

Svrha pravila

Pravilo 21 bavi se sa četiri druga oblika pojedinačne igre, što obuhvata tri oblika strouk-igre u kojima se rezultat dobija na način drugačiji od onog u regularnoj strouk-igri: stejblford (rezultat se dobija na osnovu bodova zarađenih na svakoj rupi), igra maksimalnog rezultata (rezultat za svaku rupu je ograničen na neki maksimum) i par/bogi (bodovanje kao u meč-pleju, ali tako da se posmatra rupa po rupa).

21.1 Stejblford

21.1a Pregled stejblford igre

Stejblford je oblik strouk-igre u kome:

- se rezultat igrača ili strane za rupu zasniva na ostvarenim bodovima dobijenim poređenjem broja udaraca igrača ili strane (izvedenih i kaznenih) na rupi sa fiksiranim ciljnim rezultatom za rupu koji je odredila Takmičarska komisija, i
- u takmičenju pobjeđuje igrač ili strana koja završi igru u svim krugovima sa najviše bodova. Primjenjuju se uobičajena pravila za strouk-igru data pravilima 1–20, modifikovana ovim posebnim pravilima. Pravilo 21.1 napisano je za:
- takmičenja samo na osnovu broja udaraca, ali se može prilagoditi i za hendikep takmičenja i
- igra pojedinaca može se prilagoditi za takmičenja u kojima učestvuju partneri, kao što je modifikacija data pravilima 22 (učetvoro) i 23 (sa četiri loptice), kao i za ekipna takmičenja, po modifikaciji u Pravilu 24.

21.1b Bodovanje u stejblford igri

- **1) Kako se stiču bodovi.** Igrač stiče bodove za svaku rupu poređenjem rezultata igrača sa fiksnim ciljnim rezultatom za rupu, koji je par ukoliko Takmičarska komisija ne postavlja drugačiji fiksirani ciljni rezultat:

Rezultat u odnosu na fiksirani rezultat Broj bodova

Dva ili više udaraca iznad	0
Jedan udarac iznad	1
Fiksirani rezultat	2
Jedan udarac ispod	3

Rezultat u odnosu na fiksirani rezultat Broj bodova

Dva udarca ispod 4

Tri udarca ispod 5

Četiri udarca ispod 6

- Igrač koji nije ubacio lopticu u rupu po pravilima iz bilo kog razloga, dobija nula bodova za rupu.
- Da bi se igra ubrzala, igrači se podstiču da prestanu da igraju na rupama na kojima će njihov rezultat biti nula bodova.
- Igra na rupi je završena kada igrač ubaci lopticu u rupu, kada izabere da to ne učini ili kada će njegov rezultat biti nula bodova.
- **2) Unosi se rezultat za svaku rupu.** Da bi se ispunili zahtjevi iz Pravila 3.3b u vezi s unošenjem rezultata na rupama u skor-kartu:
- **Ako je igra na rupi završena ubacivanjem loptice u rupu:**
 - Kada se na osnovu rezultata mogu osvojiti bodovi: na skor-karti mora biti prikazan stvarni rezultat.
 - Kada se na osnovu rezultata dobija nula bodova: na skor-karti mora biti prikazano ili da nema rezultata ili da je rezultat bilo koji uslijed kojeg se dobija nula bodova.
- **Ako je igra na rupi završena bez ubacivanja loptice u rupu.** Ako igrač ne ubaci lopticu u rupu po pravilima, na skor-karti ili treba da nema rezultata ili mora biti prikazan bilo koji rezultat uslijed kojeg se stiče nula bodova.
- Nadležnost Takmičarske komisije jeste da izračuna koliko bodova igrač dobija na svakoj rupi i, u hendikep takmičenju, da primijeni hendikep udarce na rezultat unijet za svaku rupu prije izračunavanja broja bodova.
- Pogledajte Postupke Takmičarske komisije, u dijelu 5A(5) (Uslovima takmičenja mogu se podstaći igrači, ali se ne može od njih zahtijevati, da unesu bodove osvojene na svakoj rupi u skor-kartu).

21.1c Kazne u stejblfordu

- **1) Kazne sem diskvalifikovanja.** Svi kazneni udarci dodaju se na igračev rezultat za rupu na kojoj je došlo do kršenja pravila, ali postoje tri **izuzetka**:
 - **Izuzetak 1 – Prekobrojni, dijeljeni, dodati ili zamijenjeni štapovi.** Ako igrač krši Pravilo 4.1b (ograničenje na 14 štapova, dijeljenje, dodavanje ili zamjenjivanje štapova tokom igranja kruga), Takmičarska komisija će odbiti **dva boda** (ako se kršenje odnosi samo na jednu rupu) ili **četiri boda** (ako se kršenje odnosi na dvije rupe ili

na više rupa) po Pravilu 4.1b od igračevog ukupnog broja bodova u krugu.

- **Izuzetak 2 – Vrijeme počinjanja.** Ako igrač krši Pravilo 5.3a tako (1) što kasni, ali manje od pet minuta poslije polaznog vremena, ili (2) počinje igru ranije, ali ne više od pet minuta ranije od polaznog vremena (pogledajte Pravilo 5.3. Iskaz o kaznama, Izuzeci 1 i 2), Takmičarska komisija će oduzeti **dva boda** od ukupnog broja bodova igrača za krug.
- **Izuzetak 3 – Neopravdano kašnjenje.** Ako igrač krši Pravilo 5.6a, Takmičarska komisija će oduzeti **jedan bod** za prvo kršenje i dodatna **dva boda** za drugo kršenje od ukupnog broja bodova igrača za krug. (Za slučaj trećeg kršenja Pravila 5.6a, pogledajte Pravilo 21.1c[2].)
- Za svaki izuzetak, igrač mora izvijestiti Takmičarsku komisiju o činjenicama u vezi s kršenjem prije nego što vrati skor-kartu tako da Takmičarska komisija može primijeniti kaznu. Ako igrač propusti da to učini, on se **diskvalifikuje**.
- Pogledajte Postupke Takmičarske komisije, u dijelu 8; Model lokalnog pravila K-3 (kako usvojiti politiku [održavanja] brzine igre u stejblfordu sa oduzimanjem bodova koje se koristi u kažnjavanju prekršaja).
- **2) Kazne diskvalifikovanja.** Igrač koji krši bilo koje od sljedeća četiri pravila ne diskvalifikuje se, već dobija **nula bodova** na rupi na kojoj se prekršaj dogodio:
 - propustio je da ubaci lopticu u rupu po Pravilu 3.3c,
 - propustio je da ispravi grešku koju je napravio igrajući van polazišta pri počinjanju igre na rupi (pogledajte Pravilo 6.1b[2]),
 - propustio je da ispravi grešku koju je napravio igrajući pogrešnom lopticom (pogledajte Pravilo 6.3c), ili
 - propustio je da ispravi grešku koju je napravio igrajući sa pogrešnog mjesta u situaciji u kojoj postoji ozbiljno kršenje pravila (pogledajte Pravilo 14.7b).
- Ako igrač krši bilo koje drugo pravilo koje za to predviđa diskvalifikaciju, igrač se **diskvalifikuje**.

21.1d Izuzetak Pravila 11.2. za stejblford

Pravilo 11.2 ne primjenjuje se u ovoj situaciji:

- ako je potrebno da igračeva loptica u kretanju upadne u rupu da bi on dobio jedan bod na toj rupi i bilo koja osoba namjerno preusmjeri ili zaustavi

lopticu u trenutku kada ne postoji prihvatljiva mogućnost da loptica upadne u rupu, ta osoba se ne kažnjava, a igrač dobija nula bodova na toj rupi.

21.1e Kada se završava krug u stejblford igri

Igrač završava igranje kruga:

- kada ubaci lopticu u rupu na svojoj završnoj rupi (što uključuje ispravljanje grešaka, kao što su one po Pravilu 6.1. ili 14.7b), ili
- kada izabere da ne ubaci lopticu u rupu na završnoj rupi ili već ne može dobiti više od nula bodova na rupi.

21.2 Igra maksimalnog rezultata

21.2a Pregled igre maksimalnog rezultata

Igra maksimalnog rezultata jeste oblik strouk-igre u kome je rezultat igrača ili strane na rupi ograničen na neki maksimalni broj udaraca koji je odredila Takmičarska komisija, na primjer na dva puta par, fiksirani broj ili čisti dupli bogi. Primjenjuju se uobičajena pravila za strouk-igru iz pravila 1–20, modifikovana ovim posebnim pravilima. Pravilo 21.2 namijenjeno je:

- takmičenjima na osnovu samo broja udaraca, ali se može prilagoditi i hendikep takmičenjima, i
- igri pojedinaca, ali se može prilagoditi takmičenjima u kojima učestvuju partneri, po modifikacijama u pravilima 22 (učetvoro) i 23 (s četiri loptice), kao i ekipnim takmičenjima, po modifikaciji u Pravilu 24.

21.2b Bodovanje u igri maksimalnog rezultata

- **1) Rezultat igrača na rupi.** Igračev rezultat na rupi zasnovan je na igračevom broju udaraca (izvedenih udaraca i kaznenih udaraca), **izuzev** što dobija samo maksimalni rezultat čak i kada njegov rezultat premašuje ovaj maksimum.
- Igrač koji iz bilo kojih razloga ne ubaci lopticu u rupu po pravilima dobija maksimalni rezultat za tu rupu.
- Da bi se ubrzala igra, igrači se podstiču da prekinu igranje na rupi kada je njihov rezultat dostigao maksimum.
- Igra na rupi je završena kada igrač ubaci lopticu u rupu, kada izabere da to ne učini ili kada je njegov rezultat dostigao maksimum.

- **2) Bilježi se rezultat za svaku rupu.** Da bi se zadovoljili zahtjevi iz Pravila 3.3b u pogledu unošenja rezultata sa rupa u skor-kartu:
- **Ako je završena igra na rupi ubacivanjem loptice u rupu:**
 - Kada je rezultat niži od maksimalnog: u skor-karti mora biti prikazan stvarni rezultat.
 - Kada je rezultat isti kao maksimalni ili viši: u skor-karti mora biti prikazano da nema rezultata ili bilo koji rezultat koji je isti ili viši od maksimalnog.
- **Ako je igra na rupi završena bez ubacivanja loptice u rupu:** ako igrač nije ubacio lopticu u rupu po pravilima, u skor-karti mora biti prikazano da nema rezultata ili bilo koji rezultat koji je isti ili viši od maksimalnog.
- Takmičarska komisija je odgovorna za postavljanje igračevog rezultata na maksimalni za svaku rupu za koju skor-karta pokazuje da ili nema rezultata ili bilo koji rezultat iznad maksimalnog i, u hendikep takmičenjima, za primjenu hendikep udaraca na rezultat unijet za svaku rupu.

21.2c Kazne u igri maksimalnog rezultata

Sve kazne koje se primjenjuju u strouk-igri primjenjuju se i u igri maksimalnog rezultata, **izuzev** što se igrač koji je prekršio bilo koje od sljedeća četiri pravila ne diskvalifikuje već dobija **maksimalni rezultat** za rupu na kojoj se prekršaj dogodio:

- propustio je da ubaci lopticu u rupu po Pravilu 3.3c,
- propustio je da ispravi grešku koju je napravio igrajući van polazišta pri počinjanju igre na rupi (pogledajte Pravilo 6.1b[2]),
- propustio je da ispravi grešku koju je napravio igrajući pogrešnom lopticom (pogledajte Pravilo 6.3c), ili
- propustio je da ispravi grešku koju je napravio igrajući s pogrešnog mjesta u situaciji u kojoj postoji ozbiljno kršenje (pogledajte Pravilo 14.7b).
- Ako igrač krši bilo koje drugo pravilo koje za to predviđa diskvalifikaciju, igrač se **diskvalifikuje**.
- Po primjeni eventualnih kaznenih udaraca, igračev rezultat na rupi ne može biti viši od maksimalnog rezultata koji je odredila Takmičarska komisija.

21.2d Izuzetak Pravila 11.2 za igru maksimalnog rezultata

Pravilo 11.2 ne primjenjuje se u sljedećoj situaciji:

- Ako je potrebno da igračeva loptica u kretanju upadne u rupu da bi njegov rezultat bio za jedan niži od maksimalnog rezultata na toj rupi i bilo koja

osoba namjerno preusmjeri ili zaustavi lopticu u trenutku kada ne postoji prihvatljiva mogućnost da loptica upadne u rupu, ta osoba se ne kažnjava, a igrač dobija maksimalan rezultat na toj rupi.

21.2e Kada se završava krug u igri maksimalnog rezultata

Igračev krug se završava kada on:

- ubaci lopticu u rupu na svojoj završnoj rupi (što obuhvata i ispravljanje greške, kao po Pravilima 6.1. ili 14.7b), ili
- izabere da ne ubaci lopticu u rupu na završnoj rupi ili već dobija maksimalni rezultat na toj rupi.

21.3 Par/bogi

21.3a Pregled igre par/bogi

Par/bogi je oblik strouk-igre u kome se rezultat bilježi kao u meč-pleju pri čemu:

- igrač ili strana pobjeđuje ili gubi na rupi završavajući igru na rupi izvođenjem manje udaraca ili više udaraca nego što je fiksirani ciljni rezultat za tu rupu koji je postavila Takmičarska komisija i
- u takmičenju pobjeđuje igrač ili strana sa najvišim ukupnim rezultatom koji se dobija iz broja rupa na kojima je igrač pobijedio i broja rupa na kojima je igrač izgubio (to jest, dodavanjem broja rupa na kojima je ostvarena pobjeda i oduzimanjem broja rupa na kojima je ostvaren poraz). Primjenjuju se uobičajena pravila za strouk-igru iz pravila 1–20, modifikovana ovim posebnim pravilima. Pravilo 21.3 namijenjeno je:
- takmičenjima na osnovu samo broja udaraca, ali se može prilagoditi i hendikep takmičenjima, i
- igri pojedinaca, ali se može prilagoditi takmičenjima u kojima učestvuju partneri, po modifikacijama u pravilima 22 (učetvoro) i 23 (s četiri loptice), kao i ekipnim takmičenjima, po modifikaciji u Pravilu 24.

21.3b Bodovanje u igri par/bogi

- **1) Kako se pobjeđuje ili gubi na rupama.** Rezultat se dobija kao u meč-pleju tako što se na rupama pobjeđuje ili gubi poredeći broj udaraca igrača (što obuhvata i izvedene i kaznene udarce) sa fiksnim ciljnim rezultatom (obično par ili bogi) koji je odredila Takmičarska komisija:

- ako je igračev rezultat niži od fiksiranog rezultata, igrač pobjeđuje na toj rupi;
 - ako je igračev rezultat isti kao fiksirani rezultat, rezultat na rupi je neriješen (rupa je podijeljena);
 - ako je igračev rezultat viši od fiksiranog rezultata, ili ako rezultat nije dat, igrač gubi na toj rupi.
- Igrač koji nije ubacio lopticu u rupu po pravilima iz bilo kog razloga, gubi igru na rupi.
- Da bi se ubrzala igra, igrači se podstiču da prekinu igranje na rupi kada je njihov rezultat premašio fiksirani rezultat (jer su izgubili igru na rupi).
- Igra na rupi je završena kada igrač ubaci lopticu u rupu, kada izabere da to ne učini ili kada je njegov rezultat prevazišao fiksirani rezultat.
- **2) Bilježi se rezultat za svaku rupu.** Da bi se zadovoljili zahtjevi iz Pravila 3.3b u pogledu unošenja rezultata sa rupa u skor-kartu:
- **Ako je završena igra na rupi ubacivanjem loptice u rupu:**
 - Kada iz rezultata proističe da je na rupi ostvarena pobjeda ili neriješen rezultat: u skor-karti mora biti prikazan stvarni rezultat.
 - Kada iz rezultata proističe da je igrač izgubio na rupi: u skor-karti mora biti prikazano da nema rezultata ili bilo koji rezultat iz kojeg proističe da je igrač izgubio na toj rupi.
- **Ako je igra na rupi završena bez ubacivanja loptice u rupu:** ako igrač ne ubaci lopticu u rupu po pravilima, u skor-karti mora biti prikazano ili da nema rezultata ili bilo koji rezultat iz kojeg proističe da je igra na rupi izgubljena.
- Takmičarska komisija je odgovorna za odlučivanje o tome da li je igrač pobijedio, izgubio ili igrao neriješeno na svakoj rupi i, u hendikep takmičenju, za primjenu hendikep udaraca na rezultat unijet za svaku rupu prije odlučivanja o postignutom rezultatu na rupi.
- **Izuzetak – Nema kazne ako to ne utiče na rezultat na rupi.** Ako igrač vrati skor-kartu sa rezultatom na rupi nižim nego što je stvarni rezultat, ali ovo ne utiče na to da li je na rupi ostvarena pobjeda, poraz ili je na njoj igrano neriješeno, nema kažnjavanja po Pravilu 3.3b.
- Pogledajte Postupke Takmičarske komisije, dio 5A(5) (Uslovima takmičenja mogu se podstaći igrači, ali se ne može od njih zahtijevati, da unesu bodove osvojene na svakoj rupi u skor-kartu).

21.3c Kazne u igri par/bogi

- **1) Kazne sem diskvalifikovanja.** Svi kazneni udarci dodaju se na igračev rezultat za rupu na kojoj je došlo do prekršaja, ali postoje tri **izuzetka**:

- **Izuzetak 1 – Prekobrojni, dijeljeni, dodati i zamijenjeni štapovi.** Ako igrač krši Pravilo 4.1b (ograničenje na 14 štapova, dijeljenje, dodavanje i zamjenjivanje štapova), Takmičarska komisija će oduzeti **jednu rupu** (ako se prekršaj odnosi samo na jednu rupu) ili **dvije rupe** (ako se prekršaj odnosi na dvije rupe ili na više rupa) po Pravilu 4.1b od ukupnog rezultata igrača dobijenog na osnovu broja rupa na kojima je pobijedio i broja rupa na kojima je izgubio.
- **Izuzetak 2 – Vrijeme počinjanja.** Ako igrač krši Pravilo 5.3a tako (1) što kasni, ali manje od pet minuta poslije polaznog vremena, ili (2) počinje igru ranije, ali ne više od pet minuta ranije od polaznog vremena (pogledajte Pravilo 5.3 Iskaz o kaznama, Izuzeci 1 i 2), Takmičarska komisija će oduzeti **jednu rupu** od ukupnog rezultata igrača dobijenog na osnovu broja rupa na kojima je pobijedio i broja rupa na kojima je izgubio.
- **Izuzetak 3 – Neopravdano kašnjenje.** Ako igrač krši Pravilo 5.6a:
 - kazna za prvi prekršaj: igrač dobija **jedan kazneni udarac** na rupi na kojoj je došlo do prekršaja;
 - kazna za drugi prekršaj: Takmičarska komisija će oduzeti **jednu rupu** od ukupnog rezultata igrača dobijenog na osnovu broja rupa na kojima je pobijedio i broja rupa na kojima je izgubio;
 - za slučaj da dođe do trećeg kršenja Pravila 5.6a, pogledajte Pravilo 21.3c(2).
- Za svaki izuzetak, igrač mora izvijestiti Takmičarsku komisiju o činjenicama u vezi s kršenjem prije nego što vrati skor-kartu tako da Takmičarska komisija može primijeniti kaznu. Ako igrač propusti da to učini, on se **diskvalifikuje**.
- Pogledajte Postupke Takmičarske komisije, dio 8; Model lokalnog pravila K-4 (kako usvojiti politiku [održavanja] brzine igre u igri par/bogi sa oduzimanjem rupa koje se koristi u kažnjavanju prekršaja).
- **2) Kazne diskvalifikovanja.** Igrač koji krši bilo koje od sljedeća četiri pravila ne diskvalifikuje se već **gubirupu** na kojoj se prekršaj dogodio:
 - propustio je da ubaci lopticu u rupu po Pravilu 3.3c,
 - propustio je da ispravi grešku koju je napravio igrajući van polazišta pri počinjanju igre na rupi (pogledajte Pravilo 6.1b[2]),
 - propustio je da ispravi grešku koju je napravio igrajući pogrešnom lopticom (pogledajte Pravilo 6.3c), ili
 - propustio je da ispravi grešku koju je napravio igrajući s pogrešnog mjesta u situaciji u kojoj postoji ozbiljno kršenje (pogledajte Pravilo 14.7b).

- Ako igrač krši bilo koje drugo pravilo što se kažnjava diskvalifikacijom, igrač se **diskvalifikuje**.

21.3d Izuzetak Pravila 11.2 za igru par/bogi

Pravilo 11.2. ne primjenjuje se u sljedećoj situaciji:

- Ako je potrebno da igračeva loptica u kretanju upadne u rupu da bi rezultat na rupi bio neriješen, a bilo koja osoba namjerno preusmjeri ili zaustavi lopticu u trenutku kada nema opravdanih mogućnosti da loptica može upasti u rupu, nema kazne za tu osobu i igrač gubi igru na toj rupi.

21.3e Kada se završava krug u igri par/bogi

Igračev krug se završava kada on:

- ubaci lopticu u rupu na svojoj završnoj rupi (što obuhvata i ispravljanje grešaka, kao po Pravilu 6.1 ili 14.7b), ili
- izabere da ne ubaci lopticu u rupu na završnoj rupi ili je već izgubio igru na rupi.

21.4 Meč-plej „tri loptice”

21.4a Pregled igre meč-plej tri loptice

Meč-plej tri loptice jeste oblik igre meč-plej u kome:

- svaki od tri igrača igra pojedinačni meč protiv druga dva igrača u isto vrijeme i
- svaki igrač igra jednom lopticom koju koristi u oba svoja meča. Uobičajena pravila za meč-plej u pravilima 1–20 važe za sva tri pojedina meča, **izuzev** što se ova posebna pravila primjenjuju u dvije situacije u kojima bi primjena uobičajenih pravila u jednom meču mogla biti u suprotnosti s njihovom primjenom u drugom meču.

21.4b Igranje preko reda

Ako igrač igra preko reda u bilo kom meču, protivnik koji je trebalo da igra prvi može poništiti udarac po Pravilu 6.4a(2):

- Ako je igrač igrao preko reda u oba meča, svaki protivnik može izabrati da li da opozove udarac u svom meču sa igračem.
- Ako je igraču poništen udarac u samo jednom meču:
 - igrač mora nastaviti da igra prvobitnom lopticom u drugom meču;
 - ovo znači da igrač mora završiti igru na rupi igrajući posebnim lopticama u svakom meču.

21.4c Jedan protivnik je podigao ili pomjerio lopticu ili označivač položaja loptice

Ako protivnik dobija **jedan kazneni udarac** za podizanje igračeve loptice ili označivača položaja loptice ili za pomjeranje loptice ili označivača položaja loptice po Pravilu 9.5b ili 9.7b, ova kazna primjenjuje se samo u meču s tim igračem. Protivnik nije kažnjen u svom meču s drugim igračem.

21.5 Ostali oblici igranja golfa

Iako su samo neki oblici igre posebno obuhvaćeni pravilima 3, 21, 22 i 23, golf se igra i u mnogim drugim oblicima kao što su skrembl (engl. scrambles) i grinsam (engl. greensomes). Pravila se mogu prilagoditi tako da određuju način igranja u ovim i u drugim oblicima igre. Pogledajte Postupke Takmičarske komisije, dio 9 (preporučeni načini prilagođavanja pravila drugim uobičajenim oblicima igre).