

**PRAVILO
21**

Drugi oblici pojedinačne stroke igre i pojedinačne match igre

Svrha pravila: Pravilo 21 obuhvaća četiri druga oblika pojedinačne igre, uključujući tri oblika stroke igre u kojima je bodovanje drukčije nego u regularnom strokeu: Stableford (bodovanje prema bodovima dodijeljenim svakoj rupi); igra maksimalnog rezultata (određen je najviši rezultat za svako polje); igra Par/Bogey (oblik stroke igre u kojemu se rezultat bilježi kao u match igri – na svakoj rupi).

21.1 Stableford

21.1a Pregled Stableforda

Oblik *stroke igre* u kojem se:

- igračev rezultat ili rezultat njegova tima za polje temelji na bodovima dodijeljenim uspoređivanjem igračeva broja udaraca za polje ili broja udaraca igračeve strane za polje, prema broju udaraca koji odredi *Odbor*
- Na natjecanju pobjeđuje igrač ili strana s postignutim najvećim brojem bodova u svim rundama.

21.1b Bodovanje u Stablefordu

Igrač dobiva bodove na svakom polju uspoređujući broj izvedenih udaraca (uključujući napravljene udarce i kaznene udarce) s fiksnim ciljnim rezultatom za to polje.

Polje odigrano u	Bodovi
Više od jedan od fiksnog ciljnog rezultata ili bez vraćene rezultatske kartice	0
Jedan više od fiksnog ciljnog rezultata	1
Fiksni ciljni rezultat	2
Jedan manje od fiksnog ciljnog rezultata	3
Dva manje od fiksnog ciljnog rezultata	4
Tri manje od fiksnog ciljnog rezultata	5
Četiri manje od fiksnog ciljnog rezultata	6

DIJAGRAM 21.1B: BODOVANJE U SCRATCH STABLEFORD IGRI

Ime: John Smith

Datum: 01/03/19

Polje	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Out
Dužina	445	186	378	387	181	533	313	412	537	3372
Par	4	3	4	4	3	5	4	4	5	36
J.Smith	3	3	5	4	4	7	5	4	5	40
Bodovi	3	2	1	2	1	0	1	2	2	14

Polje	10	11	12	13	14	15	16	17	18	In	Total
Dužina	206	424	397	202	541	150	593	137	401	3051	6423
Par	3	4	4	3	5	3	5	3	4	34	70
J.Smith	3	4	6	3	4	3	4	5	4	36	76
Bodovi	2	2	0	2	3	2	3	0	2	16	30

Odgovornosti:

-  Odbor
-  Igrač
-  Igrač i marker

Potpis markera:



Potpis igrača:



Ako iz bilo kojeg razloga igrač ne završi *polje* prema pravilima, dobiva nula bodova na tom polju.

Kako bi se ubrzao tempo igre, igrača se potiče da prestane s igrom na polju kada će njegov rezultat biti nula bodova.

Ispunjavanje uvjeta za unos rezultata polja na *score-kartu*:

- ako je igrač završio polje ubacivanjem u rupu, a broj udaraca rezultira osvojenim bodovima, u *score-kartu* treba zapravo upisati točan broj udaraca

- ako je igrač završio polje ubacivanjem u rupu, a broj udaraca rezultira s nula bodova, na score-karti treba prikazati da nema rezultata ili bilo koji broj koji rezultira s nula osvojenih bodova
- ako igrač ne završi polje ubacivanjem loptice u rupu, na score-karti treba prikazati da nema rezultata ili bilo koji broj koji rezultira s nula osvojenih bodova.

21.1c Kazne u Stablefordu

Svi kazneni udarci dodaju se na score-kartu za svako polje na kojem je pravilo prekršeno. Iznimke su:

1. višak palica, dijeljene, dodane ili zamijenjene palice
2. vrijeme početka
3. nerazumno kašnjenje.

Za svaku iznimku, igrač mora prijaviti činjenice o kršenju Odboru prije nego što se vrati score-karta, kako bi Odbor mogao primijeniti kaznu. Ako to ne učini, igrač je **diskvalificiran**.



Vidi Puna Pravila

[Za više informacija o trima iznimkama.](#)

Prekršaji za diskvalifikaciju. Ako igrač prekrši bilo koje od tih četiriju pravila, neće biti diskvalificiran, ali dobiva **nula bodova** na polju na kojem je prekršio pravilo.


- Propustio je ubaciti *lopticu u rupu*.
- Propustio je ispraviti pogrešku koju je napravio igrajući početni udarac izvan početnog područja na polju.
- Propustio je ispraviti pogrešku igranja *pogrešne loptice*.
- Propustio je ispraviti pogrešku igranja s pogrešnog mjesta pri *ozbiljnom kršenju pravila*.

Ako igrač prekrši bilo koje drugo pravilo koje predviđa kaznu diskvalifikacijom, bit će **diskvalificiran**.

21.1d Iznimka za pravilo 11.2 u Stablefordu

 **Vidi Puna Pravila** Za informaciju kada se pravilo 11.2 ne primjenjuje u Stablefordu.

21.1e Kada završava runda u Stablefordu

 **Vidi Puna Pravila** Za informaciju o tome kada završava runda u Stablefordu

21.2 Igra maksimalnog rezultata

Oblik *stroke igre* u kojoj je rezultat igrača ograničen na najveći broj udaraca koji je odredio *Odbor*, kao što je dvostruki par, fiksni broj ili neto double bogey.

 **Vidi Puna Pravila** Za više informacija o igri maksimalnog rezultata

21.3 Igra Par/Bogey

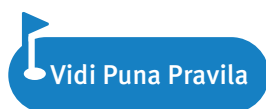
Oblik *stroke igre* u kojemu se rezultat bilježi kao u *match igri* u kojoj:

- igrač i njegov *partner* pobjeđuju ili gube polje izvođenjem manje ili više udaraca nego što je fiksni ciljni rezultat za to polje, a koji je postavio *Odbor*
- na natjecanju pobjeđuje igrač ili *strana* s najvišim ukupnim rezultatom koji se dobiva iz broja rupa na kojima je igrač pobijedio i broja rupa na kojima je izgubio

 **Vidi Puna Pravila** Za više informacija o obliku igre Par/Bogey

21.4 Match igra „tri loptice”

Oblik *match igre* u kojem svaki od triju igrača igra individualni meč protiv drugih dvaju igrača u isto vrijeme, a svaki igrač igra s jednom lopticom kojom se koristi za oba meča.



Vidi Puna Pravila

Za više informacija o obliku match igre „tri loptice”

21.5 Ostali oblici igre



Vidi Puna Pravila

Za više informacija ostalim oblicima igre

PRAVILO 22

Igra u četvero (poznata kao Alternate shot)

Svrha pravila: Pravilo 22 obuhvaća „igru u četvero” (match igra ili stroke igra), u kojoj se dva partnera zajedno natječu naizmjenično igrajući jednu lopticu. Pravila za taj oblik igre u biti su ista kao i u pojedinačnoj igri, osim što od partnera zahtijevaju da naizmjenično izvode početni udarac s početnih područja i da na polju igraju naizmjenično.

Oblik *match igre* ili *stroke igre* u kojem se igrač i njegov *partner* natječu kao tim igrajući jednu lopticu naizmjeničnim redoslijedom na svakom polju. Igrač i njegov partner moraju izvoditi početne udarce s početnih područja naizmjenično na svakom polju.

Bilo koja kazna ne mijenja redoslijed igranja igrača i njegova *partnera*.



Vidi Puna Pravila

Za više informacija obliku igre „igra u četvero”.