuje se žrebom.

Izuzetak: Pravila 22 (loptica koja smeta ili pomaže igru) i 31-5 (Stroke play sa četiri loptice).

Napomena: Kad nije moguće odigrati prvobitnu lopticu sa mesta na kome leži i igrač zahteva da igra s najbližeg mogućeg mesta sa kojega je ta loptica pre odigrana (vidi Pravilo 20-5), redosled igranja određen je mestom sa kojeg je izveden prethodni *udarac*. Kad se loptica igra sa mesta sa kojeg nije izveden prethodni *udarac*, redosled igranja određuje mesto na kome se loptica umirila.

c. Igranje preko reda

Ukoliko takmičar igra preko reda, nema kazne, a loptica će se dalje igrati kako leži. Međutim, ako *Odbor* ustanovi da su se takmičari dogovorili da igraju drukčijim redosledom od propisanog u korist jednog od njih, biće diskvalifikovani. (Izvođenje *udarca* kad je druga loptica u kretanju nakon igranja sa green-a - vidi Pravilo 16-1f)

(Nepravilan redosled Stroke play-a u igri u troje i četvero igrača, vidi Pravilo 29-3).

10-3. **Provizorna loptica ili druga loptica s početnog područja**

Ako igrač igra *provizornu lopticu* ili drugu lopticu sa *početnog područja*, treba to da učini nakon što je njegov protivnik ili *suigrač* izveo svoj prvi *udarac*. Ukoliko odigra *provizornu* ili drugu lopticu preko reda, biće primenjeno Pravilo 10-1c ili 10-2c.

Pravilo 11. Početno područje

11-1. Postavljanje loptice

Kad se igračeva loptica postavlja na *tee* unutar *početnog područja*, ona mora biti postavljena na:

- površinu *početnog područja*, uključujući i njezine neravnine (bez obzira da li ih je igrač napravio ili ne), ili
- *tee* postavljen u ili na površinu *početnog područja*, ili
- pesak ili drugi prirodni materijal postavljen na površinu *početnog područja*.

Igrač sme stajati izvan površine *početnog područja* da bi odigrao lopticu s njega.

Ako pri postavljanju loptice igrač koristi nedopuštenu vrstu *tee*-a ili drugi predmet za izdizanje loptice od površine, **on je diskvalifikovan**.

11-2. Markeri

Pre nego što igrač izvede svoj prvi *udarac* bilo kojom lopticom s *početnog područja* rupe koja će se igrati, smatra se da su markeri učvršćeni. U tim okolnostima, ako igrač pomakne ili dopusti da se markeri pomaknu kako mu ne bi smetali u zauzimanju stava, zamahu ili *liniji igranja*, **dobija kaznu za povredu Pravila 13-2**.

11-3. Loptica u padu sa Tee-a

Ako loptica, kad nije u igri, padne ili bude gurnuta sa tee-a od strane igrača pri adresiranju loptice, može se ponovo postaviti bez kazne. Međutim, ako je zamah izveden u takvim okolnostima, nezavisno o tome pomakne li se loptica ili ne, udarac se računa, ali nema kaznenih poena.

11-4. Igranje izvan početnog područja

a. Match play

Ako igrač na početku igre na rupu, odigra lopticu s mesta izvan početnog područja nema kazne, ali protivnik može odmah tražiti od igrača da taj udarac poništi i odigra lopticu s početnog područja.

b. Stroke play

Ako takmičar, na početku igre na rupu, odigra lopticu sa mesta izvan početnog područja, dobija kaznu od dva udarca i mora odigrati lopticu unutar početnog područja.

Ako takmičar izvede udarac sa sledećeg početnog područja ne ispravivši pogrešku ili u slučaju poslednje rupe u rundi napusti putting green ne najavivši nameru ispravke pogreške, on je diskvalifikovan.

Udarac koji je takmičar odigrao izvan početnog područja i kasniji udarci na rupu pre ispravke greške, ne racunaju se u njegov rezultat.

11-5. Igranje s pogrešnog početnog područja

Primenjuju se odredbe Pravila 11-4.

Pravilo 12. Traženje i prepoznavanje loptice

12-1. Traženje loptice; vidljivost loptice

U potrazi za svojom lopticom bilo gde na terenu igrač može dirati i savijati visoku travu, trsku, grmlje, trnje, vresak ili slično, ali samo koliko je potrebno za pronalaženje i prepoznavanje loptice, pod uslovom da time ne poboljšava položaj loptice, područje nameravanog stava ili liniju igranja. Igrač ne mora nužno videti svoju lopticu dok izvodi udarac.

Ako je loptica u prepreci prekrivena nepričvršćenom preprekom ili peskom, igrač sme ukloniti, ispipavanjem ili grabljajući štapom ili drukčije, onoliko nepričvršćenih prepreka ili onoliko peska što će mu omogućiti da vidi deo loptice.

Ako ukloni više od toga nema kazne, a loptica se opet mora prekriti tako da bude vidljiv samo jedan njen deo. Ako se pritom uklanjanju loptica pomakne, igrač nema kazne, ali loptica mora biti vraćena na mesto i prema potrebi ponovo prekrivena. U vezi uklanjanja nepričvršćenih prepreka izvan prepreke, vidi Pravilo 23.

Ako je loptica koja leži u neuobičajenim uslovima na terenu slučajno pomaknuta tokom traženja, nema kazne, loptica se mora vratiti na mesto, osim ako igrač ne odluči postupiti prema Pravilu 25–1b. Ako igrač vrati lopticu na mesto, on mora postupiti prema Pravilu 25-1b ako je primenjivo. Ako se veruje da loptica leži u vodi unutar vodene prepreke, igrač to sme proveriti s palicom ili drukčije. Ako je pri tom ispipavanju loptica pomaknuta, mora se bez kazne vratiti na mesto, osim ako igrač ne odluči

postupiti prema Pravilu 26-1. Nema kazne za *pomicanje* loptice ako je to učinjeno isključivo u cilju provere. Inače, *igrač je kažnjen jednim udarcem prema Pravilu 18-2a.*

KAZNA ZA POVREDU PRAVILA 12-1:

Match play – gubitak polja; Stroke play – dva udarca.

12 –2. Prepoznavanje loptice

Igrač je odgovoran za igranje svoje loptice. Svaki igrač na svoju lopticu treba staviti prepoznatljivu oznaku.

Osim u *prepreci*, igrač sme bez kazne podići lopticu za koju veruje da je njegova radi prepoznavanja i očistiti je do stepena potrebnog za prepoznavanje.

Pre nego što podigne lopticu, igrač mora svoju nameru najaviti protivniku u match play-u ili svom *markeru* ili *saigraču* u stroke play-u i označiti položaj loptice. On tada može podići i prepoznati lopticu ali mora dati protivniku, *markeru* ili *suigraču* priliku da prati njeno podizanje i vraćanje na mesto.

Loptica se ne sme čistiti osim onoliko koliko je potrebno da bi se mogla prepoznati prema Pravilu 12-2. Ako igrač ne postupi prema propisanoj proceduri ili po bilo kojem njenom delu ili podigne lopticu radi prepoznavanja u *prepreci*, *dobija jedan kazneni udarac.*

Ako je podignuta loptica njegova, igrač je mora vratiti na mesto. Ako igrač propusti da to učini *dobija opštu kaznu za kršenje Pravila 12-2*, ali nema dodatne kazne prema ovom Pravilu.

*KAZNA ZA POVREDU PRAVILA 12-2:

Match play – gubitak polja; Stroke play – dva udarca.

**Ako igrač dobije opštu kaznu zbog povrede Pravila 12-2, nema dodatnih kazni prema ovom Pravilu.*

Pravilo 13. Igranje loptice kako leži

13-1. Loptica se igra onako kako leži

Loptica se mora igrati onako kako leži, osim ako je *Pravilima* predviđeno drukčije

(Loptica u mirovanju pomaknuta – vidi Pravilo 18)

13-2. Poboljšavanje položaja, područje nameravanog zamaha ili linije igranja

Igrač ne sme poboljšati ili dopustiti da mu bude poboljšano:

- mesto ili položaj njegove loptice,
- područje njegovog nameravanog *stava* ili zamaha,
- *linija igranja* ili primereno produženje te linije iza *rupe*, ili
- područje u kojem će se ispustiti ili postaviti loptica bilo kojom od sledećih radnji:
 - pomicanjem, savijanjem ili lomljenjem ičega što raste ili je učvršćeno (uključujući nepomične *prepreke* i objekte koji označavaju područje *izvan granica*),
 - stvaranjem ili uklanjanjem nepravilnosti na površini,

- odstranjivanjem ili utiskivanjem peska, rasute zemlje, vraćanjem na mesto otkinutih busenova trave u zemlju, ili drugih oštećenja travnjaka, ili
 - odstranjivanjem rose, mraza ili vode.
- Ipak, igrač ne dobija kaznu ako to učini:
- pri stvarnom zauzimanju *stava*,
 - pri izvođenju *udarca* ili zamahu štapa unazad radi *udarca* i *udarac* je izveden,
 - na *početnom području* u stvaranju ili uklanjanju neravnina na tlu (Pravilo 11-1), ili
 - na *putting green-u* pri odstranjivanju peska i rasute zemlje ili popravljanju oštećenja (Pravilo 16–1).
- Palicom se tlo može samo lagano dodirnuti, a tlo se ne sme pritiskati.

Izuzetak: Loptica u prepreci – vidi Pravilo 13-4.

13-3. Zauzimanje stava

Igrač ima pravo nogama čvrsto zauzeti *stav*, ali ne sme graditi mesto na koje će stati.

13-4. Loptica u prepreci; zabranjene radnje

Osim kako je predviđeno *Pravilima*, pre izvođenja *udarca* na loptici koja je u *prepreci* (bez obzira da li je u *peščanoj* ili *vodenoj prepreci*) ili one koja je bila podignuta iz *prepreke*, a sme biti ispuštena ili postavljena u *prepreku*, igrač ne sme:

- a. proveriti stanje te ili bilo koje slične *prepreke*,
- b. dodirnuti tlo u prepreci ili vodu u vodenoj prepreci rukom ili štapom; ili
- c. dodirnuti ili pomaknuti *slobodnu prepreku* koja leži unutar ili dodiruje *prepreku*

Izuzeci:

1. Pod pretpostavkom da igrač ne proverava stanje prepreke niti poboljšava položaj loptice, nema kazne ako igrač(a) dodirne tlo u bilo kojoj *prepreci* ili vodu u *vodenoj prepreci* pri padu ili kao pokušaj sprečavanja pada, pri odmicanju *prepreke*, u merenju, vraćanju, podizanju, postavljanju ili vraćanju loptice prema nekom Pravilu ili (b) ostavi svoje štapove u *prepreku*.

2. Igrač ili njegov *caddie* mogu nakon izvođenja *udarca* izravnati pesak ili tlo u *prepreci* pod uslovom da, ako loptica još uvijek leži u prepreci ili će biti podignuta i ispuštena ili postavljena u *prepreku*, ne čine ništa što bi moglo poboljšati njen položaj ili pomoći igraču u daljem igranju rupe.

Napomena: U svakom trenutku, uključujući i pri *adresiranju* i zamahu za *udarac*, igrač sme dodirnuti štapom ili nečim drugim svaku *prepreku* i svaku tvorevinu koju *Odbor* proglaši sastavnim delom *terena*, kao i travu, grm, drvo ili drugu rastuću stvar.

KAZNA ZA POVREDU PRAVILA:

Match play – gubitak polja; *Stroke play* – dva *udarca*

(Traženje loptice – vidi Pravilo 12-1)

(Olakšica za lopticu u vodenoj prepreci – vidi Pravilo 26)

Pravilo 14. Udaranje loptice

14-1. Pravilno udarena loptica

Loptica se mora pravilno udariti glavom palice i ne sme se gurati, okrznuti niti zagrabiti.

14-2. Asistencija

Pri izvođenju *udarca* igrač ne sme:

- a. prihvatiti fizičku asistenciju ili pomoć od strane; ili
- b. dopustiti svome *caddie-u*, svom *partneru* ili *partnerovu caddie-u* da se postave na ili u blizini produžetka linije igranja ili linije putt-a iza loptice.

KAZNA ZA POVREDU PRAVILA 14-1 ili 14-2:

Match play – gubitak polja; Stroke play – dva udarca

14-3. Vestačka sredstva i neuobičajena oprema

R&A zadržava pravo, bilo kad, promeniti Pravila u vezi veštačkih sredstava ili neuobičajene opreme i napraviti ili promeniti tumačenje u vezi ovih Pravila.

Igrač koji sumnja da li bi korišćenje nekog sredstva značilo povredu Pravila 14-3 treba zatražiti mišljenje R&A.

Proizvođač može dostaviti uzorak sredstva koji će proizvoditi na odobrenje R&Au, kako bi dobio mišljenje može li korišćenje istog tokom *standardne runde* prouzrokovati da igrač povredi Pravilo 14-3. Takav uzorak ostaje vlasništvo R&A u svrhu reference. Ako proizvođač propusti dostaviti uzorak pre proizvodnje i/ili promocije sredstva, preuzima rizik da sredstvo neće biti odobreno u skladu s *Pravilima*.

Osim kako je predviđeno *Pravilima*, tokom *standardne runde*, igrač ne sme koristiti nikakva veštačka sredstva ili neuobičajenu opremu:

- a. koja bi mu mogla pomoći pri izvođenju *udarca* ili u njegovoj igri, ili
- b. u svrhu procenjivanja ili merenja udaljenosti ili uslova koji mogu uticati na njegovu igru, ili
- c. koja bi mu mogla pomoći u hvatanju štapa, osim sledece:
 - (i) glatke rukavice smeju bit nošene,
 - (ii) smola, prašak i sredstva za sušenje i protiv vlage smeju se koristiti, i
 - (iii) oko rukohvata se sme omotati peškir ili maramica.

KAZNA ZA POVREDU PRAVILA 14-3:

Diskvalifikacija.

14-4. Višestruko udaranje loptice

Ako igrač štapom udari lopticu više od jednom tokom *udarca*, igrač će ubrojiti *udarac* i *dodati kazneni udarac*, što znači ukupno dva *udarca*.

14-5. Igranje loptice u pokretu

Igra ne sme izvoditi *udarac* dok je njegova loptica u pokretu.

Izuzeci:

- Pad loptice sa *fee-a* – Pravilo 11-3
- Višestruko udaranje loptice – Pravilo 14-4
- Kretanje loptice u vodi – Pravilo 14-6

Kad se loptica počne *kretati* nakon što je igrač počeo *udarac* ili u kretanju

palice unazad radi izvođenja *udarca*, on neće dobiti nikakvu kaznu prema ovom Pravilu radi igranja loptice u kretanju, ali nije izuzet od kazne zbog povrede sledećih *Pravila*:

- Loptica u mirovanju kad je igrač *pomakne* – Pravilo 18-2a
- Loptica u mirovanju pomaknuta nakon *adresiranja* – Pravilo 18-2b
(Ako je namerno skrene ili zaustavi igrač, partner ili caddie – vidi Pravilo 1-2)

14-6. Kretanje loptice u vodi

Kad se loptica kreće u vodi u *vodenom hazardu*, igrač može bez kazne izvesti *udarac*, ali ne sme odugovlačiti s *udarcem* u nameri omogućavanja vetru ili struji vode da poboljšaju njen položaj. Loptica u kretanju u vodi u *vodenoj prepreci* može se podići ako se igrač odluči pozvati na Pravilo 26.

KAZNA ZA POVREDU 14-5 ILI 14-6:

Match play – gubitak polja; Stroke play – dva udarca.

Pravilo 15. Pogrešna loptica; Zamenjena loptica

15-1. Uopšteno

Igrač mora ubaciti u rupu onu lopticu kojom je igrao s *početnog područja* osim ako je loptica *izgubljena*, *izvan granica* ili je igrač *zamenio* lopticu, bilo da je ta zamena dopuštena ili ne (vidi Pravilo 15-2). Ako igrač igra *pogrešnom lopticom*, vidi Pravilo 15-3.

15-2. Zamenjena loptica

Igrač može *zameniti* lopticu kad postupi prema *Pravilu* koje dopušta igraču da igra, ispušta ili polaže drugu lopticu kako bi završio igru na rupi.

Zamenjena loptica postaje *loptica u igri*.

Ako igrač *zameni* lopticu kad to *Pravilima* nije dopušteno, ta *zamenjena loptica* nije *pogrešna loptica*; ona postaje *loptica u igri*. Ako ne ispravi pogrešku kako je predviđeno Pravilom 20-6 i igrač izvede *udarac* s *pogrešno zamenjenom lopticom*, *dobija kaznu prema Pravilu koje se primenjuje za takav slučaj* i, u *stroke play-u*, mora odigrati do kraja rupe sa *zamenjenom lopticom*.

(Igranje s pogrešnog mesta – vidi Pravilo 20-7)

15-3. Pogrešna loptica

a. Match play

Ako igrač izvede *udarac pogrešnom lopticom* koja nije u *prepreci*, *on gubi rupu*.

Ako igrač u *prepreci* izvede jedan ili više *udaraca s pogrešnom lopticom*, nema kazne. Udarci izvedeni u *prepreci s pogrešnom lopticom* ne racunaju se u igračev rezultat.

Ako *pogrešna loptica* pripada drugom igraču, njezin je vlasnik mora položiti na mesto sa kojega je *pogrešna loptica* prvi put odigrana.

Ako igrač i protivnik zamene loptice tokom igre na rupi, prvi koji je izveo *udarac pogrešnom lopticom*, a to nije u *prepreci*, *gubi rupu*; kad to ne može

biti utvrđeno rupa se do kraja igra zamenjenim lopticama.

b. Stroke play

Ako takmičar izvede *udarac* ili *udarce* sa *pogrešnom lopticom*, koja nije u prepreci, *dobija kaznu od dva udarca*.

Ako je *udarac* izveden *pogrešnom lopticom* iz prepreke tada nema kazne. *Udarci* koje takmičar izvede s *pogrešnom lopticom* u prepreci ne ubrajaju se u takmičarev rezultat.

Takmičar svoju pogrešku mora ispraviti igranjem ispravne loptice ili prema proceduri propisanoj *Pravilima*. Ako propusti tako postupiti pre nego što izvede *udarac* sa sledećeg *početnog područja* ili u slučaju poslednje rupe u rundi propusti najaviti nameru za ispravkom svoje greške pre nego što napusti *putting green*, *on je diskvalifikovan*.

Udarci koje takmičar odigra s *pogrešnom lopticom* ne racunaju se u njegov rezultat.

Ako *pogrešna loptica* pripada drugom takmičaru, njen je vlasnik mora položiti na mesto sa koga je *pogrešna loptica* prvi put odigrana.

(Promena položaja postavljene ili vraćene loptice – vidi Pravilo 20-3b)

(Mesto je nemoguće utvrditi – vidi Pravilo 20-3c).

Pravila 16. Putting green

16-1. Uopšteno

a. Dodirivanje linije putt-a

Linija putt-a ne sme se dotaknuti osim:

(i) igrač može odstraniti *slobodne prepreke*, ne utiskujući pritom ništa u tlo;

(ii) *adresirajući* lopticu igrač sme štap položiti na tlo ispred loptice ne utiskujući pritom ništa u tlo;

(iii) pri merenju – Pravilo 18-6;

(iv) pri podizanju loptice – Pravilo 16-1b;

(v) pri utiskivanju oznake položaja loptice;

(vi) pri popravljanju pokrova starih *rupa* ili otisaka loptice na *putting green-u* – Pravilo 16-1c; i

(vii) pri uklanjanju pomičnih prepreka – Pravilo 24-1.

(Pokazivanje linije putt-a na *putting green-u* - vidi Pravilo 8-2b)

b. Podizanje i čišćenje loptice

Loptica na *putting green-u* sme biti podignuta i prema želji očišćena. Pre podizanja loptice mora se označiti njen položaj, a loptica se mora vratiti na mesto sa koga je bila podignuta.

c. Popravljanje pokrova rupa, otisaka loptice i ostalih oštećenja

Igrač sme popraviti pokrov starih *rupa* ili oštećenja na *putting green-u* nastalih udarom loptice, bez obzira da li njegova loptica leži na *putting green-u* ili ne. Ako se pri popravku loptica ili *marker* slučajno *pomere*, moraju biti vraćeni na mesto. Nema kazne za *pomerenu* lopticu tokom specifične radnje, popravka pokrova starih *rupa* ili oštećenja na *putting green-u* nastalih udarom loptice. U bilo kom drugom slučaju *igrač dobija*

kazneni udarac prema Pravilu 18-2a.

Sva ostala oštećenja na *putting green-u* ne smeju se popravljati ako bi to moglo pomoći igraču u njegovu igranju te rupe.

d. Proveravanje površine

Za vreme igranja rupe igrač ne sme isprobavati površinu *putting green-a* kotrljanjem loptice ili trljanjem same površine.

e. Stajanje iznad ili na liniji putt-a

Igrač ne sme izvesti *udarac* na *putting greenu* iz stava pri kome stoji s obe strane *linije putt-a* ili nogom dodiruje *liniju putt-a*, odnosno njezin produžetak iza loptice.

f. Izvođenje udarca za vreme kretanja druge loptice

Igrač ne sme izvesti *udarac* za vreme kretanja druge loptice nakon što je izveden *udarac s putting green-a*, osim ako je to učinio kad je bio njegov red za igranje, te neće biti kažnjen.

(Podizanje loptice koja ometa ili pomaže igru dok se druga loptica kreće – vidi Pravilo 22)

KAZNA ZA POVREDU PRAVILA 16-1:

Match play – gubitak polja; Stroke play – dva udarca

(Položaj caddie-a ili partnera - vidi Pravilo 14-2)

(Pogrešan *putting green* - vidi Pravilo 25-3)

16-2. Loptica koja visi nad rupom

Kad bilo koji dio loptice visi nad ivicom *rupe*, igraču je dopušteno uzeti vreme potrebno da dođe do rupe bez prekomernog zadržavanja i dodatnih 10 sekundi kako bi utvrdio da li se loptica umirila. Ako do tog momenta loptica nije pala u *rupu*, smatra se da se umirila. Ako loptica nakon toga padne u *rupu*, smatra se da ju je igrač ubacio svojim poslednjim udarcem i *dodaje jedan kazneni udarac svom rezultatu* na toj rupi; inače nema kazne prema ovom Pravilu.

(Nepotrebno zadržavanje – vidi Pravilo 6-7)

Pravila 16. Putting green

16-1. Uopšteno

a. Dodirivanje linije putt-a

Linija putt-a ne sme se dotaknuti osim:

- (i) igrač može odstraniti *slobodne smetnje*, ne utiskujući pritom ništa u tlo;
 - (ii) *adresirajući* lopticu igrač sme štap položiti na tlo ispred loptice ne utiskujući pritom ništa u tlo;
 - (iii) pri merenju – Pravilo 18-6;
 - (iv) pri podizanju loptice – Pravilo 16-1b;
 - (v) pri utiskivanju oznake položaja loptice;
 - (vi) pri popravljanju pokrova starih *rupa* ili otisaka loptice na *putting green-u* – Pravilo 16-1c; i
 - (vii) pri uklanjanju pomičnih prepreka – Pravilo 24-1.
- (Pokazivanje linije putt-a na *putting green-u* - vidi Pravilo 8-2b)

b. Podizanje i čišćenje loptice

Loptica na *putting green-u* sme biti podignuta i prema želji očišćena. Pre podizanja loptice mora se označiti njen položaj, a loptica se mora vratiti na mesto sa koga je bila podignuta.

c. Popravljanje pokrova rupa, otisaka loptice i ostalih oštećenja

Igrač sme popraviti pokrov starih *rupa* ili oštećenja na *putting green-u* nastalih udarom loptice, bez obzira da li njegova loptica leži na *putting green-u* ili ne. Ako se pri popravku loptica ili *marker* slučajno *pomere*, moraju biti vraćeni na mesto. Nema kazne za *pomerenu* lopticu tokom specifične radnje popravka pokrova starih *rupa* ili oštećenja na *putting green-u* nastalih udarom loptice. U bilo kom drugom slučaju *igrač dobija kazneni udarac prema Pravilu 18-2a*.

Sva ostala oštećenja na *putting green-u* ne smeju se popravljati ako bi to moglo pomoći igraču u njegovom igranju te rupe.

d. Proveravanje površine

Za vreme igranja rupe igrač ne sme isprobavati površinu *putting green-a* kotrljanjem loptice ili trljanjem same površine.

e. Stajanje iznad ili na liniji putt-a

Igrač ne sme izvesti *udarac* na *putting green-u* iz *stava* pri kome stoji s obe strane *linije putt-a* ili nogom dodiruje *liniju putt-a*, odnosno njen produžetak iza loptice.

f. Izvođenje udarca za vreme kretanja druge loptice

Igrač ne sme izvesti *udarac* za vreme kretanja druge loptice nakon što je izveden *udarac* s *putting green-a*, osim ako je to učinio kad je bio njegov red za igranje, te neće biti kažnjen.

(Podizanje loptice koja ometa ili pomaže igru dok se druga loptica kreće – vidi Pravilo 22)

KAZNA ZA POVREDU PRAVILA 16-1:

Match play – gubitak polja; Stroke play – dva udarca

(Položaj *caddie-a* ili partnera - vidi Pravilo 14-2)

(Pogrešan *putting green* - vidi Pravilo 25-3)

16-2. Loptica koja visi nad rupom

Kad bilo koji deo loptice visi nad ivicom *rupe*, igraču je dopušteno uzeti vreme potrebno da dođe do rupe bez prekomernog zadržavanja i dodatnih 10 sekundi kako bi utvrdio da li se loptica umirila. Ako do tog trenutka loptica nije pala u *rupu*, smatra se da se umirila. Ako loptica nakon toga padne u *rupu*, smatra se da ju je igrač ubacio svojim poslednjim udarcem i *dodaje jedan kazneni udarac svom rezultatu* na toj rupi; inače nema kazne prema ovom Pravilu.

(Nepotrebno zadržavanje – vidi Pravilo 6-7)

Pravilo 17. Zastavica

17-1. Zastavica pridržavana, uklonjena ili dignuta u zrak

Prije izvođenja *udarca*, bilo gde na terenu, igrač može tražiti da se

zastavica pridrži, ukloni ili drži u vazduhu radi pokazivanja položaja *rupe*. Ako pre *udarca* *zastavica* nije pridržavana, uklonjena ili držana u vazduhu, tokom izvođenja *udarca* ili dok je igračeva loptica u pokretu ne sme biti pridržavana, uklonjena ili držana u vazduhu kako ne bi uticala na kretanje loptice.

Napomena 1: Ako je *zastavica* u *rupi* i neko stoji blizu *rupe* za vreme izvođenja *udarca*, smatra se da rukuje *zastavicom*.

Napomena 2: Ako je, pre izvođenja *udarca*, *zastavica* pridržavana, uklonjena ili je držana u vazduhu od bilo koga, sa znanjem igrača i on nema prigovora, smatra se da je igrač to odobrio.

Napomena 3: Ako bilo ko pridrži ili drži *zastavicu* za vreme izvođenja *udarca*, smatra se da rukuje *zastavicom* sve dok se loptica ne umiri.

17-2. Neovlašteno rukovanje

Ako protivnik ili njegov *caddie* u match play-u ili *suigrač* ili njegov *caddie* u stroke play-u pridrži, ukloni ili drži *zastavicu*, bez igračeva znanja ili odobrenja, tokom izvođenja *udarca* ili dok je loptica u kretanju, a to delovanje može uticati na kretanje loptice, protivnik ili *suigrač* bit će kažnjeni prema odgovarajućem Pravilu.

*KAZNA ZA POVREDU PRAVILA 17-1 ILI 17-2:

Match play – gubitak polja; *Stroke play* – dva *udarca*.

*U *stroke igri*, ako je prekršeno Pravilo 17-2 i takmičareva loptica udari u *zastavicu* ili osobu koja njome rukuje ili bilo šta što ona nosi sa sobom, takmičar se ne kažnjava. Loptica se igra kako leži, osim ako je *udarac bio izveden s putting green-a* u kom će slučaju *udarac biti poništen*, a loptica mora biti postavljena na isto mesto, a *udarac ponovljen*.

17-3. Loptica koja pogodi zastavicu ili osobu koja njome rukuje

Igračeva loptica ne sme udariti:

- a. *zastavicu* koja je pridržavana, uklonjena ili podignuta;
- b. osobu dok pridrži ili drži u vazduhu *zastavicu*; ili
- c. *zastavicu* u *rupi*, nepridržavanu, kad je izveden *udarac* na *putting green-u*.

Izuzetak: Kad je *zastavica* pridržavana, uklonjena ili je držana u vazduhu bez igračeva odobrenja – vidi Pravilo 17-2.

KAZNA ZA POVREDU PRAVILA 17-3:

Match play – gubitak polja; *Stroke play* – dva *udarca* i loptica se mora igrati kako leži.

17-4. Loptica naslonjena na zastavicu

Kad je *zastavica* u *rupi*, a igračeva loptica nije ubačena u *rupu* i umiri se na *green-u*, igrač ili druga osoba koju on ovlasti sme podići *zastavicu* i ako loptica padne u *rupu*, igrač je *ubacio* lopticu u *rupu* njegovim zadnjim *udarcem*. Inače će se loptica, ako je bila pomerena, postaviti na ivicu *rupe*, bez kazne.

Pravilo 18. Loptica pomerena iz mirovanja

18-1. Spoljašnjim delovanjem

Ako se loptica u mirovanju *pomeri spoljašnjim delovanjem*, nema kazne, a loptica se mora vratiti na mesto.

(Igračeva loptica u mirovanju pomerena drugom lopticom – vidi Pravilo 18-5)

18-2. Od igrača, partnera, caddie-a ili opreme

a. Uopšteno

Kad je igračeva loptica *u igri*, ako:

(i) igrač, njegov *partner* ili bilo koji od njihovih *caddie-a* podigne ili *pomeri* lopticu, namerno dotakne (osim štapom pri *adresiranju*) ili prouzrokuje *pomak* loptice, osim kako je *Pravilom* predviđeno, ili

(ii) *oprema* igrača ili njegov *partner* prouzrokuje *pomak* loptice,

igrač dobija jedan kazneni udarac. Ako je loptica *pomerena*, mora se vratiti na mesto osim ako je do njezinog pomicanja došlo nakon što je igrač počeo svoj *udarac* ili kretanje štapa unazad za *udarac* koji je izveden.

Prema *Pravilima* nema kazne ako igrač nenamerno prouzroči *pomicanje* svoje loptice pod sledećim okolnostima:

- pri traženju loptice u *prepreci* prekrivenoj *slobodnim preprekama* ili peskom ili loptice u *neuobičajenim uslovima na terenu*, ili loptice za koju se pretpostavlja da je u *vodenoj prepreci* – Pravilo 12-1
- pri popravljaju pokrova stare *rupe* ili traga loptice – Pravilo 16-1c
- pri merenju – Pravilo 18-6
- pri podizanju loptice prema *Pravilu* – Pravilo 20-1
- pri postavljanju ili vraćanju loptice na mesto prema *Pravilu* – Pravilo 20-3a
- pri uklanjanju *slobodnih prepreka* na *putting green-u* – Pravilo 23-1
- pri uklanjanju pomične *prepreke* – Pravilo 24-1

b. Loptica u kretanju nakon adresiranja

Ako se igračeva *loptica u igri pomeri* nakon adresiranja (ne kao posledica *udarca*), smatra se da je igrač *pomerio* lopticu i *dobija jedan kazneni udarac*. Loptica se mora vratiti na mesto osim ako je do njezinog pomeranja došlo nakon što je igrač počeo svoj *udarac* ili kretanje štapa unazad za *udarac* koji je izveden.

18-3. Od protivnika, caddie-a ili opreme u match play-u

a. Tokom traženja

Ako tokom traženja igračeve loptice, protivnik, njegov *caddie* ili njihova *oprema pomeri* lopticu, dodirne je ili uzrokuje njeno pomeranje, nema kazne. Ako je loptica *pomerena* mora se vratiti na mesto.

b. U bilo kom drugom slučaju osim tokom traženja

Ako u bilo kom drugom slučaju osim tokom traženja igračeve loptice, protivnik, njegov *caddie* ili njihova *oprema pomeri* lopticu, namerno je dotakne ili prouzroči njeno *pomeranje*, osim ako nije *Pravilima* drukčije predviđeno, *protivnik dobija jedan kazneni udarac*. Ako je loptica *pomerena* mora se vratiti na mesto.

(Igranje pogrešne loptice – vidi Pravilo 15-3)

(Loptica pomerena pri merenju – vidi Pravilo 18-6)

18-4. Od suigrača, caddie-a ili opreme u stroke play-u

Ako *suigrač*, njegov *caddie* ili njegova *oprema pomeri* igračevu lopticu, dodirine je ili izazovu njeno *pomeranje* nema kazne.

Ako je loptica *pomerena* mora se vratiti na mesto.

(Igranje pogrešne loptice – vidi Pravilo 15-3)

18-5. Od druge loptice

Ako je *loptica u igri* u mirovanju *pomerena* od druge loptice koja je u kretanju nakon *udarca*, *pomerena* loptica mora se vratiti na mesto.

18-6. Loptica pomerena pri merenju

Ako su loptica ili oznaka položaja loptice pomereni tokom merenja prema odredbama ili u okviru primene Pravila, loptica ili oznaka položaja loptice moraju biti vraćeni na isto mesto. Kazna nije predviđena za pomeranje loptice ili oznake položaja loptice pri postupku merenja. U drugim situacijama primenjuju se odredbe prema Pravilima 18-2a, 18-3b ili 18-4.

***KAZNA ZA POVREDU PRAVILA:**

Match play – gubitak polja; Stroke play – dva udarca.

**Ako igrač koji treba lopticu vratiti na mesto to ne učini, on dobija opštu kaznu za povredu Pravila 18, nema dodatne kazne prema Pravilu 18, osim u slučaju pogrešno zamenjene loptice (Pravilo 15-2).*

Napomena 1: Ako loptica koju treba vratiti na mesto prema ovom Pravilu nije odmah dostupna, sme se *zameniti* drugom lopticom.

Napomena 2: Ako je izvorno mesto na koje treba postaviti ili vratiti lopticu izmenjeno, vidi Pravilo 20-3b.

Napomena 3: Ako je nemoguće utvrditi tačno mesto na koje treba postaviti lopticu, vidi Pravilo 20-3c.

Pravilo 19. Loptica u kretanju skrenuta ili zaustavljena

19-1. Spoljašnjim delovanjem

Ako loptica u kretanju bude slučajno skrenuta ili zaustavljena spoljašnjim *delovanjem*, to je *peh* i nema nikakve kazne, a loptica se mora igrati kako leži, osim:

a. ako se loptica u kretanju nakon *udarca* izvan *putting green-a* umiri u ili na nekom pokretljivom ili živom spoljašnjem *delovanju*, igrač mora *kroz teren* ili u *prepreku* ispustiti, a na *putting green-u* postaviti lopticu što je moguće bliže mestu na kome se *spoljašnje djelovanje* nalazilo kad se loptica umirila u ili na njemu, i

b. ako je loptica u kretanju nakon *udarca* na *putting green-u* skrenuta ili zaustavljena od, ili se umirila u ili na nekom pokretnom spoljašnjem *delovanju* osim crva ili insekta, *udarac* se poništava. Loptica se mora vratiti u prethodni položaj, a *udarac* ponoviti.

Ako loptica nije odmah dostupna, može se *zameniti* drugom.

(Igračeva loptica skrenuta ili zaustavljena drugom lopticom – vidi Pravilo 19-5)

Napomena : Ako *sudac* ili *Odbor* oceni da je igračeva loptica bila namerno

skrenuta ili zaustavljena spoljašnjim *delovanjem*, na igrača se primenjuje Pravilo 1-4. Ako je spoljašnje *delovanje* bio *suigrač* ili njegov *caddie*, na *suigrača* se primenjuje Pravilo 1-2.

19-2. Od igrača, partnera, caddie-a ili opreme

a. Match play

Ako je igračeva loptica slučajno skrenuta ili zaustavljena od njega samog, njegovog *partnera* ili bilo koga od njihovih *caddie-a* ili *opreme*, *on gubi rupu*.

b. Stroke play

Ako je takmičareva loptica slučajno skrenuta ili zaustavljena od njega samog, njegovog *partnera* ili bilo kojeg od njihovih *caddie-a* ili *opreme*, *takmičar dobija kaznu od dva udarca*. Loptica se mora igrati kako leži, osim ako se umiri u ili na odeći ili *opremi takmičara*, njegovog *partnera* ili bilo koga od njihovih *caddie-a*, u kom slučaju *takmičar* mora *kroz teren* ili u *prepreku* ispustiti, a na *putting green-u* postaviti lopticu što je moguće bliže mestu na kome se predmet nalazio kad se loptica umirila u ili na njemu.

Izuzetak: Ispuštena loptica – vidi Pravilo 20-2a.

(Loptica namerno skrenuta ili zaustavljena od igrača, partnera ili *caddie-a* – vidi Pravilo 1-2)

19-3. Od protivnika, caddie-a ili opreme u match play-u

Ako je igračeva loptica slučajno skrenuta ili zaustavljena od protivnika, njegova *caddie-a* ili njegove *opreme*, nema kazne. Igrač sme, pre nego što ijedna od *strana* izvede sledeći *udarac*, poništiti *udarac* i igrati lopticu bez kazne sa što je moguće bližeg mesta s kojega je izvorna loptica zadnji put odigrana (vidi Pravilo 20-5) ili može igrati lopticu kako leži.

Ako igrač izabere opciju neponišćavanja *udarca* a loptica se umiri u ili na odeći ili *opremi* protivnika ili njegovog *caddie-a*, igrač može *kroz teren* ili u *prepreku* ispustiti, a na *putting green-u* postaviti lopticu što je moguće bliže mestu na kome se predmet nalazio kad se loptica umirila u ili na njemu.

Izuzetak: Loptica koja pogodi osobu koja rukuje *zastavicom* – vidi Pravilo 17-3b.

(Loptica namerno skrenuta ili zaustavljena od protivnika ili *caddie-a* – vidi Pravilo 1-2).

19-4. Od suigrača, caddie-a ili opreme u stroke play-u

Vidi Pravilo 19-1 u vezi loptice skrenute *spoljašnjim delovanjem*.

19-5. Od druge loptice

a. U mirovanju

Ako je igračeva loptica u kretanju nakon *udarca* skrenuta ili zaustavljena od *loptice u igri* u mirovanju, igrač svoju lopticu mora igrati kako leži.

U match play-u nema kazne. U stroke play-u nema kazne osim ako su obe loptice pre *udarca* ležale na *putting green-u*, i tada *igrač dobija kaznu od dva udarca*.

b. U kretanju

Ako je igračeva loptica u kretanju nakon *udarca* skrenuta ili zaustavljena od druge loptice u kretanju nakon *udarca*, igrač svoju lopticu mora igrati kako leži. Nema kazne osim ako je igrač povredio Pravilo 16-1f, i u tom slučaju

igrač dobija kaznu zbog povrede tog Pravila.

Izuzetak: Ako je igračeva loptica nakon *udarca* na *putting green-u* u kretanju, druga loptica u kretanju je *spoljašnje delovanje* – vidi Pravilo 19-1b.

KAZNA ZA POVREDU PRAVILA:

Match play – gubitak polja; Stroke play – dva udarca.

Pravilo 20. Podizanje, ispuštanje i postavljanje; igranje s pogrešnog mesta

20-1. Podizanje i obeležavanje

Lopticu koju prema *Pravilima* treba podići, sme podići igrač, njegov *partner* ili druga osoba koju igrač za to ovlasti. U svakom od tih slučajeva igrač je odgovoran za bilo koju povredu *Pravila*.

Položaj loptice mora se označiti pre nego što ona bude podignuta prema *Pravilu* koje traži i njezino vraćanje na isto mesto. Ako položaj ne bude označen, *igrač dobija kaznu od jednog udarca*, a loptica mora biti vraćena na mesto. Ako loptica ne bude vraćena na mesto, *igrač dobija opštu kaznu za povredu ovog Pravila*, ali bez ikakve dodatne kazne prema Pravilu 20-1.

Ako loptica ili oznaka položaja budu slučajno *pomerene* pri podizanju loptice prema nekom *Pravilu* ili tokom označavanja njezinog položaja, loptica ili oznaka položaja moraju se vratiti na mesto. Nema kazne ako je pomak loptice ili oznake položaja neposredno uzrokovan postupkom označavanja položaja ili podizanja loptice. U drugim slučajevima *igrač dobija kaznu od jednog udarca* prema ovom Pravilu ili Pravilu 18-2a.

Izuzetak: Ako igrač dobije kaznu jer nije postupio prema Pravilu 5-3 ili 12-2, nema dodatne kazne prema Pravilu 20-1.

Napomena: Položaj loptice koja se podiže treba obeležiti postavljanjem posebne oznake, novčića ili drugog sličnog predmeta neposredno iza loptice. Ako oznaka ometa igru, *stav* ili *udarac* drugog igrača, treba je premestiti za jednu ili više dužina glave štapa u jednu stranu.

20-2. Ispuštanje i ponovljeno ispuštanje

a. Od koga i kako

Lopticu koja se ispušta prema *Pravilima* igrač mora lično ispustiti. Pri tome mora stajati uspravno, držati lopticu ispruženom rukom u visini ramena, te je ispustiti. Ako lopticu ispusti bilo ko drugi ili na bilo koji drugi način, a pogreška ne bude ispravljena prema Pravilu 20-6, *igrač dobija kaznu od jednog udarca*.

Ako loptica dodirne igrača, njegovog *partnera* ili bilo kojeg od njihovih *Caddie-a* ili *opreme* pre ili nakon što udari deo terena, mora se ponovo ispustiti bez kazne. Nije ograničen broj ponavljanja ispuštanja u takvim okolnostima.

(Poduzimanje radnji s ciljem uticaja na položaj ili kretanje loptice – vidi Pravilo 1-2).

b. Gde se loptica ispušta

Kad se loptica ispušta što je moguće bliže mestu na kome je ležala, ne sme biti ispuštena bliže *rupi* od mesta na kome je ležala. Ako igrač ne

može odrediti točno mesto na kome je loptica ležala, mesto će se odrediti procenom.

Ispuštena loptica mora najpre udariti u deo terena tamo gde određeno *Pravilo* traži da bude ispuštena. Ako nije tako ispuštena, primenjuju se Pravila 20-6 i 20-7.

c. Kad se ispuštanje ponavlja

Ispuštena loptica mora se ponovo ispustiti bez kazne, ako se:

(i) otkotrlja i umiri u *prepreci*

(ii) otkotrlja i umiri izvan *prepreke*

(iii) otkotrlja i umiri na *putting green-u*

(iv) otkotrlja i umiri *izvan granica*

(v) otkotrlja nazad i umiri na mestu s kojega je olakšica bila primenjena prema Pravilu 24-2 (nepomična prepreka) ili Pravilu 25-1 (nenormalni uslovinu terenu), Pravilu 25-3 (pogrešan putting green) ili Lokalnom pravilu (33-8a), ili se otkotrlja nazad i umiri u vlastitom otisku sa koga je podignuta prema Pravilu 25-2 (ukopana loptica)

(vi) otkotrlja i umiri na mestu koje je udaljeno više od dve dužine štapa od mesta gde je najpre udarila deo terena

(vii) otkotrlja i umiri na mestu koje je bliže *rupi* od:

(a) izvornog ili procenjenog mesta (vidi Pravilo 20-2b) osim ako nije drukčije predviđeno *Pravilima*; ili

(b) *najbližeg mesta olakšice* ili maksimalno moguće olakšice (Pravila 24-2, 25-1 ili 25-3); ili

(c) mesta gde je loptica zadnji put prošla granicu *vodene prepreke* ili bočne *vodene prepreke* (Pravilo 26-1)

Ako se loptica kod ponovljenog ispuštanja otkotrlja u bilo koji položaj napred naveden, mora se postaviti što je moguće bliže mestu na kome je najpre udarila u teren pri ponovljenom ispuštanju.

Ako loptica koju treba ponovno ispustiti ili postaviti prema ovom Pravilu nije odmah dostupna, sme se *zameniti* drugom lopticom.

Napomena: Ako se loptica nakon što je ispuštena ili ponovno ispuštena umirila i tada slučajno *pomeri*, loptica se mora igrati kako leži, osim ako se ne primene odredbe nekog drugog Pravila.

20-3. Postavljanje i vraćanje na mesto

a. Od koga i gde

Loptica koja se prema *Pravilima* mora postaviti, mora je postaviti igrač ili njegov *partner*. Lopticu koju treba vratiti na prvobitno mesto, moraju je postaviti igrač, njegov partner ili osoba koja ju je podigla ili *pomerila* na mesto s kojega je podignuta ili *pomerena*. U svakom od tih slučajeva igrač je odgovoran za svaku povredu *Pravila*.

Ako loptica ili oznaka njezinog položaja budu slučajno *pomerene* pri postavljanju ili vraćanju loptice na mesto, nema kazne ako je pomak loptice ili oznake položaja neposredno uzrokovan postupkom postavljanja ili vraćanja loptice ili postavljanja ili uklanjanja oznake položaja. U drugim slučajevima *igrač dobija kaznu od jednog udarca* prema *Pravilima* 18-2a ili 20-1.

b. Promena položaja postavljene ili vraćene loptice

Ako prvobitni položaj loptice koja se postavlja ili vraća na mesto bude izmenjen:

(i) osim u *prepreci*, loptica se mora postaviti u najbliži položaj što sličniji izvornom, koji nije udaljen više od jedne dužine štapa od izvornog, nije bliži *rupi* i nije u *prepreci*;

(ii) u *vodenoj prepreci*, loptica se mora postaviti u skladu s gornjom tačkom (i), osim što loptica mora biti postavljena u *vodenu prepreku*;

(iii) u *peščanu prepreku*, izvorni se položaj mora u što sličnijem obliku obnoviti, a loptica mora biti postavljena u taj položaj.

c. Mesto je nemoguće utvrditi

Ako nije moguće utvrditi mesto na koje lopticu treba postaviti ili vratiti:

(i) *kroz teren* se loptica mora ispustiti što je moguće bliže mestu na kome je ležala, ali ne u *prepreci* ili na *putting greenu*;

(ii) u *prepreci* se loptica mora ispustiti u *prepreku*, što je moguće bliže mestu na kome je ležala;

(iii) na *putting green*- se loptica mora postaviti što je moguće bliže mestu na kome je ležala, ali ne u *prepreku*.

Izuzetak: Kad se igra nastavlja nakon prekida (Pravilo 6-8d), ako je nemoguće tačno utvrditi gde se loptica mora postaviti, mesto se mora odrediti procenom i loptica se mora postaviti na to procenjeno mesto.

d. Loptica koja se ne umiri na mestu

Ako se postavljena loptica ne umiri na mestu na kome je bila postavljena, nema kazne, a loptica se mora vratiti na to mesto. Ako se loptica još uvek ne umiri na tom mestu:

(i) osim u *prepreci*, mora se postaviti na najbliže mesto u kome može ostati u mirovanju, ali ne bliže *rupi* niti u *prepreci*;

(ii) u *prepreci* mora biti postavljena u *prepreku* na najbliže mesto u kome može ostati u mirovanju, ali ne bliže *rupi*.

Ako se loptica nakon što je postavljena umiri na mestu na kome je postavljena i tada slučajno *pomeri*, nema kazne, a loptica se mora igrati kako leži, osim ako se primene odredbe nekog drugog Pravila.

KAZNA ZA POVREDU PRAVILA 20-1, 20-2 ili 20-3:

Match play – gubitak polja; Stroke play – dva udarca.

20-4. Kad je ispuštena ili postavljena loptica u igri

Ako igračeva *loptica u igri* bude podignuta, ona je ponovo u igri kad se ispusti ili postavi.

Zamenjena loptica postaje *loptica u igri* kad bude ispuštena ili postavljena.

(Nepravilno zamenjena loptica – vidi Pravilo 15-2).

(Podignuta loptica koja je nepravilno zamenjena, ispuštena ili postavljena – vidi Pravilo 20-6)

20-5. Izvođenje ledećeg udarca s mesta izvođenja prethodnog

Kad igrač izabere ili je prinuđen izvesti svoj sledeći *udarac* sa mesta izvođenja prethodnog *udarca*, mora postupiti kako sledi:

a. Na početnom području: Loptica koja se treba igrati mora biti odigrana s *početnog područja*. Ona može biti odigrana sa bilo kog dela *početnog*

područja i može se postaviti na *fee*.

b. Kroz teren i u prepri: Loptica koja se igra mora biti ispuštena.

c. Na putting green-: Loptica koja se igra mora biti postavljena.

KAZNA ZA POVREDU PRAVILA 20-5:

Match play – gubitak polja; Stroke play – dva udarca.

20-6. Podizanje nepravilno zamenjene, ispuštene ili postavljene loptice

Loptica koja je nepravilno *zamenjena*, ispuštena ili postavljena na pogrešnom mestu ili na drugi način koji nije u skladu sa *Pravilima*, ali koja još nije odigrana, sme se bez kazne podignuti, a igrač mora tada primeniti pravilan postupak.

20-7. Igranje s pogrešnog mesta

a. Uopšteno

Igrač je odigrao s pogrešnog mesta ako je izveo *udarac* svojom *lopticom* u *igri*:

(i) sa dela terena sa kojega to prema *Pravilima* nije dopušteno ili na to mesto nije dopušteno ispuštanje ili postavljanje loptice; ili

(ii) kad *Pravila* traže da ispuštena loptica bude ponovno ispuštena ili kad Pomerena loptica mora biti postavljena.

Napomena: Za lopticu odigranu izvan *početnog područja* ili s pogrešnog *početnog područja* – vidi Pravilo 11-4.

b. Match play

Ako igrač izvede *udarac* lopticom koja je na pogrešnom mestu, *on gubi rupu*.

c. Stroke play

Ako je *takmičar* odigrao s pogrešnog mesta, *dobija kaznu od dva udarca prema pripadajućem Pravilu*. Igrač mora odigrati rupu lopticom igranom s pogrešnog mesta, bez ispravljanja pogreške, pod uslovom da nije bilo ozbiljnije povrede Pravila (vidi Napomenu 1).

Ako *takmičar* postane svestan da je igrao s pogrešnog mesta i veruje da je možda došlo do ozbiljne povrede *Pravila*, on mora pre nego izvede *udarac* sa sledećeg *početnog područja*, odigrati rupu drugom lopticom puštenom ili postavljenom prema *Pravilima*. U slučaju da se to događa na poslednjoj rupi u rundi igrač mora najaviti, pre nego je napustio *putting green*, da će odigrati do kraja rupe drugom lopticom ispuštenom ili postavljenom prema *Pravilima*.

Takmičar činjenice mora predstaviti Odboru pre predaje rezultatske kartice; ako tako ne postupi, *on je diskvalifikovan*.

Odbor mora utvrditi da li je došlo do ozbiljne povrede *Pravila* i ako je bilo tako, takmičaru će se računati rezultat postignut drugom lopticom i *dodati dva kaznena udarca rezultatu postignutom tom lopticom*. Ako je došlo do ozbiljne povrede *Pravila*, a takmičar propusti to ispraviti na gore opisan način, *on je diskvalifikovan*.

Napomena 1: Smatra se da je takmičar učinio ozbiljnu povredu nadležnog Pravila ako Odbor smatra da je ostvario značajnu prednost zbog igranja sa pogrešnog mesta.

Napomena 2: Ako takmičar igra drugu lopticu prema Pravilu 20-7c, i bude

presuđeno da se to ne računa, *udarci* izvedeni tom lopticom i *kazneni udarci* dobijeni igranjem te loptice bit će zanemareni. Ako je za drugu lopticu presuđeno da se računa, *udarci* izvedeni s pogrešnog mesta i svi kasniji *udarci* izvedeni izvornom lopticom, uključujući *kaznene udarce* dobijene igranjem te loptice, bit će zanemareni.

Pravilo 21. Čišćenje loptice

Loptica na *putting green-u* sme biti očišćena nakon podizanja prema Pravilu 16-1b. Na drugim mestima se loptica sme očistiti nakon podizanja, osim ako je bila podignuta:

- a. zbog utvrđivanja neprikladnosti za igru (Pravilo 5-3);
- b. zbog prepoznavanja (Pravilo 12-2), u kom slučaju sme biti očišćena samo u meri nužnoj za prepoznavanje; ili
- c. zbog toga što je ometala ili pomagala igru (Pravilo 22).

Ako igrač čisti svoju lopticu tokom igre na rupu, osim, kako je predviđeno ovim Pravilom, *dobija kaznu od jednog udarca*, a ako je loptica bila podignuta, mora bit vraćena na mesto.

Ako igrač koji mora vratiti svoju lopticu na mesto to ne učini, *dobija kaznu* za povredu Pravila 20-3a, ali bez dodatne kazne prema Pravilu 21.

Izuzetak: Ako igrač dobije kaznu jer nije postupio prema Pravilima 5-3, 12-2 ili 22, neće se kazniti dodatnom kaznom prema Pravilu 21.

Pravilo 22. Loptica koja ometa ili pomaže igru

22-1. Loptica pomaže u igri

Osim kad je loptica u kretanju, ako igrač smatra da bi njegova loptica mogla pomagati bilo kojem drugom igraču, on sme:

- a. podignuti svoju lopticu; ili
- b. tražiti podizanje bilo koje druge loptice.

Loptica podignuta prema ovom Pravilu mora se vratiti na mesto (vidi Pravilo 20-3). Loptica se ne sme čistiti osim ako ne leži na *putting green-u* (vidi Pravilo 21).

U stroke play-u igrač od kojega je zatraženo da podigne svoju lopticu, umesto podizanja sme prvi igrati lopticu.

U stroke play-u, ako *Odbor* utvrdi da su se *takmičari* dogovorili da ne podižu lopticu koja bi mogla pomagati bilo kojem drugom igraču, *oni su diskvalifikovani*

22-2. Loptica smeta u igri

Osim kad je loptica u kretanju, a igrač smatra da bi mu tuđa loptica mogla smetati u igri, on može zatražiti da bude podignuta.

Loptica podignuta prema ovom Pravilu mora se vratiti na mesto (vidi Pravilo 20-3). Loptica se ne sme čistiti osim ako ne leži na *putting green-u* (vidi Pravilo 21).

U stroke play-u igrač od koga je zatraženo da podigne svoju lopticu, sme umesto podizanja loptice prvi igrati.

Napomena: Osim na *putting green-u* igrač nije dužan podići lopticu samo zato jer smatra da bi ona mogla smetati igri nekog drugog igrača. Ako igrač podigne svoju lopticu, iako to od njega nije zatraženo, *dobija kaznu od jednog udarca* zbog povrede Pravila 18-2a, ali nema dodatne kazne prema Pravilu 22.

KAZNA ZA POVREDU PRAVILA:

Match play – gubitak polja; Stroke play – dva udarca.

Pravilo 23. Slobodne smetnje

23-1. Olakšica

Osim kad oboje, i *slobodna smetnja* i loptica, leže u ili dodiruju *prepreku*, svaka se *slobodna smetnja* može ukloniti bez kazne.

Ako loptica leži bilo gde osim na *putting green-u* i igrač pomeranjem *slobodne smetnje* uzrokuje *pomicanje* loptice, primenit će se Pravilo 18-2c.

Na *putting green-u*, ako lopticu ili oznaku položaja loptice igrač *pomeri* tokom uklanjanja *slobodne smetnje*, loptica ili oznaka položaja loptice moraju biti vraćeni na isto mesto. Nema kazne pod uslovom da je pomeranje loptice ili oznake položaja loptice direktno izazvano uklanjanjem *slobodne smetnje*. Inače ako igrač uzrokuje *pomicanje* loptice, *dobija kaznu od jednog udarca* prema Pravilu 18-2a.

Kad je igračeva loptica u kretanju, *slobodne smetnje* koje bi mogle uticati na njezino kretanje smeju se uklanjati.

Napomena: Ako loptica leži u *prepreci*, igrač ne sme dotaći ili ukloniti bilo koju *slobodnu smetnju* koja leži u ili dodiruje istu prepreku (vidi Pravilo 13-4c).

KAZNA ZA POVREDU PRAVILA:

Match play – gubitak polja; Stroke play – dva udarca.

(Traženje loptice u prepreci – vidi Pravilo 12-1)

(Dodirivanje linije putt-a – vidi Pravilo 16-1a)

Pravilo 24. Prepreke

24-1. Pomična prepreka

Igrač sme uzeti olakšicu, bez kazne, od *pomične prepreke* kako sledi:

a. ako loptica ne leži u ili na *prepreci*, *prepreka* se sme ukloniti. Ako se loptica *pomakne*, mora se vratiti na mesto bez kazne ako je *pomicanje* loptice u neposrednoj vezi s uklanjanjem *prepreke*. Inače, primenjuje se Pravilo 18-2a.

b. ako loptica leži u ili na *prepreci*, loptica se sme podignuti, a *prepreka* ukloniti. Loptica se zatim mora *kroz teren* ili u *prepreci* ispustiti, a na *putting green-u* postaviti što je moguće bliže mestu koje je direktno ispod mesta na kome je loptica ležala u ili na *prepreci*, ali ne bliže *rupi*.

Loptica se sme očistiti kad je podignuta prema ovom Pravilu.

Kad je loptica u kretanju, *prepreka* koja može uticati na kretanje loptice, osim *zastavice* kojom se rukuje ili igračeve *opreme*, ne sme se ukloniti.

(Uticanje na lopticu - vidi Pravilo 1-2)

Napomena: Ako loptica koju treba ispustiti ili postaviti prema ovom Pravilu nije odmah dostupna, sme se *zameniti* drugom lopticom.

24-2. Nepomična prepreka

a. Ometanje

Ometanje nepomičnom preprekom nastaje kad loptica leži u ili na *prepreci* ili tako blizu nje da *prepreka* utiče na igračev *stav* ili područje nameravanog zamaha. Ako igračeva loptica leži na *putting green-u*, uticaj postoji i ako nepomična *prepreka* na *putting green-u* utiče na *liniji putt-a*. Inače, uticaj na *liniji igranja* nije sam po sebi i uticaj prema ovom Pravilu.

b. Olakšica

Osim kad je loptica u *vodenoj perepreci u* ili *bočnoj vodenoj prepreci*, igrač ima pravo na olakšicu od ometanja nepomičnom *preprekom*, kako sledi:

(i) **Kroz teren:** Ako loptica leži *kroz teren* igrač mora podići svoju lopticu i ispustiti je, bez kazne, unutar jedne dužine štapa od najbližeg mesta olakšanja koje nije bliže *rupi*. *Najbliže mesto olakšanja* ne sme biti u *prepreci u* ili na *putting green-u*. Kad se loptica ispušta unutar jedne dužine štapa od najbližeg mesta olakšice, loptica najpre mora udariti deo terena na mestu gde nema uticaja nepomične *prepreke* i nije u *prepreci* ili na *putting green-u*.

(ii) **U peščanoj prepreci:** Ako loptica leži u *peščanoj prepreci*, igrač je mora podići i ispustiti kako sledi:

(a) bez kazne, kako je opisano gornjom tačkom (i), osim što *najbliže mesto olakšanja* mora biti u *peščanoj prepreci* i loptica mora biti ispuštena u *peščanoj prepreci*, ili

(b) *uz jedan kazneni udarac*, izvan *peščane prepreke*, prateći mesto gde je loptica ležala, tačno na pravcu između rupe i mesta ispuštanja, bez ograničenja koliko daleko iza *peščane prepreke* loptica sme biti ispuštena.

(iii) **Na putting green-u:** Ako loptica leži na *putting green-u*, igrač je mora podići i postaviti, bez kazne, na *najbliže mesto olakšice* koje nije u *prepreci*. *Najbliže mesto olakšice* može biti i izvan *putting green-a*.

(iv) **Na početnom području:** Ako loptica leži na *početnom području*, igrač je mora podići i ispustiti, bez kazne, kako je opisano gornjom tačkom (i).

Loptica se sme očistiti kad je podignuta prema ovom Pravilu.

(Loptica koja se otkotrlja nazad u stanje zbog kojega je olakšica primenjena – vidi Pravilo 20-2c(v))

Izuzetak: Igrač ne sme uzeti olakšicu prema ovom Pravilu ako je (a) očigledno nerazumno izvesti *udarac* zbog uticaja bilo čega osim nepomične *prepreke* ili (b) uticaj od nepomične *prepreke* postoji samo u slučaju izbora nepotrebno neuobičajenog *stava*, zamaha ili smera igranja.

Napomena 1: Ako loptica leži u *vodenoj prepreci* (uključujući i *bočnu vodenu*

prepreku), igrač nema pravo na olakšicu zbog uticaja nepomične *prepreke*. Igrač mora igrati lopticu kako leži ili postupiti prema Pravilu 26-1.

Napomena 2: Ako loptica koju treba ispustiti ili postaviti prema ovom Pravilu nije odmah dostupna, sme se *zameniti* drugom lopticom.

Napomena 3: *Odbor* može lokalnim pravilom propisati da igrač pri određivanju *najbližeg mesta olakšice* ne sme proći preko, kroz ili ispod prepreke.

24-3. Loptica izgubljena u prepreci

Pitanje je činjenica da li je loptica *izgubljena* u nepomičnoj *prepreci* nakon što je udarena prema *prepreci*. Za tretiranje lopticu *izgubljenom* u prepreci moraju postojati osnovani pokazatelji. Ako oni ne postoje smatra se da je loptica *izgubljena* i mora se postupiti prema Pravilu 27.

a. Loptica izgubljena u pomičnoj prepreci

Ako je loptica izgubljena u pomičnoj *prepreci*, igrač sme, bez kazne, ukloniti prepreku i mora *kroz teren* ili u *prepreku* ispustiti lopticu, ili na *putting green-u* postaviti lopticu, najbliže mogućem mestu direktno ispod mesta gde je loptica zadnji put prošla spoljašnju granicu pomične *prepreke*, ali ne bliže *rupi*.

b. Loptica izgubljena u nepomičnoj prepreci

Ako je loptica *izgubljena* u nepomičnoj *prepreci*, treba utvrditi mesto na kome je loptica zadnji put prošla spoljašnje granice *prepreke*, pa će se u smislu primene ovoga pravila smatrati da loptica leži na tom mestu, te igrač uzima olakšicu kako sledi:

(i) **Kroz teren:** Ako je loptica zadnji put prošla spoljašnje granice nepomične *prepreke* na mestu koje se nalazi *kroz teren*, igrač može *zameniti* lopticu bez kazne i uzeti olakšicu prema Pravilu 24-2b(i).

(ii) **U bunkeru:** Ako je loptica zadnji put prošla spoljašnje granice nepomične prepreke na mestu koje se nalazi u *peščanoj prepreci*, igrač može zameniti lopticu bez kazne i uzeti olakšicu prema Pravilu 24-2b(ii).

(iii) **U vodenoj prepreci (uključujući i i bočnu vodenu prepreku):** Ako je loptica zadnji puta prošla spoljašnje granice nepomične *prepreke* na mestu koje se nalazi u *vodenoj prepreci*, igrač ne može uzeti olakšicu bez kazne.

Igrač mora postupiti prema Pravilu 26-1.

(iv) **Na putting green-u:** Ako je loptica zadnji puta prošla spoljašnje granice nepomične *prepreke* na mestu koje se nalazi na *putting green-u*, igrač može *zameniti* lopticu bez kazne i uzeti olakšicu prema Pravilu 24-2b(iii).

KAZNA ZA POVREDU PRAVILA:

Match play – gubitak polja; Stroke play – dva udarca.

Pravilo 25. Neuobičajeni uslovi na terenu, ukopana loptica i pogrešni putting green

25-1. Neuobičajeni uslovi na terenu

a. Uticaj

Ometanje *neuobičajenim uslovima na terenu* nastaje kad loptica leži u ili dodiruje mesto izloženo uslovima ili kad ti uslovi utiču na igračev *stav* ili njegov nameravani zamah. Ako igračeva loptica leži na *putting green-u*, uticaj postoji i onda ako *neuobičajeni uslovi na terenu* na *putting green-u* utiču na njegovu *liniju putt-a*. Inače, uticaj na *liniji igre* nije sam po sebi uticaj u smislu ovog Pravila.

Napomena: Odbor može Lokalnim pravilom uskratiti igraču pravo na olakšicu od uticaja *neuobičajenih uslova na terenu* na njegov *stav*.

b. Olakšica

Osim kad je loptica u *vodenoj prepreci* ili *bočnoj vodenoj prepreci* igrač može uzeti olakšicu od uticaja *neuobičajenih uslova na terenu*, kako sledi:

(i) **Kroz teren:** Ako loptica leži *kroz teren*, igrač mora podići lopticu i ispustiti je na mesto, bez kazne, unutar jedne dužine štapa koji nije bliže *rupi* od *najbližeg mesta olakšanja*. *Najbliže mesto olakšanja* ne sme biti u *prepreci* niti na *putting green-u*. Kad se loptica ispušta unutar jedne dužine štapa od *najbližeg mesta olakšanja*, loptica najpre mora udariti u deo *terena* na kom se izbegava uticaj uslova, a nije u *prepreci* niti na *putting green-u*.

(ii) **U peščanoj prepreci:** Ako je loptica u *peščanoj prepreci*, igrač je mora podići i ispustiti:

(a) bez kazne u skladu s gornjom tačkom (i), osim što *najbliže mesto olakšanja* mora biti u *peščanoj prepreci* i loptica mora biti ispuštena u *peščanoj prepreci*, ili ako nije moguće potpuna olakšica, što je moguće bliže mestu na kome je loptica ležala, ali ne bliže *rupi*, na deo *terena* u *peščanoj prepreci* koje pruža najveće moguće olakšanje od uslova; ili

(b) *uz kaznu od jednog udarca* izvan *peščane prepreke*, prateći mesto gde je loptica ležala, tačno na pravcu između rupe i mesta ispuštanja, bez ograničenja koliko daleko iza *peščane prepreke* loptica sme biti ispuštena.

(iii) **Na putting green-u:** Ako loptica leži na *putting green-u*, igrač je mora podići i postaviti bez kazne na *najbliže mesto olakšice* koje nije u *prepreci*, ili ako nije moguće potpuna olakšica, što je moguće bliže mestu na kome je ležala, a koje pruža najveću moguću olakšicu od uslova, ali ne bliže *rupi* ili u *prepreci*. *Najbliže mesto olakšice* koje pruža najveće moguće olakšanje može biti izvan *putting green-a*.

(iv) **Na početnom području:** Ako loptica leži na *početnom području*, igrač mora podići i ispustiti lopticu, bez kazne, prema gornjoj tački (i).

Loptica se sme očistiti kad je podignuta prema Pravilu 25-1b.

(Loptica koja se otkotrlja nazad u stanje zbog koga je olakšica uzeta – vidi Pravilo 20-2c(v))

Izuzetak: Igrač ne sme uzeti olakšicu prema ovom Pravilu ako je (a) očigledno nerazumno izvesti *udarac* zbog uticaja bilo čega osim *neuobičajenih uslova na terenu* ili (b) uticaj od *neuobičajenih uslova na terenu* postoji samo u slučaju izbora nepotrebno *neuobičajenog stava*,

zamaha ili smera igranja.

Napomena 1: Ako je loptica u *vodenoj prepreci* (uključujući i *bočnu vodenu prepreku*) igrač nema pravo na olakšicu bez kazne zbog uticaja od *neuobičajenih uslova na terenu*. Igrač mora igrati lopticu kako leži (osim ako nije zabranjeno Lokalnim pravilom) ili postupiti prema Pravilu 26-1.

Napomena 2: Ako loptica koju treba ispustiti ili postaviti prema ovom Pravilu nije odmah dostupna, sme se *zameniti* drugom lopticom.

c. Izgubljena loptica

Pitanje je činjenica da li je loptica i *izgubljena* nakon što je udarena prema *neuobičajenim uslovima na terenu*, *izgubljena* u takvim uslovima. Za tretirati lopticu *izgubljenom* u *neuobičajenim uslovima na terenu* moraju za to postojati odgovarajući pokazatelji. Ako oni ne postoje smatra se da je *loptica izgubljena* i mora se postupiti prema Pravilu 27.

Ako je loptica *izgubljena* u *neuobičajenim uslovima na terenu*, treba utvrditi mesto na kome je loptica zadnji put prošla spoljašnje granice uslova, pa će se u cilju primene ovoga pravila smatrati da loptica leži na tom mestu i igrač uzima olakšicu kako sledi:

(i) **Kroz teren:** Ako je loptica zadnji puta prošla spoljašnje granice *neuobičajenih uslova na terenu* na mestu *kroz teren*, igrač može *zameniti* lopticu bez kazne i uzima olakšicu prema Pravilu 25-1b(i).

(ii) **U peščanoj prepreci:** Ako je loptica zadnji puta prošla spoljašnje granice *neuobičajenih uslova na terenu* na mestu u *peščanoj prepreci*, igrač može *zameniti* lopticu bez kazne i uzima olakšicu prema Pravilu 25-1b(ii).

(iii) **U vodenoj prepreci (uključujući i bočnu vodenu prepreku):** Ako je loptica zadnji puta prošla spoljašnje granice područja *neuobičajenih uslova na terenu* na mestu u *vodenoj prepreci*, igrač nema pravo na olakšicu bez kazne. Igrač mora postupiti prema Pravilu 26-1.

(iv) **Na putting green-u:** Ako je loptica zadnji puta prošla spoljašnje granice *neuobičajenih uslova na terenu* na mestu na *putting green-u*, igrač može *zameniti* lopticu bez kazne i uzima olakšicu prema Pravilu 25-1b(iii).

25-2. Ukopana loptica

Loptica ukopana u svoj vlastiti otisak na tlu, u nisko pokošenom području *kroz teren*, sme se podići, očistiti i bez kazne ispustiti što je moguće bliže mestu u kome je ležala, ali ne bliže *rupi*. Tako ispuštena loptica mora najpre udariti u deo terena *kroz teren*. «Nisko pokošeno područje» podrazumeva bilo koji deo *terena*, uključujući i puteve *kroz rough*, pokošen na visini polja (*fairway*) ili niže.

25-3. Pogrešan putting green

a. Uticaj

Pod uticajem *pogrešnog putting green-a* smatra se kad loptica leži na *pogrešnom putting green-u*.

Uticajem na igračev *stav* ili na područje nameravanog zamaha nije, samo po sebi, uticaj prema ovom Pravilu.

b. Olakšica

Ako igračeva loptica leži na *pogrešnom putting green-u*, on ne sme igrati

lopticu kako leži. Igrač mora uzeti olakšicu, bez kazne, na sledeći način: Igrač mora podići svoju lopticu i ispustiti je unutar jedne dužine štapa ne bliže rupi od *najbližeg mesta olakšanja*. *Najbliže mesto olakšice* ne sme biti u *prepreci* ili na *putting green-u*. Nakon ispuštanja loptice unutar jedne dužine štapa od *najbližeg mesta olakšice*, loptica mora najpre udariti deo *terena* na mestu koje nije pod uticajem *pogrešnog putting green-a*, i nije u *prepreci* ili na *putting green-u*. Loptica se sme očistiti kad je podignuta prema ovom Pravilu.

KAZNA ZA POVREDU PRAVILA:

Match play – gubitak polja; Stroke play – dva udarca.

Pravilo 26. Vodene prepreke (uključujući i bočne vodene prepreke)

26-1. Loptica u vodenoj prepreci

Pitanje je činjenica da li je loptica *izgubljena* u ili izvan *vodene prepreke* nakon što je udarena prema *vodenoj prepreci izgubljena* unutar ili izvan *prepreke*. Za tretirati lopticu *izgubljenom* u *vodenoj prepreci* moraju postojati osnovani pokazatelji da je loptica ostala u njoj. Ako oni ne postoje smatra se da je *loptica izgubljena* i mora se postupiti prema Pravilu 27.

Ako je loptica u ili je *izgubljena* u *vodenoj prepreci* (bez obzira da li loptica leži u vodi ili ne), igrač sme, *uz kaznu od jednog udarca*:

a. igrati lopticu sa mesta što je moguće bliže onom sa koga je izvorna loptica poslednji put bila odigrana (vidi Pravilo 20-5); ili

b. ispustiti lopticu iza *vodene prepreke*, prateći mesto gde je izvorna loptica poslednji put prošla granicu *vodene prepreke*, tačno na pravcu između rupe i mesta ispuštanja, bez ograničenja koliko daleko iza *vodene prepreke* loptica sme biti ispuštena; ili

c. kao dodatna mogućnost izbora koja postoji samo ako je loptica poslednji put prošla granicu *bočne vodene prepreke*, ispustiti lopticu izvan *vodene prepreke* unutar dve dužine štapa i ne bliže rupi od (i) mesta na kome je izvorna loptica poslednji put prošla granicu *vodene prepreke* ili (ii) mesta s druge strane granice *vodene prepreke*, na jednakoj udaljenosti od rupe.

Loptica se sme podignuti i očistiti kad se postupa prema ovom Pravilu.

(Zabranjene radnje kad je loptica u prepreci – vidi Pravilo 13-4)

(Loptica u kretanju u vodenoj prepreci – vidi Pravilo 14-6)

26-2. Loptica odigrana iz vodene prepreke

a. Loptica koja se umiri u istoj ili drugoj vodenoj prepreci

Ako se loptica odigrana iz *vodene prepreke* nakon udarca umiri u istom ili drugoj *vodenoj prepreci*, igrač sme:

(i) postupiti prema Pravilu 26-1a. Ako igrač, nakon ispuštanja loptice u prepreci, izabere da ne igra ispuštenu lopticu, sme:

(a) u odnosu na tu prepreku postupiti prema Pravilu 26-1b ili ako je primenjivo Pravilo 26-1c, dodajući *dodatnu kaznu od jednog udarca*,

propisanu tim Pravilom; ili

(b) *uz dodatnu kaznu od jednog udarca* igrati lopticu sa što je moguće bližeg mesta gde je izveden zadnji *udarac* izvan *prepreke* (vidi Pravilo 20-5); ili

(ii) postupiti prema Pravilu 26-1b, ili ako je primenjivo Pravilo 26-1c; ili

(iii) *uz kaznu od jednog udarca* igrati lopticu sa što je moguće bližeg mesta onom sa koga je izveden poslednji *udarac* izvan *prepreke* (vidi Pravilo 20-5).

b. Loptica izgubljena ili nemoguća za igranje izvan prepreke ili izvan granica

Ako se loptica odigrana unutar *vodene prepreke* izgubi ili proglaši kao nemoguća za igranje izvan *prepreke* ili *izvan granica*, igrač sme *uz kaznu od jednog udarca* prema *Pravilima* 27-1 ili 28a:

(i) odigrati lopticu sa mesta što je moguće bliže onom sa koga je izvorna loptica poslednji put bila odigrana unutar *prepreke* (vidi Pravilo 20-5); ili

(ii) postupiti prema Pravilu 26-1b ili ako je moguće primeniti Pravilo 26-1c, *uz dodatnu kaznu od jednog udarca* predviđenu Pravilom, uzevši kao referentno mesto ono gde je izvorna loptica poslednji put prošla granicu *prepreke* pre nego što se u njoj umirila; ili

(iii) *uz dodatnu kaznu od jednog udarca* izvesti sledeći *udarac* sa mesta što je moguće bliže onom sa kojega je izveden poslednji *udarac* izvan *prepreke* (vidi Pravilo 20-5).

Napomena 1: Postupajući prema Pravilu 26-2b, igrač ne treba ispustiti lopticu prema *Pravilima* 27-1 ili 28a. Ako je i ispusti, ne mora je odigrati. On sme prema vlastitom izboru postupiti prema Pravilu 26-2b (ii) ili (iii).

Napomena 2: Ako se loptica odigrana unutar *vodene prepreke* proglaši nemogućom za igranje izvan *prepreke*, ništa u Pravilu 26-2b ne brani igraču da postupa prema Pravilu 28b ili c.

KAZNA ZA POVREDU PRAVILA:

Match play – gubitak polja; Stroke play – dva udarca.

Pravilo 27. Izgubljena loptica ili izvan granica; privremena loptica

27-1. Izgubljena loptica ili izvan granica

Ako je loptica *izgubljena* ili je *izvan granica*, igrač mora igrati lopticu, *uz kaznu od jednog udarca*, sa mesta što je moguće bliže onom sa koga je izvorna loptica poslednji put bila odigrana (vidi Pravilo 20-5).

Izuzetak 1. Ako postoji opravdan dokaz da je izvorna loptica *izgubljena* u *Vodenoj prepreci* igrač mora postupiti prema Pravilu 26-1.

Izuzetak 2. Ako postoji opravdan dokaz da je izvorna loptica *izgubljena* u *prepreci* (Pravilo 24-3) ili na *neuobičajenim uslovima na terenu* (Pravilo 25-1c) igrač mora postupiti prema pripadajućim *Pravilima*.

KAZNA ZA POVREDU PRAVILA 27-1:

Match play – gubitak polja; Stroke play – dva udarca.

27-2. Privremena loptica

a. Postupak

Loptica može biti *izgubljena* izvan *vodene prepreke* ili može biti *izvan granica*, zbog uštede vremena igrač sme, odigrati privremeno drugu lopticu prema Pravilu 27-1. Igrač mora obavestiti svog protivnika u match playu ili svog *markera* ili *suigrača* u stroke playu da namerava igrati *privremenu lopticu*, i on mora odigrati pre nego on ili njegovi *partneri* počnu napred tražiti izvornu lopticu.

Ako tako ne postupi, a odigra drugu lopticu, to neće biti *privremena loptica*, već će postati *loptica u igri*, *uz kaznu udarca i udaljenosti* (Pravilo 27-1); izvorna loptica je *izgubljena*.

(Redosled igranja na početnom području – vidi Pravilo 10-3)

Napomena: *Privremena loptica* igrana prema Pravilu 27-2a može biti izgubljena izvan *vodene prepreke* ili *izvan granica*, igrač može igrati drugu *privremenu lopticu*. Ako je igrana druga *privremena loptica*, ona je u istom odnosu prethodnoj *privremenoj loptici* kao i prva *privremena loptica* u odnosu na izvornu lopticu.

b. Kad privremena loptica postaje loptica u igri

Igrač može igrati *privremenom lopticom* sve dok ne dođe do mesta gde bi izvorna loptica mogla biti. Ako izvede *udarac privremenom lopticom* sa mesta gde bi izvorna loptica mogla biti ili sa mesta koje je bliže *rupi* od tog mesta, izvorna loptica smatrat će se izgubljenom, a *privremena loptica* postaje *loptica u igri*, *uz kaznu udarca i udaljenosti* (Pravilo 27-1).

Ako je izvorna loptica *izgubljena* izvan *vodene prepreke* ili *izvan granica*, *privremena loptica* postaje *loptica u igri*, *uz kaznu udarca i udaljenosti* (Pravilo 27-1).

Ako postoji razuman dokaz da je loptica izgubljena u *vodenoj prepreci* igrač mora postupiti u skladu s Pravilom 26-1.

Izuzetak: Ako postoji razuman dokaz da je loptica izgubljena u *prepreci* (Pravilo 24-3) ili u *neuobičajenim uslovima na terenu* (Pravilo 25-1c) igrač sme postupiti prema pripadajućem Pravilu.

c. Odustajanje od privremene loptice

Ako izvorna loptica nije *izgubljena* niti je *izvan granica*, igrač mora odustati od *privremene loptice* i nastaviti igru s izvornom lopticom. Ako tako ne postupi, svaki sledeći *udarac privremenom lopticom* predstavljat će igranje *pogrešne loptice* i primenjuju se odredbe Pravila 15.

Napomena: Ako igrač igra *privremenu lopticu* prema Pravilu 27-2a, *udarci* izvedeni *privremenom lopticom* i svi *kazneni udarci* vezani uz tu lopticu biti će poništeni prema Pravilu 27-2c ako *privremena loptica* bude opozvana.

Pravilo 28. Loptica nemoguća za igranje

Igrač sme svoju lopticu proglašiti nemogućom za igranje na bilo kom mestu na *terenu*, osim kad ona leži u *vodenoj prepreci*. Igrač sam prosuđuje da li je njegova loptica nemoguća za igranje.

Ako igrač smatra svoju lopticu nemogućom za igranje, mora *uz kaznu od*

jednog udarca:

- a. igrati lopticu sa mesta što je moguće bliže onom sa koga je izvorna loptica poslednji put odigrana (vidi Pravilo 20-5); ili
- b. ispustiti lopticu iza mesta na kome je ležala, držeći to mesto na pravcu između *rupe* i mesta ispuštanja, bez ograničenja koliko daleko iza tog mesta loptica smie biti ispuštena; ili
- c. ispustiti lopticu unutar dveju dužina štapa od mesta na kome je loptica ležala, ali ne bliže *rupi*.

Ako loptica, koja je nemoguća za igranje, leži u *peščanoj prepreci*, igrač može postupiti prema stavkama a, b, ili c. Ako odluči postupiti prema stavkama b ili c, loptica se mora ispustiti unutar *peščane prepreke*.

Loptica se sme očistiti kad je podignuta prema ovom Pravilu.

KAZNA ZA POVREDU PRAVILA:

Match play – gubitak polja; Stroke play – dva udarca.

Pravilo 29. Igra u troje I četvero

29-1. Uopšteno

U igri u troje ili četvero, za vreme svake *standardne runde*, *partneri* moraju igrati naizmenično sa *početnog područja*, kao i tokom igre na pojedinom polju. *Kazneni udarci* ne utiču na redosled igranja.

29-2. Match play

Ako igrač izvede *udarac* kad je na redu bio njegov partner, *njegova strana gubi polje*.

29-3. Stroke play

Ako partneri *izvedu udarac* ili *udarce* nepravilnim redosledom, taj *udarac* ili *udarci* se poništavaju, *a strana dobija kaznu od dva udarca*. *Strana* mora ispraviti grešku igrajući pravilnim redosledom sa mesta na kome je on prvi put bio narušen (vidi Pravilo 20-5). Ako *strana* izvede *udarac* sa sledećeg *početnog područja* ne ispravivši pre toga grešku ili u slučaju poslednjeg polja runde napusti *putting green* ne najavivši nameru da ispravi grešku, *strana je diskvalifikovana*.

Pravilo 30. Match play tri loptice, najbolje loptice i četiri loptice

30-1. Primenjiva Pravila golfa

Ako nisu u suprotnosti sa sledećim posebnim *Pravilima*, Pravila golfa vrede i za *match play tri-loptice*, *najbolje loptice* i *četiri-loptice*.

30-2. Match play tri-loptice

a. Loptica u mirovanju koju je pomerio protivnik

Osim kad je drukčije predviđeno *Pravilima*, ako igračevu lopticu, s izuzetkom pri traženju, dodirne ili *pomeri* protivnik, njegov *caddie* ili *oprema*, primenjuje se Pravilo 18-3b. *Taj protivnik dobija kazneni udarac u igri s tim igračem*, ali ne i u igri sa svojim drugim protivnikom.

b. Loptica koju je slučajno skrenuta ili zaustavljena od protivnika

Ako igračevu lopticu slučajno skrene ili zaustavi protivnik, njegov *caddie* ili *oprema*, to nije kažnjivo. U svom match playu s tim protivnikom igrač može igrati lopticu kako leži ili pre nego što ijedna od *strana* izvede sledeći *udarac*, poništiti *udarac* i odigrati lopticu bez kazne sa najbližeg mesta sa koga je izvorna loptica zadnji put odigrana (vidi Pravilo 20-5). U svom meču sa drugim protivnikom loptica se mora igrati kako leži.

Izuzetak: Loptica koja pogodi osobu koja rukuje zastavicom – vidi Pravilo 17-3b.

(Loptica namerno skrenuta ili zaustavljena od protivnika – vidi Pravilo 1-2)

30-3. Match play najbolje loptice i četiri-loptice

a. Predstavljanje strana

Stranu može predstavljati i samo jedan *partner* tokom celog ili samo dela meča. Svi *partneri* ne moraju obavezno biti prisutni. Odsutan *partner* može se uključiti u meč između polja, ali ne i za vreme igranja polja.

b. Najviše 14 palica

Strana je kažnjena za povredu Pravila 4-3a(iii) i 4-4 od bilo kojega *partnera*.

c. Redosled igranja

Loptice koje pripadaju istoj *strani* mogu se igrati redosledom koji ta *strana* smatra najpovoljnijim.

d. Pogrešna loptica

Ako igrač izvede *udarac pogrešnom lopticom* koja nije u *prepreci*, *on je diskvalifikovan za to polje*, ali njegov *partner* ne dobija kaznu čak ni ako *pogrešna loptica* pripada njemu. Ako *pogrešna loptica* pripada drugom igraču, njen je vlasnik mora vratiti na mesto sa kojega je *pogrešna loptica* prvi put odigrana.

e. Diskvalifikacija strane

(i) *Strana je diskvalifikovana* u slučaju povrede bilo čega od sledećeg, od bilo kojeg *partnera*:

- Pravilo 1-3 dogovor o odbacivanju *Pravila*
- Pravila 4-1, ili 4-2 štapa
- Pravila 5-1 ili 5-2 štapa
- Pravilo 6-2a handicap (igranje sa višim hendikepom)
- Pravilo 6-4 *Caddie* (imajući više od jednog *caddiea*; propust ispravljanja kršenja *Pravila* odmah)
- Pravilo 6-7 nepotrebno zadržavanje (ponovljeni prekršaj)
- Pravilo 14-3 veštačka sredstva i neuobičajena *oprema*

(ii) *Strana je diskvalifikovana* u slučaju povrede bilo čega od sledećeg od bilo kojeg *partnera*:

- Pravilo 6-3 startno vreme i grupe
- Pravilo 6-8 prekid igre

(iii) U ostalim slučajevima kad povreda *Pravila* rezultira diskvalifikacijom, *igrač je diskvalifikovan samo za to polje*.

f. Učinak ostalih kazni

Ako igračeva povreda *Pravila* pomaže *partnerovu* igru ili nepovoljno utiče na protivnikovu igru, *i partner dobija odgovarajuću kaznu kao dodatak kazni koju dobija igrač*.

U svim ostalim slučajevima kad igrač dobija kaznu za povredu *Pravila*, kazna se ne odnosi na *partnera*. Tamo gde kazna znači gubitak polja, rezultat je diskvalifikacija sa tog polja.

g. Drugi način match play-a koji se igra istovremeno

U match playu *najbolje loptice* ili *četiri-loptice*, u kome se istovremeno igra i neki drugi način match play-a, takođe vrede gornja, posebna *Pravila*.

Pravilo 31. Stroke play četiri loptice

31-1. Uopšteno

U stroke play-u *četiri loptice* dva takmičara igraju kao *partneri*, igrajući svaki svojom lopticom. Niži od rezultata *partnera* jeste njihov rezultat na toj rupi. Ako jedan od *partnera* ne dovrši igranje rupe, nema kazne. Ako nisu u suprotnosti sa sledećim posebnim *Pravilima*, *Pravila* golfa vrede i za stroke play *četiri-loptice*.

31-2. Predstavljanje strane

Stranu može predstavljati bilo koji od *partnera* tokom cele ili dela *standardne runde*; oba *partnera* ne moraju biti prisutna. Odsutan *takmičar* može se pridružiti svom *partneru* između rupa, ali ne i za vreme igranja rupe.

31-3. Najviše 14 štapova

Strana je kažnjena za povredu *Pravila* 4-3a (iii) i 4-4 od bilo kojeg *partnera*.

31-4. Beleženje broja udaraca

Marker je dužan za svaku rupu zabeležiti samo bruto rezultat *partnera* čiji se rezultat broji. Bruto-rezultati po rupama moraju imati mogućnost utvrđivanja *partnera* koji ih je postigao. Inače *strana je diskvalifikovana*. Samo je jedan od *partnera* odgovoran za poštovanje *Pravila* 6-6b. (Pogrešan rezultat – vidi *Pravilo* 31-7a).

31-5. Redosled igranja

Loptice koje pripadaju istoj *strani* mogu se igrati redosledom koji ta *strana* smatra najpovoljnijim.

31-6. Pogrešna loptica

Ako *takmičar* izvede *udarac pogrešnom lopticom* koja nije u *prepreci*, *on dobija kaznu od dva udarca* i mora ispraviti svoju grešku igranjem prave loptice prema *Pravilima*. Njegov *partner* ne dobija kaznu, čak ni ako je *pogrešna loptica* pripadala njemu.

Ako *pogrešna loptica* pripada drugom *takmičaru*, njen vlasnik je mora postaviti na mesto sa koga je *pogrešna loptica* prvi put odigrana.

31-7. Kazne diskvalifikacije

a. prekršaj jednog od partnera

Strana je diskvalifikovana iz takmičenja u slučaju povrede bilo čega od sledećeg od bilo kojeg *partnera*:

- *Pravilo* 1-3 dogovor o odbacivanju *Pravila*
- *Pravilo* 3-4 odbijanje primene *Pravila*
- *Pravila* 4-1, 4-2 palice

- Pravila 5-1 ili 5–2 loptica
- Pravilo 6-2b handicap (igranje s višim handicapom; propust u zapisivanju handicapa)
- Pravilo 6-4 *Caddie* (imajući više od jednog *caddie*-a; propust ispravljanja kršenja *pravila* odmah)
- Pravilo 6-6b potpisivanje i vraćanje kartice
- Pravilo 6-6d pogrešan rezultat na rupi, tj. kad je upisani rezultat partnera čiji se rezultat broji, manji od stvarno odigranog. Ako je upisani rezultat partnera čiji se rezultat broji veći od stvarno odigranog, takav rezultat će i ostati.
- Pravilo 6-7 nepotrebno zadržavanje (ponovljeni prekršaj)
- Pravilo 7-1 vežba pre ili između rundi
- Pravilo 14-3 veštačka sredstva i neuobičajena *oprema*
- Pravilo 31-4 ukupni rezultati koji se broje ne daju mogućnost utvrđivanja partnera koji ih je postigao.

b. Prekršaj oba partnera

Strana je diskvalifikovana:

- (i) u slučaju povrede Pravila 6-3 (Startno vrijeme i grupe) ili Pravila 6-8 (Prekid igre), ili
- (ii) ako na istoj rupi svaki *partner* povredi *Pravilo* za što je predviđena kazna diskvalifikacije iz takmičenja ili za rupu.

c. Samo za rupu

U svim ostalim slučajevima u kojima bi povreda *Pravila* rezultirala diskvalifikacijom, *takmičar je diskvalifikovan samo za rupu na kojoj je do prekršaja došlo.*

31-8. Učinak ostalih kazni

Ako *takmičareva* povreda *Pravila* pomaže igru njegovog *partnera*, *partner dobija odgovarajuću kaznu kao dodatak kazni koju dobija .*

U svim ostalim slučajevima u kojima *takmičar* dobije kaznu zbog povrede *Pravila*, ta se kazna ne odnosi na njegovog *partnera*.

Pravilo 32. Bogey, par i stableford takmičenje

32-1. Uslovi

Bogey, par i stableford takmičenja načini su stroke takmičenja u kojima se igra protiv utvrđenog rezultata za svaku rupu. *Pravila* stroke play-a vrede sve dok nisu u suprotnosti sa sledećim posebnim *Pravilima*.

a. Bogey i par takmičenja

Brojanje u bogey-u i par takmičenju isto je onome u match play-u.

Svaka rupa na kome *takmičar* ne prijavi rezultat smatra se izgubljenim.

Pobednik je *takmičar* koji je najuspešniji nakon određenog broja rupa.

Marker je dužan zapisivati samo ukupan broj *udaraca* na svakoj rupi na kome *takmičar* postigne neto rezultat jednak ili manji od utvrđenog.

Napomena 1: Najviše 14 štapova – kazne kao u match play-u – vidi Pravilo 4-4.

Napomena 2: Jedan *caddie* po osobi – kazne kao u match play-u – vidi Pravilo 6-4.

Napomena 3: Nepotrebno zadržavanje; Spora igra (Pravilo 6-7). Takmičarev rezultat uskladit će se oduzimanjem jedne rupe od ukupnog rezultata.

b. Stableford takmičenje

Brojenje u Stableford takmičenju obavlja se putem poena dobijenih u odnosu na utvrđeni rezultat kako sledi:

Poeni po odigranoj rupi

Više od jedan iznad utvrđenog rezultata ili bez upisanog rezultata	0
Jedan iznad utvrđenog rezultata	1
Utvrđeni rezultat	2
Jedan ispod utvrđenog rezultata	3
Dva ispod utvrđenog rezultata	4
Tri ispod utvrđenog rezultata	5
Četiri ispod utvrđenog rezultata	6

Pobednik je *takmičar* koji postigne najveći broj poena.

Marker je dužan zapisati samo ukupan broj *udaraca* na svakoj rupi na kojoj takmičarev neto rezultat donosi jedan ili više poena.

Napomena 1: Najviše 14 štapova (Pravilo 4-4) – Kazne se računaju kako sledi: od ukupnog broja poena u rundi oduzima se po dva poena za svaku rupu na kojoj je došlo do povrede. Najveće oduzimanje poena u rundi: četiri poena.

Napomena 2: Jedan *caddie* istovremeno – kazne se računaju kako sledi: Od osvojenih poena u rundi, oduzimanjem dva poena za svaku rupu u kome je došlo do povrede. Najveće oduzimanje poena u rundi: četiri poena.

Napomena 3: Nepotrebno zadržavanje; Spora igra (Pravilo 6-7). *Takmičarev* rezultat uskladit će se oduzimanjem dva poena od ukupnog rezultata u rundi.

32-2. Kazne diskvalifikacije

a. Iz takmičenja

Takmičar je diskvalifikovan iz takmičenja u slučaju povrede bilo čega od sledećeg:

- Pravilo 1-3 dogovor o odbacivanju *Pravila*
- Pravilo 3-4 odbijanje prihvatanja *Pravila*
- Pravila 4-1 ili 4-2 štapa
- Pravila 5-1 ili 5-2 loptice
- Pravilo 6-2b handicap (igranje s višim handicap-om, propust u zapisivanju handicap-a)
- Pravilo 6-3 startno vreme i grupe
- Pravilo 6-4 *caddie*
- Pravilo 6-6b potpisivanje i vraćanje rezultatske kartice
- Pravilo 6-6d pogrešan rezultat za rupu, odnosno kada je upisani rezultat manji od ostvarenog, osim kada kazne nema ako povreda ovog *Pravila* ne utiče na rezultat rupe
- Pravilo 6-7 nepotrebno zadržavanje (ponovljeni prekršaj)

- Pravilo 6-8 prekid igre
- Pravilo 7-1 vežba pre ili između rundi
- Pravilo 14-3 veštačka sredstva i neuobičajena *oprema*

b. Za rupu

U svim ostalim slučajevima u kojima povreda *Pravila* predviđa kaznu diskvalifikacije, *takmičar je diskvalifikovan samo za onu rupu na kojoj je došlo do prekršaja.*

Pravilo 33. Odbor

33-1. Uslovi takmičenja; Odbacivanje Pravila

Odbor mora utvrditi uslove prema kojima će se takmičenje odvijati.

Odbor nije ovlašćen odbaciti nijedno *Pravilo* golfa.

Neka od posebnih *Pravila* vezana u stroke play-u tako su bitno različita od onih u match play-u tako da kombinovanje ta dva načina igre nije moguće i nije dopušteno. Rezultati *mečeva* i rezultati postignuti u takvim okolnostima ne smeju se prihvatiti.

U stroke play-u *Odbor* može ograničiti dužnosti sudije.

33-2. Teren

a. Utvrđivanje granica i ivica

Odbor mora precizno odrediti:

- (i) *teren* i *izvan granica terena*,
- (ii) *ivice vodenih prepreka* i *bočnih vodenih prepreka*,
- (iii) *tlo u popravci*, i
- (iv) *prepreke* i *sastavne delove terena*.

b. Nove rupe

Svakog dana stroke play takmičenja zastavice na green-ovima moraju se postaviti u nove *rupe* i u vreme kad to *Odbor* smatra neophodnim, pod uslovom da svi takmičari u jednoj rundi, *sve rupe* igraju na istom položaju.

Izuzetak: Kad je oštećenje *rupe* nemoguće popraviti tako da odgovara Definiciji, *Odbor* sme učiniti novu *rupu* u blizini i na jednakom položaju.

Napomena: Kad se jedna runda igra u više od jednog dana, *Odbor* sme u skladu sa uslovima takmičenja, *rupe* i *početna područja* različito postaviti svakog dana takmičenja, poštujući da bilo koga dana svi *takmičari* igraju svaku *rupu* i svako *početno područje* na istom položaju.

c. Teren za vežbu

Tamo gde nema raspoloživog vežbališta izvan područja takmičarskog *terena*, *Odbor* treba odrediti područje na kome igrači mogu vežbati bilo koga dana takmičenja, ako je to izvedivo. *Odbor* ne bi trebao dopustiti vežbu na ili prema *putting green-u* ili iz *prepreke* takmičarskog *terena* bilo kog dana takmičenja.

d. Teren neprikladan za igru

Ako *Odbor* ili njegov ovlašćeni predstavnik smatraju da iz bilo kog razloga *teren* nije prikladan za igru ili da postoje okolnosti koje čine pravilnu igru nemogućom, on može za match play ili stroke play narediti privremenu

obustavu igre ili za stroke play proglasiti igru nevažećom i poništiti sve rezultate u toj rundi. Kad se igra privremeno obustavi, mora biti nastavljena sa mesta prekida, čak i ako se nastavak igra sledećeg dana. Kad se runda poništi, poništavaju se i sve kazne zarađene u toj rundi.

(Postupak pri prekidu i nastavku igre – vidi Pravilo 6-8)

33-3. Startna vremena i grupe

Odbor mora odrediti startna vremena igre i u stroke play-u odrediti grupe u kojima takmičari moraju igrati.

Kad se match play takmičenje odvija tokom dužeg razdoblja, *Odbor* mora odrediti vremensko ograničenje unutar kojega pojedina runda mora biti okončana. Kad je igračima dopušteno da sami ugovore termin svojeg match play-a unutar ovog ograničenja, *Odbor* treba objaviti da se meč mora odigrati u određeno vreme poslednjeg dana razdoblja, ako igrači nisu ugovorili neki raniji termin.

33-4. Handicap Stroke tablica

Odbor je dužan objaviti rupe na kojima se dodaju ili oduzimaju handicap *udarci*.

33-5. Rezultatska kartica

U stroke play-u *Odbor* mora svakom *takmičaru* izdati rezultatsku karticu koja sadrži datum i takmičarevo ime, ili, u *četvercu* ili *četiri loptice* stroke play-u, imena svih *takmičara*.

U stroke play-u *Odbor* je odgovoran za sabiranje rezultata i primenu handicap-a zapisanog na rezultatskoj kartici.

U stroke play-u *četiri-loptice* *Odbor* je odgovoran za utvrđivanje rezultata bolje loptice na svakoj rupi i primenu handicap-a zapisanog na kartici kao i za sabiranje rezultata *boljih loptica*.

U bogey-u, par i Stableford takmičenjima *Odbor* je odgovoran za primenu handicap-a zapisanog na kartici i određivanje rezultata na pojedinoj rupi, kao i ukupnog rezultata, odnosno broja poena.

Note: *Odbor* sme tražiti da svaki *takmičaj* zapiše datum i njegovo ime na rezultatsku karticu.

33-6. Odlučivanje nerešenih igara

Odbor mora objaviti način, dan i vreme odlučivanja nerešenih igara ili jednakih rezultata, bilo da su igrani na istom nivou ili pod handicap-om.

Nerešeni match play ne može biti odlučen stroke play-om. Jednak rezultat u stroke play-u ne može biti odlučen match play-om.

33-7. Kazna diskvalifikacije; Procena Odbora

Kazna diskvalifikacije može se u posebnim pojedinačnim slučajevima odbaciti, izmeniti ili izreći, ako *Odbor* takvu odluku smatra opravdanom.

Svaka kazna manja od diskvalifikacije ne može biti odbačena ili izmenjena.

Ako *Odbor* smatra da je igrač kriv za ozbiljno kršenje etike golfa, može izreći kaznu diskvalifikacije premo ovom Pravilu.

33-8. Lokalna pravila

a. Načelne odredbe

Odbor može doneti i objaviti Lokalna pravila za lokalne neuobičajene uslove ako su ona u skladu s načelima postavljenim u Dodatku I.

b. Izmena kazne ili izmena Pravila

Pravila golfa ne smeju biti opozvana Lokalnim pravilima. Međutim, ako *Odbor* proceni da na *terenu* postoje lokalni neuobičajeni uslovi, koji utiču na pravilan način igre, te traže da se donese lokalno pravilo koje izmenjuje Pravila, takvo lokalno pravilo mora odobriti *R&A*.

Pravilo 33. Odbor

33-1. Uslovi takmičenja; Odbacivanje Pravila

Odbor mora utvrditi uslove prema kojima će se takmičenje odvijati.

Odbor nije ovlašten odbaciti nijedno Pravilo golfa.

Neka od posebnih *Pravila* vezana uz stroke play tako su bitno različita od onih u match play-u tako da kombinovanje ta dva načina igre nije moguće i nije dopušteno. Rezultati *mečeva* i rezultati postignuti u takvim okolnostima ne smeju se prihvatiti.

U stroke play-u *Odbor* može ograničiti dužnosti sudije.

33-2. Teren

a. Utvrđivanje granica i ivica

Odbor mora precizno odrediti:

(i) *teren* i *izvan dozvoljenih granica*,

(ii) *ivice vodenih prepreka* i *bočnih vodenih prepreka*,

(iii) *tlo u popravku*, i

(iv) *prepreke* i *sastavne delove terena*.

b. Nove rupe

Svakog dana stroke play takmičenja zastavice na green-ovima moraju se postaviti u nove *rupe* i u vreme kad to *Odbor* smatra neophodnim, pod uslovom da svi takmičari u jednoj rundi, sve *rupe* igraju na istom položaju.

Izuzetak: Kad je oštećenje *rupe* nemoguće popraviti tako da odgovara Definiciji, *Odbor* sme napraviti novu *rupu* u blizini i na jednakom položaju.

Napomena: Kad se jedna runda igra u više od jednog dana, *Odbor* sme u skladu s uslovima takmičenja, *rupe* i *početna područja* različito postaviti svakog dana takmičenja, poštujući da bilo kojeg dana svi *takmičari* igraju svaku *rupu* i svako *početno područje* na istom položaju.

c. Teren za vežbu

Tamo gde nema raspoloživog vežbališta izvan područja takmičarskog *terena*, *Odbor* treba odrediti područje na kome igrači mogu vežbati bilo kojeg dana takmičenja, ako je to izvodivo. *Odbor* ne bi trebao dopustiti vežbu na ili prema *putting green-u* ili iz *prepreke* takmičarskog *terena* bilo kog dana takmičenja.

d. Teren neprikladan za igru

Ako *Odbor* ili njegov ovlašteni predstavnik smatraju da iz bilo kojeg razloga *teren* nije prikladan za igru ili da postoje okolnosti koje čine pravilnu igru nemogućom, on može za match play ili stroke play narediti privremenu obustavu igre ili za stroke play proglasiti igru nevažećom i poništiti sve rezultate u toj rundi. Kad se igra privremeno obustavi, mora biti nastavljena

sa mesta prekida, čak i ako se nastavak igra sledećeg dana. Kad se runda poništi, poništavaju se i sve kazne zarađene u toj rundi.
(Postupak pri prekidu i nastavku igre – vidi Pravilo 6-8)

33-3. Startna vremena i grupe

Odbor mora odrediti startna vremena igre i u stroke play-u odrediti grupe u kojima takmičari moraju igrati.

Kad se match play takmičenje odvija tokom dužeg razdoblja, *Odbor* mora odrediti vremensko ograničenje unutar kojeg pojedina runda mora biti završena. Kad je igračima dopušteno da sami ugovore termin svog match play-a unutar ovog ograničenja, *Odbor* treba objaviti da se meč mora odigrati u određeno vreme poslednjeg dana razdoblja, ako igrači nisu ugovorili neki raniji termin.

33-4. Handicap Stroke tablica

Odbor je dužan objaviti rupe na kojima se dodaju ili oduzimaju handicap *udarci*.

33-5. Rezultatska kartica

U stroke play-u *Odbor* mora svakom *takmičaru* izdati rezultatsku karticu koja sadrži datum i takmičarevo ime, ili, u četvercu ili stroke play-u *četiri loptice*, imena svih *takmičara*.

U stroke play-u *Odbor* je odgovoran za sabiranje rezultata i primenu handicap-a zapisanog na rezultatskoj kartici.

U stroke play-u *četiri loptice* *Odbor* je odgovoran za utvrđivanje rezultata bolje loptice na svakoj rupi i primenu handicap-a zapisanog na kartici kao i za sabiranje rezultata *boljih loptica*.

U bogey-u, par i Stableford takmičenjima *Odbor* je odgovoran za primenu handicap-a zapisanog na kartici i određivanje rezultata na pojedinoj rupi, kao i ukupnog rezultata, odnosno broja poena.

Note: *Odbor* sme tražiti da svaki *takmičar* zapiše datum i njegovo ime na rezultatsku karticu.

33-6. Odlučivanje nerešenih igara

Odbor mora objaviti način, dan i vreme odlučivanja nerešenih igara ili jednakih rezultata, bilo da su igrani na istom nivou ili pod handicap-om.

Nerešeni match play ne može biti odlučen stroke play-om. Jednak rezultat u stroke play-u ne može biti odlučen match play-om.

33-7. Kazna diskvalifikacije; Procena Odbora

Kazna diskvalifikacije može se u posebnim pojedinačnim slučajevima odbaciti, izmeniti ili izreći, ako *Odbor* takvu odluku smatra opravdanom.

Svaka kazna manja od diskvalifikacije ne može biti odbačena ili izmenjena.

Ako *Odbor* smatra da je igrač kriv za ozbiljno kršenje etike golfa, može izreći kaznu diskvalifikacije premo ovom Pravilu.

33-8. Lokalna pravila

a. Načelne odredbe

Odbor može doneti i objaviti Lokalna pravila za lokalne neuobičajene uslove ako su ona u skladu s načelima postavljenim u Dodatku I.

b. Promena kazne ili izmena Pravila

Pravila golfa ne smeju biti opozvana Lokalnim pravilima. Međutim, ako *Odbor*

proceni da na *terenu* postoje lokalni neuobičajeni uslovi, koji utiču na pravilan način igre, te traže da se donese lokalno pravilo koje izmenjuje Pravila, takvo lokalno pravilo mora odobriti *R&A*.

Pravilo 34. Sporovi i odluke

34-1. Prigovori i kazne

a. Match play

Ako je prigovor *Odboru* podnesen u skladu s Pravilom 2-5, odluka o sporu treba biti donesena u najkraćem mogućem roku kako bi se stanje meča moglo, ako je potrebno, ispraviti. Ako prigovor nije podnesen prema Pravilu 2-5, *Odbor* neće prigovor ni razmatrati.

Nema vremenskog ograničenja za primenu kazne diskvalifikacije za povredu Pravila 1-3.

b. Stroke play

U stroke play-u nikakva kazna ne može biti poništena, izmenjena ni nametnuta nakon završetka takmičenja. Takmičenje se smatra završenim nakon što se rezultat službeno objavi ili u kvalifikacijskim stroke play rundama za match play, nakon što igrač izvede prvi *udarac* svog prvog match play-a.

Izuzeci: Kazna diskvalifikacije može se izreći i nakon završetka takmičenja ako je *takmičarj*:

(i) povredio Pravilo 1-3 (Dogovor o odbacivanju *Pravila*); ili

(ii) vratio rezultatsku karticu na kojoj je zapisan handicap za koji je znao da je viši od onog koji stvarno ima, što je uticalo na broj dobijenih *udaraca* (Pravilo 6-2b; ili)

(iii) predao niži rezultat od stvarno odigranog za bilo koju rupu (Pravilo 6–6d) iz bilo kojeg razloga osim propuštanja pripisivanja kazne za koju pre završetka takmičenja nije znao da je dobio; ili

(iv) znao pre završetka takmičenja da je povredio bilo koje *Pravilo* za koje je predviđena kazna diskvalifikacije.

34-2. Odluka sudije

Ako je *Odbor* imenovao *sudiju*, svaka je njegova odluka konačna.

34-3. Odluka Odbora

U odsutstvu sudije, svaki spor ili sumnja oko *Pravila* moraju biti prijavljeni *Odboru*, čija je odluka konačna.

Ako *Odbor* nije u stanju doneti odluku, spor se mora predložiti *Odboru* za Pravila golfa *R&Aa*, čija je odluka konačna.

Ako predmet sumnje, odnosno spora, nije upućen *Odboru* za Pravila golfa, igrač ili igrači imaju pravo da, preko ovlašćenog predstavnika *Odbora*, upute zajedničku izjavu, kojom traže od *Odbora* za Pravila golfa mišljenje o ispravnosti donesene odluke. Odgovor će biti vraćen ovlašćenom predstavniku.

Ako igra nije provedena u skladu s Pravilima golfa, *Odbor* za Pravila golfa neće donositi odluke o bilo kom pitanju.

