

PRAVILO
3

Natjecanje

Svrha pravila: Pravilo 3 uključuje glavne elemente svih igrališta:

- igra li se ili match ili stroke igra
- igra li igrač pojedinačno ili s partnerom
- boduje li se igra prema bruto rezultatima (handicap se ne obračunava) ili neto rezultatima (handicap se obračunava).

3.1 Osnovni elementi svakog natjecanja

Forma igre. Match igra i stroke igra različito se igraju:

- u *match igri* igrač i njegov protivnik natječu se međusobno na temelju pobjede, gubitka ili izjednačenja na svakom polju
- u regularnoj *stroke igri* svi se igrači natječu međusobno na temelju zasebnog konačnog rezultata (pravilo 2.1 pokriva druge oblike *stroke igre* koje se koriste drukčijim metodama računanja rezultata).

Igrač igra kao pojedinac koji se natječe sam za sebe ili s *partnerom* s kojim se natječe zajedno. S obzirom na to da se pravila 1 – 20 usredotočuju na individualnu igru, primjenjuju se i onda kada su uključeni *partneri* i timovi.

Bruto i neto bodovanje. U scratch natjecanju, tvoj bruto rezultat za polje ili *rundu* je tvoj ukupan broj udaraca. U handicap natjecanju, tvoj neto rezultat za polje ili *rundu* je tvoj bruto rezultat korigiran za tvoje handicap udarce.

3.2 Match Igra

Svrha pravila: Match igra ima specifična pravila (osobito o predaji i davanju informacija o broju udaraca) zato što se igrač i njegov protivnik:

- natječu isključivo međusobno na svakom polju
- mogu vidjeti međusobnu igru
- mogu štititi osobne interese.

3.2a Rezultati polja ili meča

U match igri rezultat polja ili meča odlučuju se kako slijedi:

- igrač je osvojio polje ako ima manje udaraca od svojeg protivnika, ako preda polje ili ako protivnik dobije opću kaznu (izgubljena rupa u match playu)
- Polje je izjednačeno kada igrač i njegov protivnik završe polje s jednakim brojem udaraca.
- Igrač osvaja meč kada vodi protivnika s više osvojenih rupa nego što ih je ostalo za odigrati. U tom slučaju protivnik priznaje poraz ili je diskvalificiran..
- Ako je meč izjednačen nakon odigranog posljednjeg polja i treba se utvrditi pobjednik, meč se produžuje po jedno polje sve dok se ne utvrdi pobjednik.

3.2b Predaja sljedećeg udarca, polja ili meča

Igrač protivniku može predati (prepustiti/darovati) sljedeći udarac, polje ili meč, ali samo ako je tako jasno dogovoreno.

Predaja je konačna – igrač ne može povući predaju, a protivnik predaju ne može odbiti.



[Za više informacija o predajama](#)

3.2c Primjena handicapu u handicap matchu

Igrač i njegov *protivnik* međusobno bi si trebali reći handicap prije početka meča. Što se događa ako igrač prijavi pogrešan handicap i ne ispravi ga prije nego što protivnik izvede početni udarac:

- ako je prijavljeni handicap igrača previše visok i utječe na broj udaraca, igrač je **diskvalificiran**
- ako je prijavljeni handicap igrača previše nizak, ne dobiva kaznu i mora igrati prema nižem (prijavljenom) handicapu.

Handicap udarci računaju se na svakom polju, a niži neto rezultat osvaja polje. Ako je izjednačeni meč produljen, handicap udarci daju se istim putem kao i u rundi.

 [Vidi Puna Pravila](#) [Za više informacija o primjeni handicapu u match igri](#)


3.2d Odgovornosti u match igri

Igrač je odgovoran:

- priopćiti točan broj udaraca *protivniku* kada ga protivnik upita
- u najkraćem mogućem roku obavijestiti protivnika kada prekrši pravilo (zasluži *kazneni udarac*)
- znati rezultat u meču.

U meču se trebaju štititi osobna prava i interesi prema pravilima golfa:

- ako igrač vjeruje ili zna da je njegov protivnik prekršio pravilo za koje se dobiva kazneni udarac, može postupiti prema pravilima golfa ili odabrati da zanemari prekršaj
- **Ali** ako se igrač i njegov protivnik namjerno dogovore da ignoriraju prekršeno pravilo ili kazneni udarac, oboje su **diskvalificirani**
- ako se igrač i njegov protivnik ne slažu o prekršenom pravilu ili kaznenom udarcu, mogu štititi osobna prava zahtijevajući odlučivanje prema pravilu.

 [Vidi Puna Pravila](#) [Za više informacija o odgovornosti i kada se primjenjuje kazna za davanje pogrešnog broja udaraca ili ako protivnik nije svjestan kazne.](#)

3.3 Stroke Igra

Svrha pravila: Stroke igra ima specifična pravila (posebno u vezi sa score-kartom i sa završavanjem igre ubacivanjem u rupu):

- igrač se natječe sa svim drugim natjecateljima na turniru
- svi igrači moraju biti tretirani jednako prema pravilima golfa.

Nakon odigrane runde, igrač i njegov marker moraju potvrditi rezultat na svakom polju i vratiti score-kartu Odboru.

3.3a Pobjednik u stroke igri

Pobjednik je igrač koji odigra sve runde s najmanje ukupnih udaraca.

3.3b Računanje udaraca u stroke igri

Odgovornosti markera: nakon svakog odigranog polja u rundi, marker mora potvrditi broj udaraca koji je igrač napravio na tom polju te upisati bruto rezultat u *score-kartu*.

Kada runda završi, marker mora potvrditi rezultate igrača sa score-karte. Ako igrač ima više od jednog *markera*, svaki marker mora potvrditi rezultate s polja na kojem je on bio marker.

Odgovornosti. Kada runda završi igrač:

- mora pažljivo provjeriti rezultate koje je upisao njegov marker i razgovarati s *Odborom* ako ima kakvih primjedbi ili pogrešaka
- mora biti siguran da je marker potvrdio rezultate upisane u *score-karti*
- ne smije mijenjati rezultate na *score-karti* koje je upisao marker **osim** ako se tako složio s markerom ili ako ima odobrenje *Odbora*
- mora potvrditi rezultate upisane u score-kartu i odmah ih vratiti Odboru, poslije čega više nije moguće ništa mijenjati na *score-karti*.
- Ako igrač krši bilo koje od tih pravila, mora biti **diskvalificiran**.

DIJAGRAM 3.3B: ODGOVORNOSTI NA REZULTATSKOJ KARTICI U HANDICAP STROKE IGRI

IME: John Smith Handicap: 5 Datum: 09/07/19

POLJE	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Out
PAR	5	4	4	4	4	5	3	4	4	37
REZULT.	5	5	5	4	3	5	4	3	4	38

POLJE	10	11	12	13	14	15	16	17	18	In	Total
PAR	3	4	5	3	4	5	3	4	4	35	72
REZULT.	3	4	4	4	5	5	4	3	4	36	74
										NET:	69

Odgovornosti

 Odbor

 Igrač

 Igrač i marker

Potpis markera:



Potpis igrača:



Krivi rezultat na polju. Ako igrač vrati score-kartu s krivim rezultatom na bilo kojem polju:

- ako je upisani rezultat na nekom polju veći nego što je stvarno bio, računa se rezultat koji je upisan
- ako je upisani rezultat na nekom polju manji nego što je stvarno bio, igrač mora biti **diskvalificiran**.

Računanje udaraca u handicap natjecanju. Odgovornost igrača je da bude siguran kako je njegov handicap upisan u score-kartu.

- Ako je upisani handicap igrača previše visok i utječe na broj udaraca ili ako handicap nije upisan, igrač je **diskvalificiran** s handicap natjecanja.
- Ako je upisani handicap igrača previše nizak, ne dobiva kaznu i njegov neto rezultat računa se prema nižem handicapu.

[Vidi Puna Pravila](#)

Za informacije o iznimci kada igrač propusti upisati kaznu, za koju nije znao, na score-kartu.

3.3c Propust ubacivanja loptice

Igrač mora ubaciti lopticu u rupu na svakom polju u rundi. Ako natjecatelj propusti ubaciti lopticu u rupu, mora ispraviti pogrešku prije nego što odigra sljedeći početni udarac ili u slučaju posljednjeg polja, prije vraćanja score-karte.

Ako ne ispravi pogrešku prije navedenog, mora biti **diskvalificiran**.