

Svrha pravila

Pravilo 3 obuhvata tri suštinska elementa svih golferskih takmičenja: igranje meč-pleja ili strouk-igre, pojedinačno igranje ili sa partnerom kao dio strane, i bodovanje ili u obliku bruto rezultata (bez primjene hendikep udaraca) ili u obliku neto rezultata (primjenjuju se hendikep udarci).

3.1 Suštinski elementi svakog takmičenja

3.1a Oblik igre: meč-plej ili strouk-igra

1) Meč-plej ili regularna strouk-igra

Ove igre su veoma različite po obliku:

- u meč-pleju (pogledajte Pravilo 3.2) igrač i njegov protivnik takmiče se jedan protiv drugog na osnovu toga ko dobije, izgubi ili ostvari neriješen rezultat na rupi;
- u regularnom obliku strouk-igre (pogledajte Pravilo 3.3) svi igrači se takmiče jedan protiv drugog na osnovu ukupnog rezultata – to jest, na osnovu zbira svih udaraca (što obuhvata izvedene udarce i kaznene udarce) na svakoj rupi u svim krugovima.

Većina pravila se odnosi na oba oblika igre, ali se neka pravila primjenjuju samo na jedan ili na drugi oblik igre.

Pogledajte Postupke Takmičarske komisije u dijelu 6C (razmatranja za Takmičarsku komisiju ako ona vodi takmičenje u kome se kombinuju dva oblika igre u jednom krugu).

2) Drugi oblici strouk-igre

Pravilo 21 obuhvata druge oblike strouk-igre (stejblford, igra maksimalnog rezultata i igra par/bogi) u kojima se koriste drugačiji načini bilježenja rezultata. Pravila 1–20 primjenjuju se na ove oblike igre onako kako ih propisuje Pravilo 21.

3.1b Kako se igrači takmiče: igraju kao pojedinci ili kao partneri

Golf igraju ili igrači pojedinci, takmičeći se za sebe, ili partneri, takmičeći se zajedno za stranu. Iako se pravila 1–20 usredsređuju na igru pojedinaca, ona se takođe primjenjuju i:

- na takmičenja u kojima igraju partneri (igre učetvoro ili sa četiri loptice), onako kako ih propisuju pravila 22 i 23;
- u takmičenjima ekipa, onako kako to propisuje Pravilo 24.

3.1c Kako igrači bilježe rezultate: bruto rezultati i neto rezultati

1) Takmičenja na osnovu samo broja udaraca

U takmičenjima na osnovu samo broja udaraca:

- „bruto rezultat” igrača za rupu ili za krug jeste njegov ukupni broj udaraca na rupi ili u krugu (što obuhvata izvedene udarce i kaznene udarce);
- igračev hendikep se ne uzima u obzir.

2) Hendikep takmičenja

U hendikep takmičenjima:

- „neto rezultat” igrača na rupi ili u krugu jeste bruto rezultat korigovan udarcima igračevog hendikepa;
- ovo se čini da bi se omogućilo igračima različitih sposobnosti da na fer način učestvuju u takmičenju.

3.2 Meč-plej

Svrha pravila

Na meč-plej se odnose posebna pravila (naročito o predajama i o davanju informacija o broju izvedenih udaraca) jer igrač i protivnik:

- se takmiče pojedinačno jedan protiv drugog na svakoj rupi;
- mogu vidjeti jedan drugog tokom igre i mogu zaštititi sopstvene interese.

3.2a Rezultati na rupi i u meču

1) Pobjeda na rupi

Igrač pobjeđuje na rupi kada:

- završi igranje na rupi odigravši manje udaraca (što obuhvata izvedene udarce i kaznene udarce) nego njegov protivnik,
- protivnik preda igru na rupi, ili

- protivnik dobije opštu kaznu (gubitak rupe).

Ako je potrebno da protivnikova loptica u kretanju upadne u rupu da bi rezultat na rupi bio neriješen, a desi se da bilo koja osoba lopticu namjerno preusmjeri ili zaustavi u trenutku kada više ne postoje bilo kakve opravdane šanse da loptica može upasti u rupu (kao kada se loptica otkotrljala iza rupe i neće se kotrljati nazad), rezultat na rupi je odlučan i igrač pobjeđuje na rupi (pogledajte Pravilo 11.2a, Izuzetak).

2) Neriješen rezultat na rupi

Na rupi je ostvaren neriješen rezultat (rupa je „podijeljena”):

- kada igrač i protivnik završe igru na rupi sa istim brojem udaraca (obuhvatajući izvedene udarce i kaznene udarce), ili
- kada se igrač i protivnik dogovore da smatraju da su postigli neriješen rezultat u sljedećem udarcu, na rupi ili u meču (ali ovo je dozvoljeno samo ako je bar jedan od igrača izveo udarac radi započinjanja igre na rupi).

3) Pobjeda u meču

Igrač pobjeđuje u meču:

- kad ima bolji rezultat od protivnika na više rupa nego što ih je preostalo za igru,
- kad protivnik preda meč, ili
- kad je protivnik diskvalifikovan.

4) Produžavanje meča u kome je postignut neriješen rezultat

Ako je rezultat u meču neriješen poslije posljednje rupe:

- meč se produžava po jednu rupu dok se ne dobije pobjednik; pogledajte Pravilo 5.1 (produženi meč je produženje istog kruga, nije novi krug);
- na rupama se igra istim redoslijedom kao u krugu ukoliko Takmičarska komisija ne uspostavi drugačiji redoslijed.

Ali u uslovima takmičenja može biti određeno da će meč biti završen neriješenim rezultatom umjesto da se produžava.

5) Kada je rezultat konačan

Rezultat meča postaje konačan na način koji određuje Takmičarska komisija (što treba da je određeno u Uslovima takmičenja), na primjer:

- kada je rezultat prikazan na službenoj tabli rezultata ili na nekom drugom određenom mjestu, ili
- kada se rezultat saopšti osobi koju je odredila Takmičarska komisija.

Pogledajte Postupke Takmičarske komisije u dijelu 5A(7) (preporuke o tome kako rezultat meča postaje konačan).

3.2b Predaje

1) Igrač može predati udarac, rupu ili meč

Igrač može predati protivniku sljedeći udarac, rupu ili meč:

- **Predaja sljedećeg udarca.** Ovo je dozvoljeno u bilo kom trenutku prije nego što protivnik izvede sljedeći udarac. Protivnik je potom završio igru na rupi sa rezultatom koji uključuje i taj predati udarac, lopticu može ukloniti bilo ko. Predaja do koje je došlo dok je protivnikova loptica u kretanju poslije izvedenog prethodnog udarca primjenjuje se na sljedeći udarac protivnika, sem ukoliko loptica završi u rupi (u tom slučaju predaja nije od važnosti). Igrač može predati protivniku sljedeći udarac preusmjeravajući ili zaustavljajući protivnikovu lopticu u kretanju samo ako se to čini da bi se predao sljedeći udarac i samo kada nema opravdanih šansi da loptica može upasti u rupu.
- **Predaja rupe.** Ovo je dozvoljeno bilo kada prije nego što se završi igranje na rupi (pogledajte Pravilo 6.5), čak i prije nego što igrači počnu igru na rupi.
- **Predaja meča.** Ovo je dozvoljeno bilo kada prije nego što je rezultat meča odlučan (pogledajte pravila 3.2a[3] i [4]), čak i prije nego što igrači počnu igru u meču.

2) Kako se vrše predaje

Predaja se obavlja samo jasnim saopštavanjem:

- To se može uraditi ili usmeno ili činom koji jasno pokazuje namjeru igrača da preda udarac, igru na rupi ili meč (na primjer, određenom gestikulacijom).

- Ako protivnik podigne svoju lopticu kršeći pravilo jer je došlo do opravdanog nesporazuma u pogledu toga da li su igračeva izjava ili njegov čin predaja sljedećeg udarca, rupe ili meča, nema kazne i loptica se mora ponovo položiti na svoje početno mjesto (koje, ako nije poznato, treba procijeniti) (pogledajte Pravilo 14.2).

Predaja je konačna i ne može se mijenjati ili povući.

3.2c Primjena hendikepa u hendikep meču

1) Objavljivanje hendikepa

Igrač i protivnik treba da saopšte prije meča jedan drugom svoje hendikepe. Ako igrač prijavi pogrešan hendikep prije ili tokom meča i ne ispravi grešku prije nego što protivnik izvede svoj sljedeći udarac a:

- prijavljeni hendikep je previsok, igrač se **diskvalifikuje** ako to utiče na broj udaraca koji se igraču dodjeljuju ili ih on daje; ako to ne utiče na broj udaraca, nema kazne;
- prijavljeni hendikep je prenizak, nema kazne i igrač mora igrati sa prijavljenim nižim hendikepom.

2) Rupe na kojima se primjenjuju hendikep udarci

Hendikep udarci se daju po rupama, i na rupi pobjeđuje igrač sa nižim neto rezultatom. Ako se meč koji je završen neriješenim rezultatom produžava, hendikep udarci se daju po rupama na isti način kao i u krugu (sem ukoliko Takmičarska komisija ne propiše drugačije). Svaki igrač je odgovoran za to da zna rupe na kojima dodjeljuje ili stiče hendikep udarce na osnovu rasporeda indeksa udaraca koji određuje Takmičarska komisija (a koji se obično nalazi na skor-karti). Ako igrač pogrešno primijeni hendikep udarce na rupi, ostaje prihvaćeni rezultat na rupi, sem ukoliko igrači ne isprave grešku na vrijeme (pogledajte Pravilo 3.2d[3]).

3.2d Dužnosti igrača i protivnika

1) Saopštavanje broja udaraca

Bilo kada tokom igre ili po završetku igre na rupi, protivnik može pitati igrača za broj udaraca (izvedenih udaraca i kaznenih udaraca) koje igrač ima na toj rupi. Ovo dozvoljava protivniku da odluči kako da igra sljedeći udarac i na preostalom

dijelu rupe ili da potvrdi rezultat na upravo završenoj rupi. Kada je upitan za broj udaraca, ili kada daje tu informaciju a da nije tražena od njega:

- igrač mora reći pravi broj udaraca.
- Igračevu propuštanje da odgovori na protivnikovo pitanje tretira se kao da je dao pogrešan broj udaraca.

Igrač dobija **opštu kaznu (gubitak rupe)** ako protivniku saopšti pogrešan broj udaraca, izuzev ukoliko blagovremeno ne ispravi tu grešku.

- **Saopšten je pogrešan broj udaraca tokom igranja na rupi.** Igrač mora saopštiti tačan broj svojih udaraca prije nego što protivnik izvede sljedeći udarac ili preduzme sličnu akciju (kao što je predaja igračevog sljedećeg udarca ili igre na rupi).
- **Saopšten je pogrešan broj udaraca pošto je završena igra na rupi.** Igrač mora saopštiti tačan broj izvedenih udaraca:
 - prije nego što bilo koji od igrača izvede udarac kojim počinje igru na sljedećoj rupi ili izvede sličnu akciju (kao što je predaja igre na sljedećoj rupi ili predaja meča) ili
 - u slučaju posljednje rupe, prije nego što rezultat meča postane konačan (pogledajte Pravilo 3.2a[5]).

Izuzetak – Nema kazne ako nema uticaja na rezultat igre na rupi. Ako igrač saopšti pogrešan broj izvedenih udaraca pošto je završena igra na rupi, a to ne utiče na saznanje protivnika o tome da li je u igri na rupi pobijedio, izgubio ili igrao neriješeno, ne primjenjuje se kazna.

2) Saopštavanje protivniku informacije o kazni

Kada igrač dobije kaznu:

- mora saopštiti protivniku informaciju o kazni što prije je to opravdano moguće, vodeći računa o tome koliko je blizu protivniku, i o drugim praktičnim činionicima.

Ovaj zahtjev važi i u situaciji kada igrač ne zna za kaznu (jer se očekuje da igrač prepozna situacije u kojima je prekršio neko pravilo). Ako igrač propusti da učini navedeno i ne ispravi tu grešku prije nego što protivnik izvede sljedeći udarac i izvrši neku sličnu akciju (kao što je predaja igraču sljedećeg udarca ili igre na rupi), igrač se kažnjava **opštom kaznom (gubitak igre na rupi)**.

Izuzetak – Nema kazne ako je protivnik znao za kaznu igrača. Ako je protivnik znao da je igrač dobio kaznu, kao u situaciji u kojoj vidi da je igrač očigledno uzeo olakšicu sa kaznom, igrač ne dobija kaznu za propust da saopšti protivniku činjenicu o kazni.

3) Znanje rezultata u meču

Od igrača se očekuje da znaju rezultat u meču – to jest, da li jedan od njih ima bolji rezultat na izvjesnom broju rupa (engl. holes up) ili je rezultat neriješen (kaže se i „izjednačen” [engl. all square]). Ako se igrači greškom usaglasile o pogrešnom rezultatu u meču:

- mogu ispraviti rezultat prije nego što bilo koji od igrača izvede početni udarac na sljedećoj rupi ili, u slučaju posljednje rupe, prije nego što rezultat meča postane konačan (pogledajte Pravilo 3.2a[5]).

Ako rezultat ne bude ispravljen u navedenom vremenu, pogrešan rezultat u meču postaje stvarni rezultat meča.

Izuzetak – Kada igrač na vrijeme zahtijeva odlučivanje. Ako igrač na vrijeme podnese zahtjev za odlučivanje (pogledajte Pravilo 20.1b), i ustanovi se da je protivnik ili (1) saopštio pogrešan broj izvedenih udaraca ili (2) propustio da kaže igraču da je dobio kaznu, pogrešan rezultat meča mora se ispraviti.

4) Zaštita sopstvenih prava i interesa

Igrač u meču treba da štiti svoja prava i interese u skladu sa pravilima:

- ako igrač zna ili vjeruje da je protivnik prekršio pravilo koje sadrži kaznu, on može djelovati u pogledu kažnjavanja ili može izabrati da kažnjavanje ignoriše.

Ali ako se igrač i protivnik namjerno dogovore da ignorišu prekršaj ili kaznu za koju znaju da se primjenjuje, oba igrača se diskvalifikuju po Pravilu 1.3b. Ako se igrač i protivnik ne slažu u pogledu toga da li je jedan od njih prekršio neko pravilo, bilo koji od igrača može štiti svoja prava zahtijevajući odlučivanje po Pravilu 20.1b.

3.3 Strouk-igra

Svrha pravila

Strouk-igra ima specifična pravila (naročito u vezi sa skor-kartom i sa završavanjem igre na rupi ubacivanjem u rupu) jer:

- se svaki igrač takmiči protiv svih drugih igrača na takmičenju, i
- svi igrači treba da imaju isti tretman po pravilima.

Poslije kruga, igrač i zapisničar (osoba koja bilježi rezultate igrača) moraju potvrditi da je rezultat igrača na svakoj rupi ispravan i igrač mora vratiti skor-kartu Takmičarskoj komisiji.

3.3a Pobjednik u strouk-igri

Igrač koji završi sve krugove sa najmanje ukupnih udaraca (što obuhvata izvedene udarce i kaznene udarce) jeste pobjednik. U hendikep takmičenju, ovo znači najmanje ukupnih neto udaraca.

Pogledajte Postupke Takmičarske komisije u dijelu 5A(6) (u uslovima takmičenja treba da je rečeno kako će se postupati u slučaju neriješenog rezultata).

3.3b Bodovanje u strouk-igri

Igračev rezultat na njegovu skor-kartu upisuje zapisničar, osoba koju je odredila Takmičarska komisija ili ju je igrač izabrao na način koji je odobrila Takmičarska komisija. Igrač mora koristiti usluge istog zapisničara tokom čitavog kruga, sem u slučaju kada Takmičarska komisija odobri promjenu prije nego što do promjene dođe ili poslije toga.

1) Dužnost zapisničara pri upisivanju u skor-kartu i pri potvrđivanju rezultata igre na rupama

Poslije završetka igre na svakoj rupi tokom kruga, zapisničar treba da utvrdi sa igračem broj udaraca na toj rupi (uključujući izvedene udarce i kaznene udarce) i da upiše bruto rezultat u skor-kartu. Kada se završi igranje kruga:

- zapisničar mora da ovjeri rezultate igre na rupama sa skor-karte;
- ako je igrač imao više od jednog zapisničara, svaki zapisničar mora potvrditi rezultate sa onih rupa na kojima je on bio zapisničar.

2) Dužnost igrača: provjeriti rezultate sa rupa i vratiti skor-kartu

Tokom kruga igrač treba da vodi računa o svom rezultatu na svakoj rupi. Kada se igra u krugu završi igrač:

- treba pažljivo da provjeri rezultate na rupama koje je unio zapisničar i da razmotri bilo koji problem sa Takmičarskom komisijom;
- mora da se uvjeri da je zapisničar potvrdio rezultate sa rupa u skor-karti;
- ne smije da mijenja rezultate sa rupa koje je unio zapisničar, izuzev kada postoji saglasnost zapisničara ili dozvola Takmičarske komisije; i
- mora potvrditi rezultate sa rupa u skor-karti i odmah je vratiti Takmičarskoj komisiji, i poslije toga igrač ne smije mijenjati skor-kartu.

Ako igrač prekrši bilo koji od ovih zahtjeva iz Pravila 3.3b, on se **diskvalifikuje**.

Izuzetak – Nema kazne kada prekršaj nastupi zato što je zapisničar propustio da izvrši svoje dužnosti. Nema kazne ako Takmičarska komisija ustanovi da je takmičar prekršio Pravilo 3.3b(2) zato što je zapisničar propustio da obavi svoje dužnosti (na primjer, zapisničar se udaljio sa igračevom skor-kartom ili bez potvrđivanja skor-karte), ako na to igrač nije mogao uticati.

Pogledajte Postupke takmičarske komisije u dijelu 5A(5) (preporuke o tome kako se definiše kada je skor-karta vraćena).

3) Pogrešan rezultat na rupi

Ako igrač vraća skor-kartu sa pogrešnim rezultatom za bilo koju rupu:

- a vraćeni rezultat je viši od stvarnog rezultata, ostaje viši vraćeni rezultat za rupu;
- ako je vraćeni rezultat niži od stvarnog rezultata ili rezultat nije vraćen, igrač se **diskvalifikuje**.

Izuzetak – Greška koja se sastoji u tome što nije uključena kazna za koju se ne zna: Ako je jedan rezultat ili je više rezultata igrača za rupu niže od stvarnih rezultata jer nisu uključili jedan kazneni udarac ili više kaznenih udaraca za koje igrač nije znao prije vraćanja skor-karte:

- igrač se ne diskvalifikuje.

Umjesto toga, ako se greška ustanovi prije okončanja takmičenja, Takmičarska komisija će je ispraviti za tu rupu ili te rupe dodavanjem odgovarajućeg broja

kaznenih udaraca koje treba uključiti u rezultat za tu rupu, ili te rupe, po pravilima. Ovaj izuzetak se ne primjenjuje:

- kada je kazna diskvalifikovanja isključena, ili
- kada je igraču rečeno da bi kazna mogla biti primijenjena ili kada igrač nije bio siguran u to da li se kazna primjenjuje a nije to razmotrio sa Takmičarskom komisijom prije vraćanja skor-karte.

4) Bilježenje u hendikep takmičenju

Igrač je dužan da vodi računa o tome da je njegov hendikep prikazan na skor-karti. Ako igrač vrati skor-kartu bez tačnog hendikepa:

- a hendikep na skor-karti je isuviše visok ili nije prikazan: ako to utiče na broj udaraca koje je igrač dobio, igrač se **diskvalifikuje** sa hendikep takmičenja; ako ne utiče, nema kazne;
- a hendikep na skor-karti je isuviše nizak: nema kazne, i neto rezultat igrača ostaje onaj koji je dobijen na osnovu nižeg prikazanog hendikepa.

5) Igrač nije dužan da dodaje broj udaraca ili da primjenjuje hendikep

Dužnost je Takmičarske komisije da sabere igračove rezultate sa rupa, i da u hendikep takmičenjima primijeni hendikep udarce igrača. Ako igrač vrati skor-kartu na kojoj je napravljena greška u sabiranju rezultata ili u primjeni hendikep udaraca, za to nema kazne.

3.3c Propust da se loptica ubaci u rupu

Igrač mora ubaciti lopticu u rupu na svakoj rupi u krugu. Ako igrač ne ubaci lopticu u rupu na bilo kojoj rupi:

- mora tu grešku ispraviti prije izvođenja početnog udarca na sljedećoj rupi ili, u slučaju završne rupe, prije vraćanja skor-karte.

Ako se greška ne ispravi u navedenom vremenu, igrač se **diskvalifikuje**.

Pogledajte pravila 21.1, 21.2 i 21.3 (Pravila za druge oblike strouk-igre [stejblford, igra maksimalnog rezultata i par/bogi] u kojima je bodovanje drugačije, a igrač se ne diskvalifikuje ako ne ubaci lopticu u rupu).