

## **PRAVILA GOLFA**

### **UVOD**

Pravila golfa su možda najopširnija među svim ostalim pravilima kada je reč o sportu. Razlog je specifičnost samog golfa kao igre vezane za prirodu i velike prostore na koje utiču mnogi različiti činioci. Od vremena kada je R&A definisao prva pravila sa ciljem da se uklone lokalne varijacije u igri, ona su se neprestano množila i dopunjavala. Čak i danas, posle gotovo pet vekova, još nisu konačna. Naime, usled novih situacija nedefinisanih dotadašnjim pravilima, sada već obimna knjiga pravila, svake četiri godine izlazi u proširenom izdanju.

Dužnost svakoga ko želi da igra golf je da dobro poznaje pravila. Onaj ko ih nije savladao kvariće doživljaj svojim saigračima i protivnicima u igri. Igrača "neznalicu" pravila, kome povrh toga nedostaje i propisno ponašanje na terenu, neće prihvatiti nijedan golf klub na svetu. A u slučaju da ga prihvati, neće ga dugo trpeti. Golf kao igra ispunjava svoju funkciju poštovanjem sportskih pravila, s jedne, i upućivanjem na razne društvene kodekse, s druge strane. Zbog toga vam predstavljamo "Etiket", koja kao poseban odeljak knjige o pravilima jasno definiše kodekse lepog ponašanja na terenu, kao i sažetu verziju golf-pravila.

**SADRŽAJ**

UVOD .....	1
Sadržaj .....	2
1. Golferski vodič u rezultatske pojmove .....	3
2. Golferski vodič u ostale pojmove .....	3
3. Etiketa .....	5
3.1. Vladanje na terenu .....	5
3.2. Briga o terenu .....	5
4. Pravilo 1. - Igra .....	6
5. Pravilo 2. - Match igra .....	6
6. Pravilo 3. - Stroke igra .....	6
7. Pravilo 4 - Golf štapovi .....	6
8. Pravilo 5 - Loptica .....	6
9. Pravilo 6 - Radnje kojih se igrač treba držati .....	6
10. Pravilo 7 - Vežbanje .....	7
11. Pravilo 8 - Saveti kako igrati .....	7
12. Pravilo 9 - Informacije o odigranim udarcima .....	7
13. Pravilo 10 - Kada izvoditi udarac .....	7
14. Pravilo 11 - Početno područje (tee off) .....	7
15. Pravilo 12 - Pronalaženje i prepoznavanje loptice .....	7
16. Pravilo 13 - Igranje loptice kako leži .....	7
17. Pravilo 14 - Udaranje loptice .....	8
18. Pravilo 15 - Igranje pogrešne loptice .....	8
19. Pravilo 16 - Putting green .....	8
20. Pravilo 17 - Zastavica .....	8
21. Pravilo 18 - Loptica pomerena iz mirovanja .....	8
22. Pravilo 19 - Loptica u kretanju skrenuta ili zaustavljena .....	9
23. Pravilo 20 - Podizanje i ispuštanje loptice .....	9
24. Pravilo 21 - Čišćenje loptice .....	9
25. Pravilo 22 - Loptica koja potpomaže ili ometa igru .....	9
26. Pravilo 23 - Nepričvršćene smetnje .....	9
27. Pravilo 24 - Veštačke smetnje .....	9
28. Pravilo 25 - Slučajna voda, teren u popravci, životinjske rupe .....	9
29. Pravilo 26 - Vodeni hazard .....	10
30. Pravilo 27 - Izgubljena loptica i loptica izvan igrališta .....	11
31. Pravilo 28 - Loptica nemoguća za igranje (ball unplayable) .....	12
32. Pravilo 29 - Igra u troje i četvoro .....	12
33. Pravilo 30 - Match igra tri loptice, najbolja loptica i četiri loptice .....	12
34. Pravilo 31 - Stroke igra četiri loptice .....	13
35. Pravilo 32 - Bogey, par i Stableford takmičenja .....	13
36. Pravilo 33 - Takmičarski odbor .....	13
37. Pravilo 34 - Sporovi i odluke .....	13

## 1. GOLFERSKI VODIČ U REZULTATSKE POJMOVE

**Albatros** - rezultat od tri ispod para rupe.

**Eagle** - rezultat od dva ispod para rupe.

**Birdie** - rezultat od jedan ispod para rupe.

**Par** - broj odigranih udaraca za scratch igrača na rupi ili terenu.

**Bogey** - rezultat od jedan iznad para rupe.

**Double bogey** - rezultat od dva iznad para rupe.

**Gross score** - broj udaraca izvedenih u jednoj rundi pre oduzimanja hendicapa.

**Hendicap** - procena igračeve veštine igranja prema paru terena koja omogućuje igračima nejednakih veština ravnopravno nadmetanje. Igrač sa hendicapom 18 trebao bi da završi rundu na igralištu par 72 sa rezultatom od 90 udaraca.

**Match-Play** - takmičenje u kojem je pobednik igrač koji pobedi na više rupa.

**Nett score** - rezultat za rundu posle odbijanja hendicapa.

**Penalty (kazna)** - u stroke igri, povreda pravila obično "košta" dva udarca; u match igri rupa se gubi.

**Scratch** - hendicap prvorazrednog igrača, od kojeg se očekuje da odigra par terena. Scratch igrač nema hendicap, tj. ima hendicap nula.

**Stableford** - način takmičenja u kojem igrači sabiraju bodove osvojene na rupi prema formuli jedan bod za jedan iznad para rupe, dva boda za par, tri boda za birdie, itd.

**Standard Scratch Score (SSS)** - procena para terena na osnovu hendicapa.

**Stroke-Play** - takmičenje u kojem je pobednik igrač sa najmanjim brojem udaraca.

## 2. GOLFERSKI VODIČ U OSTALE POJMOVE

**Bunker** - hazard, obično udubljeno tlo pokriveno peskom.

**Caddie** - osoba zadužena za nošenje igračevih štapova i davanje saveta. Igrač je odgovoran za ponašanje caddieja i dobija kazne za povrede pravila koje napravi caddie.

**Cut** - opšti pojam koji označava udarac, nameran ili slučajan, koji ima za posledicu let loptice sa leva na desno. Podrazumeva i fade i slice.

**Divot** - odrezak trave odvojen štapom od fairwaya pri izvođenju udarca.

**Draw** - udarac sa namerom, koji ima za posledicu let loptice sa desna na levo.

**Fade** - udarac sa namerom, koji ima za posledicu let loptice sa leva na desno.

**Fairway** - pokošeni deo golf igrališta između tee-offa i greena. Pravila golfa se ne razlikuju na fairwayu i roughu (lokalna pravila se mogu razlikovati).

**Fat** - opšti pojam koji označava udarac u kojem glava štapa udara u tlo pre udarca u lopticu.

**Fore** - dogovoreni golferski uzvik za upozorenje igračima prema kojima leti loptica.

**Grain** – smer nagiba rasta trave na greenu.

**Green** - pripremljena travnata površina za puttovanje gde je postavljena zastavica. .

**Ground under repair** - svaki deo terena koji Odbor označi kao teren u popravci i materijal pripremljen za odvoz.

**Hazard** - svaki bunker ili vodeni hazard koji odredi Odbor

**Hook** - udarac bez namere, koji ima za posledicu let loptice s desna na levo bez kontrole.

**Local rules** - pravila vezana za golf teren koja izdaje lokalni odbor, a koja pokrivaju posebne uslove na golf terenu.

**Lost ball (izgubljena loptica)** –I loptica je izgubljena ako se ne nađe u roku 5 minuta od početka traženja, igrač stavlja drugu lopticu u igru bez traženja izgubljene ili igrač odigra provizornu lopticu sa mesta bližeg greenu od mesta prave loptice.

**Mulligan** - praksa, ne primenjuje se na zvaničnim takmičenjima, dopušta igraču da ponovi početni udarac kada nije zadovoljan prvim udarcem.

**Odbor** - komisija zadužena za tok takmičenja ili zadužena za igralište.

**Pitch** - visoko udarena loptica, koristi se za ispucavanje loptice na green.

**Pivot** - okretanje tela pri backswingu.

**Pomerena loptica** - loptica se smatra pomerenom ako napusti svoj položaj i zaustavi se na nekom drugom mestu.

**Provisional ball (provizorna loptica, privremena loptica)** - loptica koja se igra prema pravilu 27-2 za lopticu koja može biti izgubljena izvan vodenog hazarda ili može biti izvan granica igrališta.

**Pull** - ravan udarac pri kojem loptica, bez namere, leti ravno i levo od cilja.

**Punch shot** - udarac izveden sa rukama ispred loptice i čvrstim zglobovima šaka.

**Push** - ravan udarac pri kojem loptica, bez namere, leti ravno i desno od cilja.

**Rough** - neodržavano, nekošeno područje na golf-terenu.

**Shank (socket)** - udarac pri kojem vrat štapa udara lopticu i ona leti pod ostrim uglom.

**Semi-rough** - deo golf-terena koji je između fairwaya i rougha.

**Slice** - udarac bez namere koji ima za posledicu let loptice s leva na desno bez kontrole.

**Slobodno pomicanje loptice (Preferred lies)** - lokalna pravila dopuštaju igraču da namesti lopticu na bolji položaj od onog na kojem leži. Obično se dopušta na fairwayu i semi-roughu i u zimskim uslovima. Jednom nameštena loptica je u igri, tj. nije dopušteno više puta nameštati lopticu.

**Stroke** - pomeranje štapa prema napred sa namerom udaranja loptice.

**Swing** - svi pokreti pri izvođenju golf-udarca.

**Tee** - drveni stalak na koji se postavlja loptica na tee-offu.

**Tee off** - početno područje za ispucavanje loptice.

**Winter rules** - posebna lokalna pravila koja je doneo Odbor radi zaštite terena u zimskim uslovima. Dogovor zavisi od terena do terena i igrači uvek treba da provere lokalna pravila radi utvrđivanja stupnja oslobađanja koji su dopušteni.

### 3. ETIKA

#### 3.1 VLADANJE NA TERENU

##### **Bezbednost**

Pre izvođenja udarca ili uvežbavanja *swinga*, igrač treba da se uveri u to da u blizini nema nikoga ko bi mogao da bude povređen kako palicom i lopticom tako i kamenčićima, grančicama ili nečim sličnim što može da poleti usled udarca ili izvođenja probnog *swinga*.

**Uvažavanje drugih igrača**

Protivnici u igri i saigrači ne postavljaju lopticu na drveni kočič *tee* pre nego što odigra igrač kome pripada čast. To je igrač koji je s najboljim rezultatom završio prethodnu rupu.

Niko od prisutnih ne sme da se pomera, priča ili stoji u pravoj liniji iza ili suviše blizu rupe ili loptice u trenutku kada igrač upućuje, "adresira", lopticu ili izvodi udarac.

Niko od igrača ne sme da izvede udarac dok se igrači ispred ne nađu van dometa.

**Tempo igre**

U interesu svih je da se igra bez zaostajanja i odugovlačenja.

Ako igrač veruje da mu je loptica izgubljena u nekoj od vodenih prepreka ili da leži u autu, radi uštede vremena, trebalo bi da igra novom lopticom, uz kazneni udarac.

Igrači koji traže izgubljenu lopticu moraju dati znak igračima koji dolaze da prođu čim shvate da lopticu ne mogu odmah pronaći. Ako to ne urade, ne bi smeli da traže lopticu pet minuta, koliko je inače dozvoljeno. Ne smeju nastaviti sa igrom dok igrači koji su iza njih ne prođu i ne nađu se izvan dometa.

Posle završetka igre na jednoj rupi, igrači istog časa moraju da se uklone sa *putting greena*.

Ako *flight* (grupa igrača) ne uspeva da se zadrži na terenu i zaostaje više od jedne rupe za igračima ispred, dužan je da propusti *flight* koji dolazi.

**Prvenstvo na terenu**

Ako to nije definisano lokalnim pravilima, grupa od dva igrača ima prvenstvo u odnosu na grupe od tri ili četiri igrača, koje su dužne da ih propuste.

Pojedinačni igrač nema prvenstvo i mora da propusti svaki *flait* koji dolazi.

Svaki *flait* koji igra partiju u celini (18 rupa) ima pravo da zaobiđe igrače koji igraju skraćenu verziju igre.

**3.2 BRIGA O TERENU****Rupe u bunkerima**

Pre napuštanja *bunkera*, svaki igrač je dužan da pažljivo popuni i izravna neravnine i otiske stopala koje je napravio.

**Odresci (divoti), tragovi loptice i spikeova**

Igrač mora pažljivo popraviti svako oštećenje travnate površine, tzv. *divot*, te neravnine na *putting greenu* koje je izazvala loptica. Takođe, posle završetka svake rupe, svi igrači iz *flaita* dužni su da uklone tragove svojih *spikeova* na *putting greenu*.

**Neravnine na greenu prouzrokovane štapom sa zastavicom, bagovima, itd.**

Igrači se moraju uveriti da nisu oštetili *green* spuštajući na njega svoje *bagove* i štap sa zastavicom. Takođe, da ne bi oštetili površinu *greena* ili ivicu rupe, igrači i njihovi pratioci *caddiei* moraju biti pažljivi pri uklanjanju i vraćanju motke sa zastavicom, i pri vađenju loptice iz rupe. Štap sa zastavicom mora biti propisno vraćen u rupu pre nego što igrači napuste *putting green*. Igrači treba da izbegavaju oslanjanje na *putter*, naročito prilikom vađenja loptice iz rupe, kako bi sprečili oštećenje *greena*.

**Golf automobilčići**

Lokalna pravila pojedinih klubova strogo definišu upotrebu golf automobilčića. Osnovno je da se njima nikada ne vozi po *greenu* i neposredno oko njega, ni uz ivicu *bunkera*. Tako će se izbeći oštećenja *greena* i urušavanje ivica *bunkera*.

**Oštećenja prouzrokovana probnim swingom**

Pri izvođenju probnog *swinga* igrači moraju paziti da ne oštete teren prouzrokovanjem *divota*. U tom slučaju naročito su ugroženi *tee offovi* kao startna mesta gde se probni *swingovi* izvode.

**Pravilo 1 -- Igra**

Golf igra sastoji se od igranja loptice, od *tee-offa* do ubacivanja u rupu na *greenu*, prema pravilima. Najčešće, rupe se igraju po redosledu: 1 do 9, 10 do 18 ili 1 do 18). Nije dopušteno menjati pravila.

**Kazna za kršenje pravila. MP (match play) - diskvalifikacija, SP (stroke play) - diskvalifikacija****Pravilo 2 -- Match igra**

- A. U match igri, svaka rupa je posebno takmičenje. Igrač koji dobije prvu rupu, je "jedan up"; koji izgubi je "jedan down"; ako nema pobjednika na rupi, tada je "all square."
- B. Igrač dobija match kada je, npr. "tri up", a ostale su dve rupe za igranje.
- C. Igrač protiv kojeg igra je njegov "protivnik". Igrač može protivniku pokloniti udarac ili rupu bilo kada pre završetka matcha.

**Opšta kazna u match igri je gubitak rupe, ako nije predviđeno drugačije.**

**Pravilo 3 -- Stroke igra**

- A. U stroke igri, pobjednik je takmičar sa najmanjim ukupnim brojem udaraca.
- B. Igrač mora da ubaci loptu u rupu pre početka igre na sledećoj rupi. Nema "gimmieja!" (Gimmie - poklonjeni udarac)
- C. Igrač sa kojim igrate je saigrač.

**Opšta kazna u stroke igri je dva udarca, ako nije predviđeno drugačije.**

**Pravilo 4 -- Golf štapovi**

- A. Igrač sme početi rundu sa najviše 14 golf-štapova.
- B. Štapovi moraju biti izrađeni u skladu sa propisima i ne smeju se naknadno menjati karakteristike štapova.

**Kazna za kršenje pravila. MP - gubitak rupe, SP- dva udarca**

**Pravilo 5 -- Loptica**

- A. Loptica mora odgovarati propisima koji definišu lopticu.
- B. Igrač ne sme da zameni lopticu igrajući rupu. Međutim, ako se loptica ošteti, sme se zamijeniti novom u dogovoru sa scorerom.

**Kazna za kršenje pravila. MP- gubitak rupe, SP- dva udarca.**

**Pravilo 6 -- Radnje kojih se igrač treba držati**

- A. Čitajte napomene organizacijskog odbora.
- B. Uvek igrajte sa tačnim hendicapom.
- C. Igrač sme da ima samo jednog caddieja.
- D. Igrač se mora držati startnog vremena na turniru. Kašnjenje do 5 minuta - dva kaznena udarca, više od 5 minuta - diskvalifikacija.
- E. Budite sigurni da igrate vašu lopticu (označite lopticu tako da je uvek možete razlikovati od loptica ostalih igrača).
- F. U stroke igri, uverite se da je tačno upisan rezultat za svaku rupu pre predaje score kartice.
- G. Igra se prekida kad počne da seva ili grmi, kad se igrač oseća bolesnim ili kad organizacijski odbor prekine igru.
- H. Igrač ne sme nepotrebno zadržavati igru, tj. igrati sporo.

**Kazna za kršenje pravila. MP - gubitak rupe ili diskvalifikacija, SP- dva udarca ili diskvalifikacija, osim za prvu opomenu u sporij igri -jedan udarac.**

**Pravilo 7 -- Vežbanje**

- A. U danu, kad se igra match igra, sme da se vežba na igralištu na kojem se igra match, dok je to u stroke igri zabranjeno.
- B. Igrač ne sme da izvodi probne udarce sa lopticom za vreme igranja rupe, ili iz hazarda. Napomena: Uvek čitajte lokalna pravila u vezi sa probnim udarcima.

**Kazna za kršenje pravila. MP - gubitak rupe, SP- dva udarca**

**Pravilo 8 -- Saveti kako igrati**

- A. Za vreme igranja runde igrač ne sme da zatraži ničiji savet osim svog caddieja ili partnera. Međutim, dopuštena su pitanja u vezi sa pravilima ili položajem hazarda ili zastavice na greenu.
- B. Igrač ne sme da daje savete svom protivniku ili saigraču, osim partneru.

**Kazna za kršenje pravila. MP - gubitak rupe, SP- dva udarca.**

**Pravilo 9 -- Informacije o odigranim udarcima**

- A. Broj odigranih udaraca uključuje i kaznene udarce.
- B. U match igri, igrač mora da kaže protivniku broj odigranih udaraca kada se to zatraži od njega.

**Pravilo 10 -- Kada izvoditi udarac**

- A. Igrač koji odigra najmanji broj udaraca na rupi ima pravo da igra prvi na sledećoj rupi. To se zove "prednost".
- B. Za vreme igranja rupe, prvi igra onaj igrač čija loptica leži najdalje od rupe.
- C. Ako igrač odigra preko reda, u match igri vaš protivnik može da traži da igrate ponovo. U stroke igri udarac se ne ponavlja.

**Pravilo 11 -- Početno područje (tee-off)**

- A. Igrač počinje igru na tee-offu između tee oznaka (markera) ili najviše dve dužine štapa unazad iza njih.
- B. Ako loptica slučajno padne s teeja može se ponovno staviti na tee bez kazne.
- C. Ako igrač odigra lopticu izvan granica početnog područja u match igri protivnik može poništiti udarac i tražiti ponovno igranje, u stroke igri igrač dobija dva kaznena udarca.

**Pravilo 12 -- Pronalaženje i prepoznavanje loptice**

- A. Hazard je bunker ili voden hazard (jezero, more, reka, potočić i sl.).
- B. Loptica je u hazardu kada bilo kojim svojim delom dodiruje hazard.
- C. c. U bunkeru ili vodenom hazardu, ako je igračeva loptica pokrivena peskom ili lišćem, sme se otkriti toliko da vidite deo loptice.
- D. Igrač sme da podigne svoju lopticu radi prepoznavanja bilo gde osim u hazardu. Pritom morate reći svom saigraču ili protivniku nameru za prepoznavanje loptice.

**Kazna za kršenje pravila. MP - gubitak rupe, SP - dva udarca, osim za čišćenje loptice kada to nije dopusteno - jedan udarac.**

**Pravilo 13 -- Igranje loptice kako leži**

- A. Igrač mora da igra lopticu kako leži. Loptica se ne sme pomerati na bolji položaj.
- B. Igrač ne sme da poboljša položaj loptice pritišćući travu iza loptice. Štap sme da bude lagano položen na tlo.
- C. Igrač ne sme poboljšati područje nameravanog swinga ili linije igranja savijanjem ili lomljenjem bilo čega što raste, kao što su grane ili korov.
- D. U hazardu, igrač ne sme da dodirne pesak, zemlju ili vodu štapom pre ili za vreme backswinga.
- E. U hazardu, igrač ne sme pomeriti nepričvršćenu smetnju (prirodna stvar kao lišće ili grančice), ali sme pomeriti veštačke objekte kao grabulje ili flaše.)

**Kazna za kršenje pravila. MP - gubitak rupe, SP - dva udarca**

**Pravilo 14 -- Udaranje loptice**

- A. Igrač mora korektno udariti lopticu glavom štapa. Loptica se ne sme gurati, okrznuti ili vući.
- B. Igrač ne sme da udari lopticu dok je u pokretu.
- C. Igrač ne sme koristiti veštačke predmete pri izvođenju udaraca, za merenje daljine ili klimatskih uslova koji mogu pomoći pri izvođenju udarca.
- D. Ako igrač udari lopticu više od jedanput, pri izvođenju udarca dobija i jedan kazneni udarac što ukupno iznosi dva udarca.

**Kazna za kršenje pravila. MP - gubitak rupe, SP - dva udarca**

**Pravilo 15 -- Igranje pogrešne loptice**

- A. U match igri, ako igrač igra lopticu koja nije njegova, gubi rupu osim ako pogrešna loptica nije u hazardu, posle mora da igra pravu lopticu.
- B. U stroke igri, ako igrač igra lopticu koja nije njegova, dobija dva kaznena udarca osim ako pogrešna loptica nije u hazardu. Igrač mora završiti rupu sa svojom pravom lopticom. Ako to ne uradi, igrač je diskvalifikovan.

**Pravilo 16 -- Putting green**

- A. Ako loptica svojim delom dodiruje green, ona je na greenu.
- B. Ako je loptica na greenu, igrač sme da odstrani pesak i ostale nepričvršćene prepreke na putt liniji rukom ili štapom. Nemojte to činiti peškirom.
- C. Igrač sme da popravi sva oštećenja greena nastala udarom loptice ili neravnine starih rupa, ali ne sme da popravljiva oštećenja greena nastala spikeovima cipela, ako su ona na liniji putta.
- D. Igrač ne sme da isprobava površinu greena kotrljanjem loptice, grebanjem ili pritiskanjem greena.
- E. Uvek označite lopticu stavljajući mali novčić ili nešto slično iza loptice, kad god želite da podignete lopticu, na greenu radi čišćenja ili pomeranja, jer smeta drugim igračima.
- F. Igrač ne sme da igra svoju lopticu dok je druga loptica u pokretu.

**Kazna za kršenje pravila. MP - gubitak rupe, SP - dva udarca**

**Pravilo 17 -- Zastavica**

Ako je loptica izvan greena, nema kazne ako lopticom pogodite zastavicu, uverivši se da niko u tom trenutku ne drži zastavicu. Ako je loptica na greenu, nemojte izvoditi putt dok je zastavica u rupi. Izvadite zastavicu iz rupe ili zamolite drugog igrača da je pridrži i izvadi dok vi izvodite putt. Ako igrač puttuje i pogodi zastavicu, koja je u rupi ili osobu koja njom rukuje, u match igri gubi rupu, u stroke igri dobija dva kaznena udarca.

**Pravilo 18 -- Loptica pomeren iz mirovanja**

- A. Ako igrač ili njegov partner pomeri igračevu lopticu namerno ili slučajno, igrač dobija kazneni udarac, vraća lopticu na staro mesto i igra dalje.
- B. Ako neko drugi ili nešto drugo, (niste vi ili vaš partner) pomeri vašu lopticu (outside agency), nema kazne, ali morate vratiti lopticu na staro mesto. Ako lopticu pomeri vetar ili voda, morate lopticu igrati kako leži.
- C. Jedanput kad se zauzme stav za udarac, ako se loptica pomeri dobijate kazneni udarac, i morate lopticu vratiti na staro mesto.
- D. Ako igrač ili njegov caddie dodirne nepričvršćenu smetnju u krugu jedne dužine štapa od loptice i loptica se pomeri, dobija kazneni udarac i mora vratiti lopticu na staro mesto. Na putting greenu nema kaznenog udarca.

**Kazna za kršenje pravila. MP - gubitak rupe, SP - dva udarca.**

**Pravilo 19 -- Loptica u kretanju skrenuta ili zaustavljena**

- A. Ako loptica pogodi "outside agency", (pticu, grabulje itd.), to se zove peh. Nema kaznenog udarca i loptica se igra kako leži.
- B. Ako vaša loptica pogodi vas, vašeg partner, vašeg caddieja ili vašu opremu u match igri gubite rupu, u stroke igri dobijate dva kaznena udarca i morate igrati lopticu kako leži.
- C. Ako vaša loptica pogodi vašeg protivnika, njegovog caddieja ili njegovu opremu u match igri možete igrati lopticu kako leži ili ponoviti udarac.
- D. Ako loptica pogodi vašeg saigrača, caddieja ili opremu, u stroke igri nema kazne i loptica se igra kako leži.
- E. Ako vaša loptica pogodi drugu lopticu i pomeri je, morate igrati vašu lopticu kako leži. Vlasnik pogođene loptice mora svoju lopticu vratiti na staro mesto. Ako je vaša loptica na greenu kada je igrate i pogodite drugu lopticu na greenu dobijate dva kaznena udarca u stroke igri.

**Kazna za kršenje pravila. MP - gubitak rupe, SP - dva udarca**

**Pravilo 20 -- Podizanje i ispuštanje loptice (dropovanje)**

- A. Ako igrač namerava da podigne lopticu prema pravilima i pravilo zahteva postavljanje loptice igrač mora staviti oznaku iza loptice pre nego što podigne lopticu.
- B. Kad ispuštate lopticu, stanite uspravno, držite ruku ispruženu u visini ramena i ispustite lopticu.
- C. Ako se ispuštena loptica nakon pada na tlo otkotrlja u hazard, izvan hazarda, više od dve dužine štapa, bliže rupi, tlo u popravci ili ako ispuštate lopticu zbog nepokretne smetnje - prema smetnji, igrač mora ponovno ispustiti lopticu. Ako se isto dogodi nakon drugog ispuštanja, loptica se mora postaviti na mesto gde je udarila tlo nakon drugog ispuštanja.
- D. Ako igrač igra lopticu koja je postavljena ili ispuštena na pogrešnom mestu i ne ispravi grešku, biće diskvalifikovan.

**Kazna za kršenje pravila. MP - gubitak rupe, SP - dva udarca**

**Pravilo 21 -- Čišćenje loptice**

Igrač obično sme da očisti lopticu nakon što je dopušteno podizanje loptice. Loptica se ne sme čistiti kada je podignuta radi prepoznavanja, jer smeta drugom igraču ili provere oštećenja loptice, osim na greenu. Kazna za čišćenje loptice, ako nije dopušteno čišćenje je jedan udarac.

**Pravilo 22 -- Loptica koja potpomaže ili ometa igru**

- A. Ako druga loptica ometa vaš swing ili je na liniji igranja vašeg putta, smete da zatražite od vlasnika loptice da je označi i podigne.
- B. Ako je vaša loptica bliže rupi i može zaustaviti drugu lopticu, smete da označite i da podignete lopticu. U stroke igri umesto dizanja loptice igrač može da završi rupu.

**Kazna za kršenje pravila. MP - gubitak rupe, SP - dva udarca**

**Pravilo 23 -- Nepričvršćene smetnje**

Nepričvršćene smetnje su prirodni objekti koji ne rastu, kao što su lišće, grančice, grane, crvi i insekti. Igrač sme da ukloni nepričvršćenu smetnju bilo gde na terenu osim kada loptica i nepričvršćena smetnja leže u bunkeru ili vodenom hazardu (Izuzetak: vidi pravilo 12).

**Kazna zakršenje pravila. MP - gubitak rupe, SP - dva udarca****Pravilo 24 -- Veštačke smetnje**

- Veštačke smetnje su veštački napravljeni objekti. Flaše, konzerve, grabulje itd. su pokretne veštačke smetnje. Sprinkleri, kućice, putevi, reklame itd. su nepokretne veštačke smetnje.
- Pokretne veštačke smetnje bilo gde na terenu smeju se pomeriti. Ako se pritom pomeri loptica, mora se postaviti na staro mesto i nema kaznenog udarca.
- Smete ispustiti lopticu dalje od nepokretne veštačke smetnje kada ometa vaš swingu ili stav. Nađite najbliže mesto, ne bliže zastavici, gde možete da igrate bez uticaja smetnji na vaš swing ili stav. Ispustite lopticu u krugu dužine jednog štapa od tog mesta. (Napomena: Ne podižite vašu lopticu pre nego što odredite i označite mesto za slobodno ispuštanje loptice).
- U vodenom hazardu nema oslobađanja od smetnje.

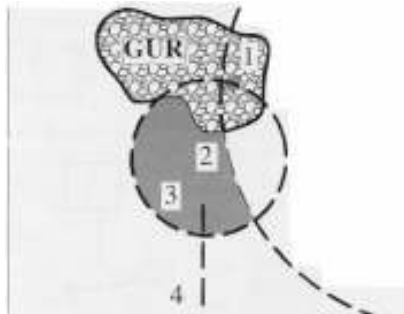
**Kazna za kršenje pravila. MP - gubitak rupe, SP - dva udarca.****Pravilo 25 -- Slučajna voda, teren u popravci, životinjske rupe**

- Slučajna voda je svaka privremena voda nastala usled kiše ili prekomernog natapanja. Teren u popravci je svako oštećenje terena koje Odbor proglaši takvim.
- Ako se loptica ne može pronaći u slučajnoj vodi, odredite mesto ulaska u slučajnu vodu i ispustite je unutar dužine jednog štapa i igrajte dalje bez kaznenog udarca.
- Ako je vaša loptica na pogrešnom greenu, nađite najbliže mesto izvan greena, ne bliže rupi koju igrate, ispustite lopticu unutar dužine jednog štapa i dalje igrajte bez kaznenog udarca.
- Ako je vaša loptica ukopana u udubljenje koje je sama napravila na fairwayju ili semi-roughu smete je podići, očistiti i ispustiti na najbliže mesto. To ne važi u roughu i vodenom hazardu.
- Ako je vaša loptica ili vaš stav u slučajnoj vodi, terenu u popravci ili životinjskoj rupi, igrač sme da igra lopticu kako leži ili da je ispusti na najbliže mesto, ne bliže rupi.

**Kazna za kršenje pravila. MP - gubitak rupe, SP - dva udarca.**

Na prikazanom primeru loptica leži na tlu u popravci na mestu 1 i ako igrač izabere oslobađanje i hoće da ispusti lopticu to mora da bude najbliže moguće mesto, ne bliže rupi.

Najbliže mesto oslobađanja je mesto 2. Loptica mora biti ispuštena unutar jedne dužine štapa od najbližeg mesta oslobađanja, na mesto 3 (bilo gde na sivom području). Ako se loptica otkotrlja na mesto 4, koje je unutar dve dužine štapa od mesta 3, loptica je u igri, i mora se igrati sa tog mesta. Ako se loptica otkotrlja više od dve dužine štapa od mesta 3, ili se otkotrlja bliže rupi, mora se ponoviti ispuštanje bez kazne. (vidi pravilo 25 i 20).

**Pravilo 26 -- Vodeni hazard**

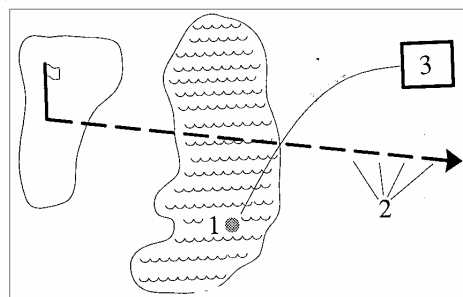
- Loptica je u hazardu kada je jednim svojim delom u hazardu.
- Granice poprečnog vodenog hazarda označene su žutim kočicama ili linijom. Bočni vodeni hazard označen je crvenim kočicama ili linijom.

**Kazna za kršenje pravila. MP - gubitak rupe, SP - dva udarca**

Na prikazanom primeru loptica leži u vodenom hazardu i igrač ima tri mogućnosti za nastavak igre:

- ako se loptica može igrati, igrajte kako leži bez kazne, ili
- zamislite liniju zastavica - mesto gde je loptica ušla u hazard, i ispustite je na bilo kojem mestu na toj liniji, ne bliže rupi, ili
- idite nazad i igrajte sa mesta odakle je izveden poslednji udarac

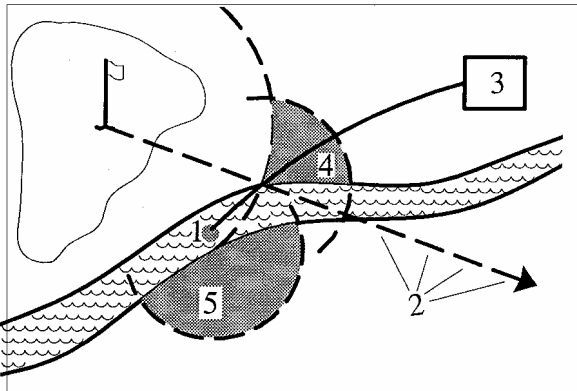
U opcijama 2 i 3 igrač dobija jedan kazneni udarac.



Na prikazanom primeru **loptica leži u bočnom vodenom hazardu** i igrač ima pet mogućnosti za nastavak igre:

1. ako se loptica može igrati, igrajte kako leži bez kazne, ili
2. zamislite liniju zastavica - mesto gde je loptica ušla u hazard, i ispustite je na bilo kojem mestu na toj liniji, ne bliže rupi, ili
3. idite nazad i igrajte sa mesta odakle je izveden poslednji udarac, ili
4. ispustite lopticu unutar dužine dva štapa od mesta gde je loptica ušla u hazard, ne bliže rupi (sivo područje), ili
5. ispustite lopticu unutar dve dužine štapa na suprotnoj strani hazarda, na istoj udaljenosti od rupe (sivo područje).

U opcijama 2, 3, 4 i 5 igrač dobija jedan kazneni udarac.



Primer: **Loptica u bočnom vodenom hazardu**

#### Pravilo 27 – Izgubljena loptica I loptica izvan igrališta (u autu)

- A. Loptica je izgubljena ako se ne pronađe u roku od 5 minuta od početka traženja.
- B. Loptica je izvan igrališta kada cela leži izvan unutrašnje linije objekata koji označavaju granice igrališta kao što su: beli kočici, bela linija, ograda itd.
- C. Ako je vaša loptica izgubljena ili izvan igrališta, morate dodati sebi jedan kazneni udarac i igrati drugu lopticu sa istog mesta odakle ste odigrali poslednji udarac.
- D. Ako mislite da je vaša loptica izgubljena ili je izvan igrališta, smete da igrate drugu lopticu (privremenu lopticu) sa mesta sa kojeg ste igrali prvu lopticu. Morate reći vašem protivniku ili saigraču da igrate privremenu lopticu i igrati je pre početka traženja prve loptice. Ako ne možete naći prvu lopticu ili je izvan terena, morate brojati udarac sa prvom i privremenom lopticom, dodati jedan kazneni udarac i nastaviti da igrate sa privremenom lopticom. Ako nađete prvu lopticu u igralištu, nastavite da igrate sa njom i pokupite privremenu lopticu.

**Kazna za kršenje pravila. MP – gubitak rupe, SP – dva udarca.**

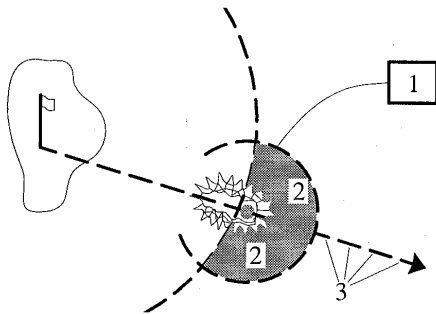
#### Pravilo 28 -- Loptica nemoguća za igranje (ball unplayable)

Igrač može proglasiti lopticu nemogućom za igranje na svakom delu golf-igralista osim u vodenom hazardu.

Ako je loptica ispod stabla ili u nekoj drugoj lošoj situaciji i igrač odluči da je ne može igrati, dodaje sebi jedan kazneni udarac i nastavlja da igra po jednoj od tri mogućnosti:

1. idite nazad i igrajte sa istog mesta odakle ste izveli poslednji udarac, ili
2. ispustite lopticu unutar dužine dva štapa (ne bliže rupi) od mesta na kojem je ležala loptica (kao što je prikazano na sivom području), ili
3. zamislite liniju zastavica - mesto loptice nemoguće za igru i ispustite je na bilo kojem mestu na toj liniji, ne bliže rupi, prikazano strelicama.

Ako lopticu u bunkeru nije moguće igrati, a izabrane su druga ili treća opcija umesto prve, loptica mora biti ispuštena u bunkeru.



**Primer: Loptica nemoguća za igranje**

U svakoj opciji igrač dobija jedan kazneni udarac. (vidi pravilo 28)  
**Kazna za kršenje pravila. MP- gubitak rupe, SP - dva udarca**

## DRUGI NAČINI IGRANJA GOLFA

### Pravilo 29 – Igra u troje i četvoro

Trojac (threesome) – igra u kojoj jedan igrač igra protiv druge dvojice. Svaka strana igra sa jednom lopticom. Četverac (foursome) - igra u kojoj dva igrača igraju protiv druge dvojice. Svaka strana igra sa jednom lopticom. Partneri igraju naizmenično sa početnog područja kao i u igri pojedine rupe. Kazneni udarci ne utiču na redosled igranja.

**Kazna za kršenje pravila. Ako igrač odigra udarac kad njegov partner treba da igra u MP- strana gubi rupu, SP- dva udarca i udarac se poništava i igra se prema redosledu.**

### Pravilo 30 -- Match igra tri loptice, najbolja loptica i četiri loptice (three-ball, best-ball and four-ball)

Tri loptice - match igra u kojoj igraju tri igrača svaki protiv svakoga. Svaki igrač igra dva matcha.

Najbolja loptica - igra u kojoj jedan igrač igra protiv najbolje loptice od dvojice ili trojice igrača.

Četiri loptice - match igra u kojoj dva igrača igraju svoju bolju lopticu protiv bolje loptice druge dvojice igrača.

Primjenjuju se sva pravila sa izuzecima koji važe samo za te načine igranja.

### Pravilo 31 -- Stroke igra četiri loptice

U stroke igri četiri loptice dva igrača igraju kao partneri protiv druge dvojice. Manji rezultat na rupi je njihov rezultat te rupe. Primjenjuju se sva pravila sa izuzecima koji važe samo za te načine igranja.

### Pravilo 32 -- Bogey, par i Stableford takmičenja

Bogey, par i Stableford takmičenja su načini stroke igre u kojima se igra protiv utvrđenog rezultata za svaku rupu. Primjenjuju se sva pravila sa izuzecima koji važe samo za te načine igranja. Broji se isto kao u match igri.

Stableford takmičenje je način igre kada se rezultat broji bodovima dobijenim prema sledećoj tablici:

➤ više od jedan iznad utvrđenog rezultata ili nema upisan rezultat	0 bodova
➤ jedan iznad utvrđenog rezultata	1 bod
➤ utvrđeni rezultat	2 boda
➤ jedan ispod utvrđenog rezultata	3 boda
➤ dva ispod utvrđenog rezultata	4 boda
➤ tri ispod utvrđenog rezultata	5 bodova
➤ četiri ispod utvrđenog rezultata	6 bodova

(utvrđeni rezultat za handicap 36 je 2 iznad para, za handicap 18 je jedan iznad para, a za handicap 0 je par)  
Pobednik je igrač koji ima najviše bodova.

### Pravilo 33 -- Takmičarski odbor

- Odbor određuje uslove pod kojima se odigrava takmičenje, ali nema pravo da menja pravila golfa.
- Pošto se pravila u match igri razlikuju od pravila u stroke igri, nije praktično kombinovati obe vrste igranja niti je to dopušteno.

- C. Odbor mora da definiše granice igrališta, granice vodenih hazarda, teren u popravci, smetnje i integralne delove terena. Odbor treba obezbediti da se naprave nove rupe na greenu na dan održavanja takmičenja, te obezbediti vežbalište pre igre (driving range).
- D. Odbor će odrediti startno vreme i grupe u kojima će igrači igrati.
- E. Odbor mora da objavi tablicu koja pokazuje poredak rupa u kojima se daju ili primaju hendicap udarci.
- F. U stroke igri Odbor mora svakom takmičaru da izda score karticu sa upisanim imenom igrača, datumom igranja, hendicapom igrača i nazivom takmičenja. U stroke igri Odbor je odgovoran za sabiranje rezultata. U igri četiri loptice i u igrama bogey, par i Stableford Odbor je odgovoran za računanje rezultata.
- G. Odbor može da izda lokalna pravila za neodgovarajuće uslove na terenu.

**Pravilo 34 -- Sporovi i odluke**

- A. U match igri nastali spor treba odmah prijaviti odboru i rešiti ga kako bi se stanje u matchu moglo ispraviti. Službeno objavljen rezultat ne može se izmeniti osim ako je protivnik namerno dao pogrešnu informaciju ili je namerno kršio pravila golfa.
- B. U stroke igri takmičenje je gotovo kad se službeno objave rezultati. Kazna diskvalifikacije može se i posle izreći ako je igrač: svesno kršio pravila golfa, vratio score karticu na kojoj je zapisan veći hendicap od stvarnog, predao score karticu na kojoj je zapisan manji rezultat od odigranog za bilo koju rupu ili znao pre završetka takmičenja da je prekršio bilo koje pravilo za koje je predviđena kazna diskvalifikacije.
- C. Ako na takmičenju postoji sudija, njegova odluka je konačna.
- D. Ako nema sudije, svi sporovi moraju se prijaviti odboru čija je odluka konačna.