

Svrha pravila

Pravilo 5 bavi se time kako se igra krug – na primjer, gdje i kada igrač može vježbati na igralištu prije ili tokom kruga, kada krug počinje i kada se završava i šta se dešava kada se igra mora zaustaviti ili nastaviti. Od igrača se očekuje:

- da počne svaki krug na vrijeme, i
- da igra neprekidno i odgovarajućom brzinom tokom igre na svakoj rupi sve dok se ne završi igranje kruga.

Kada dođe red na igrača da igra, preporučuje se da on izvede udarac za ne više od 40 sekundi, a obično u kraćem vremenskom intervalu.

5.1 Šta je krug

„Krug” čini 18 ili manje rupa, na kojima se igra po redosljedu koji odredi Takmičarska komisija. Kada se igranje kruga završi neriješenim rezultatom, igra se nastavlja dok se ne dobije pobjednik:

- Neriješeni meč se produžava za po jednu rupu. Ovo je produžetak istog kruga, ne smatra se novim krugom.
- Dodatna igra (plej-of) u strouk-igri. Ovo je novi krug.

Igrač igra svoj krug od početka kruga do njegovog kraja (pogledajte Pravilo 5.3), izuzev kada se igra obustavi po Pravilu 5.7a. Kada se pravilo odnosi na djelovanje „tokom igranja kruga”, ovo se ne odnosi na vrijeme u kome je igra zaustavljena po Pravilu 5.7a sem ukoliko pravilo ne kazuje drugačije.

5.2 Vježbanje na igralištu prije igranja kruga ili između igranja krugova

Za potrebe ovog pravila:

- „vježbanje na igralištu” znači igranje lopticom, ili probanje površine grina bilo koje rupe kotrljanjem loptice ili trljanjem površine grina, i
- ograničenja u vezi sa vježbanjem na igralištu prije ili između krugova odnose se samo na igrača, ne i na njegovog kedija.

5.2a Meč-plej

Igrač može vježbati na igralištu prije kruga ili između krugova meč-plej takmičenja.

5.2b Strouk-igra

Na dan održavanja takmičenja u strouk-igri:

- igrač ne smije vježbati na igralištu prije kruga, **izuzev** što igrač može vježbati patovanje ili čipovanje na prvom polazištu ili blizu njega i što može vježbati na bilo kom vježbalištu;
- igrač može vježbati na igralištu po završetku igre u završnom krugu za taj dan.

*Pogledajte Postupke Takmičarske komisije, u dijelu 8; Model lokalnog pravila I-1 (u oba oblika igre, Takmičarska komisija može usvojiti lokalno pravilo kojim se zabranjuje, ograničava ili dozvoljava vježbanje na igralištu prije početka igranja krugova ili između njih). **Kazna u slučaju kršenja Pravila 5.2:***

- Kazna za prvo kršenje: opšta kazna (primijenjena na igračevu prvu rupu).
- Kazna za drugo kršenje: diskvalifikovanje.

5.3 Započinjanje i završavanje kruga

5.3a Kada započinje igranje kruga

Igračev krug započinje kada igrač izvede udarac radi započinjanja igranja na prvoj rupi (pogledajte Pravilo 6.1a). Igrač mora početi igru u svoje polazno vrijeme (a ne prije toga):

- Ovo znači da igrač mora biti spreman da počne da igra u polazno vrijeme i na početnoj poziciji koju je odredila Takmičarska komisija.
- Takmičarska komisija određuje polazno vrijeme i ono se tretira kao tačno vrijeme (na primjer, 9 prije podne znači 9.00.00 prije podne, a ne neko drugo vrijeme do 9.01 prije podne).

Ako je polazno vrijeme pomjereno za kasnije iz bilo kog razloga (kao što su meteorološke prilike, spora igra drugih grupa ili potreba da sudija donese neku odluku), nema kršenja ovog pravila ako je igrač prisutan i spreman da igra kada je njegova grupa spremna za počinjanje igre.

Kazna za kršenje Pravila 5.3a: diskvalifikovanje, **izuzev** u sljedeća tri slučaja:

- **Izuzetak 1.** Igrač stiže na polaznu tačku, spreman je da igra, kasni, ali ne više od pet minuta: igrač dobija opštu kaznu primijenjenu na njegovu prvu rupu.
- **Izuzetak 2.** Igrač počinje igru ne više od pet minuta ranije: on dobija opštu kaznu primijenjenu na njegovu prvu rupu.
- **Izuzetak 3.** Takmičarska komisija odlučuje da su izuzetne okolnosti spriječile igrača da počne igru na vrijeme: nema kršenja ovog pravila i nema kazne.

5.3b Kada se krug završava

Igrač završava krug:

- u meč-pleju, kada je rezultat u meču odlučan po Pravilu 3.2a(3) ili po Pravilu (4);
- u strouk-igri, kada igrač ubaci lopticu u rupu na završnoj rupi (što obuhvata ispravljanje greške, kao što je ona po Pravilu 6.1. ili po Pravilu 14.7b).

Pogledajte pravila 21.1e, 21.2e, 21.3e i 23.3b (kada se krug počinje i završava u drugim oblicima strouk-igre i u igri sa četiri loptice).

5.4 Igranje u grupama

5.4a Meč-plej

Tokom igranja kruga, igrač i protivnik moraju igrati svaku rupu u istoj grupi.

5.4b Strouk-igra

Tokom igranja kruga, igrač mora ostati u grupi u koju ga je odredila Takmičarska komisija, sem ukoliko Takmičarska komisija ne odobri promjenu grupe prije nego što se desi, ili pošto se to desilo.

Kazna za kršenje Pravila 5.4: diskvalifikacija.

5.5 Vježbanje tokom igranja kruga ili kada je igra zaustavljena

5.5a Nije dozvoljeno vježbanje udaraca u toku igre na rupi

Tokom igre na rupi igrač ne smije vježbati udarac na igralištu ili van igrališta koristeći bilo koju lopticu. Sljedeće se ne smatra vježbanjem udaraca:

- probni sving bez namjere da se udari loptica;
- udaranje loptice da bi se ona vratila na vježbalište ili ka drugom igraču kada se to radi isključivo ljubaznosti radi;
- udarci koje izvede igrač pri završavanju igre na rupi kada je rezultat na rupi već odlučan.

5.5b Ograničenja u vezi sa probnim udarcima između igara na dvije rupe

Između dvije rupe, igrač ne smije izvoditi probni udarac. **Izuzetak – gdje je igraču dozvoljeno da vježba patovanje ili čipovanje.** Igrač može vježbati patovanje ili čipovanje na ili u blizini:

- grina upravo završene rupe i bilo kog grina za vježbu (pogledajte Pravilo 13.1e), i
- polazišta sljedeće rupe.

Ali takvi probni udarci ne smiju se izvoditi iz bankera i ne smiju neopravdano usporavati igru (pogledajte Pravilo 5.6a). *Pogledajte Postupke Takmičarske komisije, u dijelu 8; Model lokalnog pravila I-2 (Takmičarska komisija može usvojiti lokalno pravilo kojim se zabranjuje vježbanje patovanja ili čipovanja na grinu upravo završene rupe ili blizu njega).*

5.5c Vježbanje kada je igra prekinuta ili na neki drugi način zaustavljena

Kada je igra prekinuta ili na neki drugi način zaustavljena po Pravilu 5.7a, igrač ne smije izvoditi probni udarac, **izuzev:**

- na način dozvoljen Pravilom 5.5b,
- bilo gdje van igrališta i
- bilo gdje na igralištu gdje to dozvoli Takmičarska komisija.

Ako je meč zaustavljen po dogovoru između igrača i neće se nastavljati tog dana, igrači mogu vježbati na igralištu bez ograničenja prije nego što meč bude nastavljen.

Kazna za kršenje Pravila 5.5: opšta kazna. Ako do kršenja dođe između dvije rupe, kazna se primjenjuje na rezultat sljedeće rupe.

5.6 Neopravdano usporavanje; brz tempo igre

5.6a Neopravdano usporavanje igre

Igrač ne smije neopravdano usporavati igru, bilo pri igranju na rupi, ili između rupa. Igraču se može dozvoliti da malo kasni iz određenih razloga, na primjer:

- kada igrač traži pomoć od sudije ili od Takmičarske komisije,
- kada se igrač povrijedi ili razboli, ili
- kada se javi neki drugi opravdan razlog.

Kazna za kršenje Pravila 5.6a:

- kazna za prvo kršenje: jedan kazneni udarac;
- kazna za drugo kršenje: opšta kazna;
- kazna za treće kršenje: diskvalifikovanje.

Ako igrač neopravdano usporava igru između dvije rupe, kazna se primjenjuje na rezultat sljedeće rupe.

5.6b Brz tempo igre

Podrazumijeva se da se krug golfa igra brzim tempom. Svaki igrač treba da razumije da je vjerovatno da brzina njegove igre utiče na to koliko dugo će drugi igrači igrati svoje krugove, što se odnosi kako na one iz igračkove grupe, tako i na igrače iz grupa koje slijede. Igrači se podstiču da propuštaju brže grupe.

1) Preporuke u vezi sa tempom igre

Igrač treba da igra brzim tempom tokom kruga, što obuhvata i vrijeme za:

- pripremu za udarac i njegovo izvođenje,
- kretanje sa jednog na drugo mjesto između udaraca i
- prelazak na sljedeće polazište po završetku igre na rupi.

Igrač treba da se unaprijed pripremi za sljedeći udarac i treba da je spreman da igra kada dođe red na njega. Kada dođe red na igrača da igra:

- preporučuje se da igrač izvede udarac za ne više od 40 sekundi od kada je (ili treba da bude) u stanju da igra bez smetnji ili uznemiravanja i
- igrač bi uobičajeno trebalo da bude u stanju da igra u znatno kraćem vremenu od navedenog i podstiče se da to i čini.

2) Preskakanje redosljeda igranja da bi se održao tempo igre

U zavisnosti od oblika igre, ima situacija kada igrač može preskakati redosljed igranja da bi se održao tempo igre:

- u meč-pleju, igrači se mogu dogovoriti da jedan od njih može preskakati redosljed igranja radi uštede vremena (pogledajte Pravilo 6.4a);
- u strouk-igri igrači mogu igrati „golf kada je ko spreman” (ready golf) na bezbjedan i odgovoran način (pogledajte Pravilo 6.4b Izuzetak).

3) Stav Takmičarske komisije u vezi sa tempom igre

Da bi podstakla i osigurala brzu igru, Takmičarska komisija treba da usvoji lokalno pravilo kojim se uvodi stav o tempu igranja. Ovim stavom može se usvojiti maksimalno vrijeme za završavanje igranja kruga, na rupi ili na nizu rupa i za udarac, i mogu se uvesti kazne za nepridržavanje ovog stava. *Pogledajte Postupke Takmičarske komisije, u dijelu 5G (preporuke u vezi sa sadržajem stava o tempu igre).*

5.7 Zaustavljanje igre; nastavak (zaustavljene) igre

5.7a Kada igrači mogu ili moraju zaustaviti igru

Tokom igranja kruga igrač ne smije stati sa igrom **izuzev** u ovim slučajevima:

- **Prekid na osnovu odluke Takmičarske komisije.** Svi igrači moraju prekinuti igru ako je tako odlučila Takmičarska komisija (pogledajte Pravilo 5.7b).
- **Zaustavljanje igre na osnovu dogovora u meč-pleju.** Igrači u meč-pleju mogu se dogovoriti da zaustave igru iz bilo kog razloga, **izuzev** ako time usporavaju odvijanje takmičenja. Ako se dogovore da zaustave igru, a potom jedan igrač želi da nastavi igru, važenje dogovora je isteklo i drugi igrač mora nastaviti sa igrom.
- **Igrač sam zaustavlja igru zbog grmljavine.** Igrač može zaustaviti igru ako opravdano vjeruje da je u opasnosti od grmljavine, ali mora o tome što prije izvijestiti Takmičarsku komisiju.

Napuštanje igrališta nije, samo po sebi, zaustavljanje igre. Pravilom 5.6a tretira se igračevo usporavanje igre, a ne ovim pravilom. Ako igrač zaustavi igru iz bilo kog razloga koji nije dozvoljen ovim pravilom ili propusti da izvijesti Takmičarsku komisiju kada je potrebno da to učini, on se **diskvalifikuje**.

5.7b Šta igrači moraju uraditi kada Takmičarska komisija prekine igru

Takmičarska komisija može prekinuti igru na dva načina, i za svaki od njih postoje različiti zahtjevi u pogledu toga kada igrač mora prestati da igra.

1) Neodložno prekidanje (na primjer, u slučaju neposredne opasnosti)

Ako Takmičarska komisija objavi neodložno prekidanje igre, svi igrači moraju odmah prestati da igraju i ne smiju izvesti sljedeći udarac dok Takmičarska komisija ne označi nastavak igre. Takmičarska komisija treba da koristi poseban metod saopštavanja igračima da je igra neodložno prekinuta.

2) Normalno prekidanje igre (na primjer, zbog mraka ili neigrivog igrališta)

Ako Takmičarska komisija prekida igru iz normalnih razloga, ono što se sljedeće dešava zavisi od toga gdje se nalazi svaka grupa koja igra:

- **Između dvije rupe.** Ako su igrači iz grupe između dvije rupe, moraju zaustaviti igru i ne smiju izvoditi udarac radi počinjanja igre na sljedećoj rupi dok Takmičarska komisija ne označi nastavak igre.
- **Tokom igre na rupi.** Ako je bilo koji igrač u grupi započeo igranje na rupi, igrači mogu birati da li da zaustave igru ili da završe igru na toj rupi.

Igračima je dozvoljeno da u nekom kratkom vremenu (koje obično ne bi trebalo da bude duže od dva minuta) odluče da li da zaustave igru ili da završe igru na rupi. Ako igrači nastave igru na rupi, mogu završiti igranje na rupi ili mogu zaustaviti igru prije završetka igranja na rupi. Jednom kada igrači završe igranje na rupi ili zaustave igru prije završetka igranja na rupi, ne smiju izvoditi sljedeći udarac dok Takmičarska komisija ne označi nastavak igre po Pravilu 5.7c. Ako se igrači ne dogovore šta da rade:

- **U meč-pleju.** Ako protivnik zaustavi igru, igrač mora isto tako da zaustavi igru i oba igrača ne smiju ponovo igrati sve dok Takmičarska komisija ne označi nastavak igre. Ako igrač ne zaustavi igru, dobija **opštu kaznu (gubitak rupe)**.
- **U strouk-igri.** Bilo koji igrač u grupi može izabrati da zaustavi igru ili da nastavi igranje na rupi, bez obzira na to šta su drugi u grupi odlučili da rade, **izuzev** što igrač može nastaviti igru na rupi samo ako njegov zapisničar ostaje da vodi evidenciju o igračevom rezultatu.

Kazna za kršenje Pravila 5.7b: diskvalifikovanje. *Izuzetak – Nema kazne ako Takmičarska komisija odluči da je propuštanje zaustavljanja opravdano: nije došlo do kršenja ovog pravila i nema kazne ako Takmičarska komisija odluči da okolnosti opravdavaju to što je igrač propustio da zaustavi igru kada je postojao zahtjev da to učini.*

Pogledajte Postupke Takmičarske komisije, u dijelu 8; Model lokalnog pravila I-1 (predloženi načini kojima Takmičarska komisija saopštava igračima prekidanja igre, neodložno i normalno).

5.7c Šta igrač mora učiniti kada se igra nastavlja

1) Gdje nastaviti igru

Igrač mora nastaviti igru sa mjesta na kome je bio pri zaustavljanju igre, na rupi ili, ako je bio između dvije rupe, na sljedećem polazištu, čak i ako je igra nastavljena drugog dana.

2) Kada nastaviti igru

Igrač mora biti prisutan na mjestu određenom u (1) i mora biti spreman za igru:

- u vrijeme koje je za nastavak igre odredila Takmičarska komisija i
- igrač mora nastaviti igru u to vrijeme (ne prije tog vremena).

Ako iz bilo kog razloga nije moguće nastaviti igru u navedenom trenutku (na primjer, jer je potrebno da igrači u grupi ispred odigraju i uklone se sa puta), nema kršenja ovog pravila ukoliko je igrač prisutan i spreman da igra kada njegova grupa bude u mogućnosti da nastavi igru.

Kazna za kršenje Pravila 5.7c: diskvalifikovanje. *Izuzeci od diskvalifikovanja za propuštanje da se igra nastavi u predviđeno vrijeme: izuzeci 1, 2 i 3 u Pravilu 5.3a i Izuzetak u Pravilu 5.7b primjenjuju se i ovdje.*

5.7d Podizanje loptice pri zaustavljanju igre; ponovno polaganje i zamjena loptice pri nastavku igre

1) Podizanje loptice pri zaustavljanju igre ili prije nego što se igra nastavi

Kada se zaustavlja igra na rupi po ovom pravilu, igrač može označiti mjesto svoje loptice i lopticu podići (pogledajte Pravilo 14.1). Prije nastavka igre ili kada je igra nastavljena:

- **Ako je igračeva loptica podignuta kada je igra zaustavljena.** Igrač mora prvobitnu ili drugu lopticu ponovo položiti na njeno pravo mjesto (koje, ako se ne zna, treba procijeniti) (pogledajte Pravilo 14.2).
- **Ako igračeva loptica nije podignuta kada je igra zaustavljena.** Igrač može igrati lopticom iz položaja u kome je zatečena, ili može označiti mjesto na kome je loptica, podići je (pogledajte Pravilo 14.1) i ponovo položiti tu lopticu ili neku drugu na njeno pravo mjesto (pogledajte Pravilo 14.2).

U bilo kom od ova dva slučaja:

- ako je, usljed podizanja loptice, promijenjen njen položaj na tlu, igrač mora ponovo položiti tu lopticu ili neku drugu onako kako se to zahtijeva po Pravilu 14.2d;
- ako je položaj loptice promijenjen pošto je loptica podignuta, a prije nego što je ponovo položena, Pravilo 14.2d se ne primjenjuje:
 - prvobitna loptica ili druga loptica mora se ponovo položiti na pravo mjesto (koje, ako je nepoznato, mora biti procijenjeno) (pogledajte Pravilo 14.2);
 - ako su položaj loptice ili drugi uslovi koji utiču na udarac pogoršani tokom ovog vremena, primjenjuje se Pravilo 8.1d.

2) Šta činiti ako su loptica ili označivač loptice pomjereni dok je igra zaustavljena

Ako su igračeva loptica ili označivač loptice pomjereni na bilo koji način prije nastavka igre (što uključuje i prirodne sile), igrač mora:

- ili ponovo položiti prvobitnu lopticu ili drugu lopticu na pravo mjesto (koje, ako nije poznato, mora biti procijenjeno) (pogledajte Pravilo 14.2),

- ili postaviti označivač loptice da označi ovo pravo mjesto i, potom, ponovo položiti prvobitnu lopticu ili drugu lopticu na ovo mjesto (pogledajte pravila 14.1 i 14.2).

Ako su za igrača uslovi koji utiču na udarac pogoršani dok je igra bila zaustavljena, pogledajte Pravilo 8.1d. **Kazna za igranje lopticom sa pogrešnog mjesta čime se krši Pravilo 5.7d:** opšta kazna po Pravilu 14.7a. Ako, na osnovu jednog djelovanja ili povezanih djelovanja, dođe do višestrukog kršenja pravila, pogledajte Pravilo 1.3c(4).