

R&A



USGA

PRAVILA GOLFA

POVZETEK

V veljavi od 1. januarja 2023

www.golfportal.si

POVZETEK PRAVIL GOLFA

Zloženka ponuja preprosto razlago pogostih situacij, ki jih pokrivajo Pravila golfa. To ni nadomestilo za Pravila golfa ali za Priročnik za igralce - Pravila golfa, ki jih je treba upoštevati, kadar koli se pojavijo kakršni koli dvomi. Za več informacij o posameznih situacijah, ki jih pokriva zloženka si poglejte ustrezno pravilo.

Na koncu zloženke si oglejte definicije posameznih izrazov, uporabljenih v tej zloženki, ki morda zahtevajo razlago.

Strokovna sodelavca: Stojan Jožef Štolfa, Gorazd Kogoj

Oblikovanje in postavitve: Gorazd Kogoj

Založnik: Golf zveza Slovenije

Gledališka ulica 2 - BTC, P.P. 4002, 1000 Ljubljana

www.golfportal.si

Leto izdaje: 2023

Število izvodov: 3000

TISK: Collegium Graphicum, Štepanjska cesta 11a, 1000 Ljubljana

© Copyright

Vse avtorske pravice so pridržane. Ponatis ali kakršno koli drugačno razmnoževanje katerega koli dela je dovoljeno le s pisnim dovoljenjem Golf zveze Slovenije.



Da ne bi po nepotrebem obremenjevali besedila, so izrazi, zapisani v moški slovnični obliki, uporabljeni kot nevtralni za moške in ženske, ko se besedilo nanaša na osebo, je spol, ki se uporablja za oba spola.

Golf Livada ob termalnih vrelicih

Vključen
green fee

Paket Birdie Livada

📅 od 1.4. do 29. 12. 2023

Hotel Livada Prestige★★★★★

Cena
na osebo

2 noči s polpenzionom in 2-krat igralno karto

Enoposteljna soba Classic

320€

Dvoposteljna soba Prestige

284€

3 noči s polpenzionom in 3-krat igralno karto

Enoposteljna soba Classic

447€

Dvoposteljna soba Prestige

393€

Po 1.1.2024 si pridržujemo pravico do spremembe cen.

TERME 3000 – MORAVSKE TOPLICE

SAVA HOTELS & RESORTS

+386 2 512 22 00 | info@terme3000.si
www.golf-livada.si | www.sava-hotels-resorts.com



Avtomobilska
zavarovanja.

**Bodite komplet
varni na poti.**

triglav

Vse bo v redu.
triglav.si



OD VSEH IGRALCEV SE PRIČAKUJE, DA IGRAJO V DUHU IGRE:

- z upoštevanjem pravil, z uporabo vseh kazni in poštenostjo v vseh vidikih igre;
- bodite obzirni do drugih na primer s primernim tempom, ki skrbi za varnost drugih in ne moti igre drugega igralca;
- skrbite za igrišče, na primer zapolnite luknje zaradi odtrgane travne ruše, poravnajte površine bunkerjev, popravite vdolbine, ki so jih povzročile žogice, in na igrišču ne povzročajte nepotrebne škode.

Od vas se pričakuje, da sami prepoznate, kdaj ste pravilo prekršili, in ste poštene pri upoštevanju svojih kazni.

Namen kazni je izničiti kakršno koli morebitno prednost.

Obstajajo tri glavne ravni kazni:

- **kazen enega udarca**: upošteva se v Match igri in seštevni igri;
- **splošna kazen**: izguba luknje v Match igri in kazen dveh udarcev v seštevni igri;
- **diskvalifikacija**: upošteva se v Match igri in seštevni igri.

Opomba: Stableford je oblika "seštevne igre".

IGRA, OBNAŠANJE IGRALCEV IN PRAVILA (PRAVILO 1)

NAPOTKI ZA IGRO

Pred začetkom kroga vam svetujemo da:

- preberete lokalna pravila na števnih karticah in oglasni deski;
- označite svojo žogico; veliko igralcev golfa igra isto vrsto žogice in če ne morete identificirati svoje žogice, se šteje, da je izgubljena (pravilo 18.2);
- preštejte svoje palice; dovoljeno je največ 14 palic (pravilo 4.2).

Med krogom:

- ne prosite za nasvet nikogar, razen vašega kedijskega, vašega partnerja (npr. igralca na vaši strani); ne dajajte nasvetov nobenemu igralcu razen vašemu partnerju; lahko pa prosite za informacije o pravilih, razdaljah, kje se nahajajo območja s kaznijo in luknje z zastavico, itd. (pravilo 10.2);
- med igranjem na luknji in med luknjama ne smete izvajati vadbenih udarcev (pravilo 5.5).

Na koncu kroga:

- v Match igri poskrbite, da se rezultat dvoboja predloži tekmovalni komisiji;
- In v seštevni igri zagotovite, da je vaša števna kartica pravilno izpolnjena, da ste jo podpisali vi in vaš zapisovalec, ter jo čim prej vrnete tekmovalni komisiji (pravilo 3.3).

Ime: **Miha Kos** Handikap: **5** Dat.: **09/07/19**

LUKŃJA	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

LUKŃJA	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**

Zapisovalec Podpis: *[Signature]* Igralec Podpis: *[Signature]*











Legenda:

- Tek. komisija
- Igralec
- Igralec in zapisovalec

IGRAJTE NA IGRIŠČU KOT STE GA NAŠLI (PRAVILO 8)

Ko se vaša žogica umiri, morate po navadi sprejeti okoliščine, ki vplivajo na udarec, in jih pred igranjem z žogico ne smete spreminjati.



Kot vodilo - **ne izboljšujte**:

-  lege vaše žogice v mirovanju;
-  območja za vašo postavitev;
-  območja predvidenega zamaha;
-  vaše linije igranja, ali
-  območja, kjer boste dropali ali položili žogico;
-  s premikanjem, upogibanjem ali lomljenjem:
 -  rastočega ali pritrjenega naravnega objekta,
 -  nepremičnih zaprek,
 -  sestavnih delov igrišča, ali
 -  mejnih objektov.





IGRANJE Z ŽOGICO, KOT LEŽI (PRAVILO 9)

Osrednje načelo igre: »Igrajte z žogico kot leži.«

S svojo mirujočo žogico na igrišču morate igrati, kot leži, razen ko pravila zahtevajo ali vam dopuščajo naslednje:

-  igranje z drugega mesta na igrišču ali
-  dvig žogice in ponovno polaganje žogice na njeno prvotno mesto.


NAPOTKI ZA IGRO

-  Če se vaša žogica umiri in jo nato premaknejo naravne sile, kot sta veter ali voda, morate z njo igrati z njenega novega mesta.
-  Če se vaša žogica na zelenici premakne, ko ste jo dvignili in ponovno položili, jo morate ponovno položiti na njeno prvotno mesto.
-  Če vašo mirujočo žogico dvigne ali premakne kdor koli ali kakršen koli zunanji vpliv pred izvedbo udarca, morate svojo žogico ponovno položiti na njeno prvotno mesto.
-  Bodite previdni, ko ste v bližini katerekoli žogice v mirovanju. Če povzročite, da se vaša ali nasprotnikova žogica premakne, boste običajno dobili kazen (razen na zelenici).

KAKO POISKATI IN IDENTIFICIRATI ŽOGICO (PRAVILO 7)

Za iskanje in identificiranje žogice lahko uporabite razumna dejanja, kot so premikanje peska in vode ter premikanje ali upogibanje trave, grmovja, drevesnih vej in drugih rastočih ali pri-trjenih naravnih stvari, ter tudi lomljenje takih stvari, vendar le, če je lomljenje posledica drugih razumnih dejanj, izvedenih za iskanje ali identificiranje žogice.

Če taka razumna dejanja kot del poštenega iskanja izboljšajo okoliščine, ki vplivajo na udarec, kazni ni. **Vendar, če je izboljšanje posledica ravnanja, ki presega razumna dejanja za pošteno iskanje, dobite splošno kazen.**

 Če med iskanjem ali identificiranjem **nenamerno** premaknete svojo žogico, **ne dobite kazni**, vendar morate nato žogico ponovno položiti na njeno prvotno mesto.

DROP ŽOGICE Z VIŠINE KOLENA

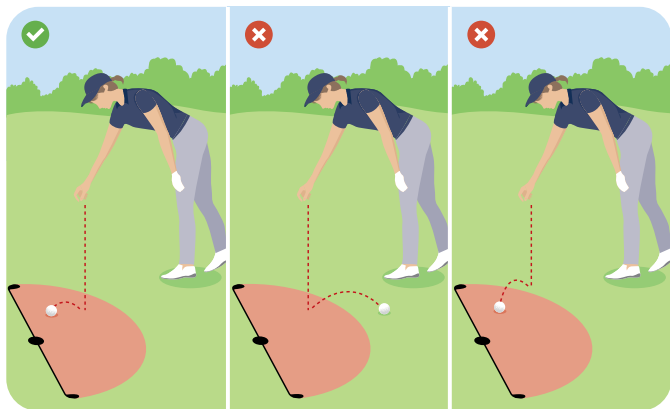
Žogica **mora biti** dropana z višine kolena. “**Višina kolena**” pomeni višino igralčevega kolena, ko je ta v stoječem položaju. Igralcu ni treba stati, ko dropa žogico.



NAPOTKI ZA IGRO

NAPOTKI ZA IGRO

ŽOGICA MORA BITI DROPANA NA OBMOČJE ZA OLAJŠAVO IN OBLEŽATI NA NJEM



Žogica je dropana na pravi način po pravilu 14.3b in je obležala na območju za olajšavo, postopek za olajšavo je zaključen.

Žogica je dropana na pravi način po pravilu 14.3b, ampak je obležala zunaj območja za olajšavo in jo moramo ponovno dropati.

Žogica je dropana na napačen način, ker je dropana zunaj območja za olajšavo in jo moramo ponovno dropati, tokrat na pravi način.

Če se ta žogica prav tako umiri zunaj območja za olajšavo, nato zaključite izvedbo olajšave na naslednji način:

- 👉 postavite žogico na mesto, kjer se je drugič dropana žogica prvokrat dotaknila tal;
- 👉 če položena žogica ne ostane na tem mestu, jo ponovno postavite na to mesto.

Svojo žogico lahko identificirate, če vidite, kako se umiri, ali če na njej vidite svojo identifikacijsko oznako.

Če je žogica morda vaša, vendar je ne morete identificirati, kot leži, jo lahko dvignete zaradi identificiranja. **Vendar** morate najprej mesto žogice označiti, žogice pa ne smete očistiti bolj, kot je potrebno za identificiranje (razen na zelenici).

OLAJŠAVA ZARADI NEPRITRJENIH DELCEV IN PREMIČNIH ZAPREK

Ti premični naravni in umetni predmeti se ne obravnavajo kot del izziva igranja na igrišču, zato jih po navadi lahko odstranite, ko motijo vašo igro.



Vendar pa morate biti previdni pri premikanju nepritrjenih delcev okoli svoje žogice zunaj zelenice, saj prejmete kazen, če z odstranjevanjem takih delcev povzročite premik svoje žogice.

DVIGANJE IN PONOVO POLAGANJE ŽOGICE (PRAVILO 14.1 IN 14.2)

Preden dvignete svojo žogico po pravilu, ki zahteva, da jo ponovno položite na njeno prvotno mesto, morate označiti mesto, kar pomeni:



položiti označevalca žogice tik za svojo žogico ali tik ob njej ali držati palico na tleh tik za svojo žogico ali tik ob njej.

Žogico lahko po pravilu dvignete le vi ali kdor koli, ki ste ga pooblastili.



Izjema – vaš kedi lahko dvigne vašo žogico **na zelenici** brez pooblastila.

NAPOTKI ZA IGRO

Ko morate ponovno položiti svojo žogico, potem ko ste jo dvignili ali premaknili, morate uporabiti svojo **prvotno žogico**.

Po pravilih morate svojo žogico ponovno položiti le vi ali katera koli druga oseba, ki je vašo žogico dvignila ali povzročila, da se je premaknila.

Svojo žogico morate ponovno položiti na njeno prvotno mesto (ki ga morate oceniti, če ga ne poznate).

Vsakič, ko žogico dropate ali jo položite po tem pravilu, lahko uporabite katero koli žogico.

Žogico morate dropati **na pravi način**, kar pomeni naslednje:

- 👉 žogico morate dropati vi (tega ne sme storiti vaš kedi ali kdor koli drug);
- 👉 žogico morate izpustiti z višine kolien, tako da žogica:
 - 👉 pade naravnost navzdol, pri čemer žogice ne smete vreči, jo vrteti, valiti ali izvesti kakršnega koli giba, ki bi lahko vplival na to, kje se žogica umiri, in
 - 👉 se ne dotakne katerega koli dela vašega telesa ali opreme, preden pade na tla.

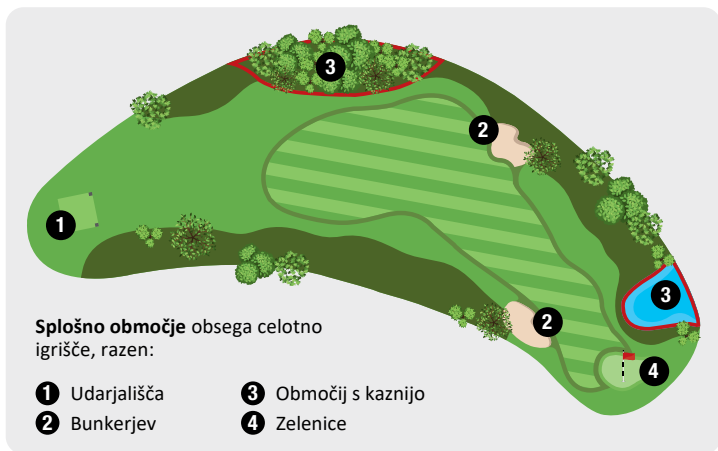
OBSTAJA PET OBMOČIJ IGRIŠČA

Splošno območje, ki pokriva celotno igrišče razen štirih določenih območij:

- udarjališče luknje, na kateri igrate (pravilo 6.2);
- vsa območja s kaznijo (pravilo 17);
- vsi bunkerji (pravilo 12) in
- zelenica luknje, na kateri igrate (pravilo 13).

Pomembno je poznati območje igrišča, na katerem leži vaša žogica, saj vpliva na pravila, ki se uporabljajo pri igranju z žogico ali izvajanju olajšav.

DEFINIRANA OBMOČJA IGRIŠČA

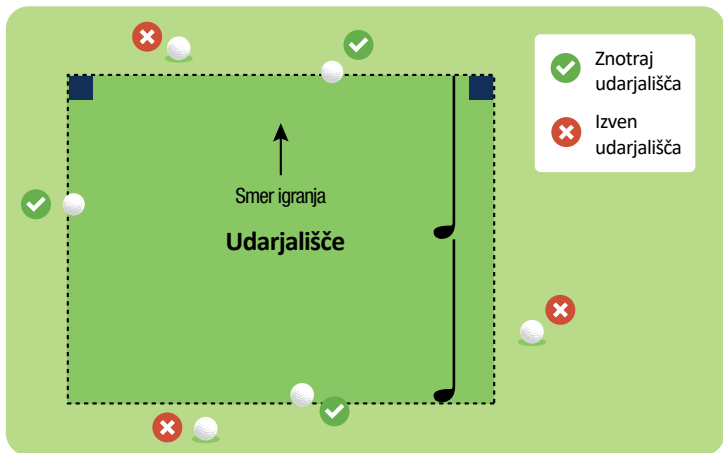


IGRIŠČE (PRAVILO 2)

UDARJALIŠČE (PRAVILO 6.2)

Ko začnete igro na luknji in igrate z žogico zunaj udarjališča (kar vključuje tudi igro z napačnih označevalcev udarjališča na isti ali drugi luknji), upoštevajte naslednje:

- **Match igra.** Kazni ni in s svojo žogico lahko igrate, kot leži, vendar pa lahko vaš nasprotnik razveljavi udarec in v takem primeru morate igrati z udarjališča;
- **Seštevna igra.** Dobite **splošno kazen (dva kazenska udarca)** in morate napako popraviti z igranjem žogice znotraj udarjališča. Če napake ne popravite, ste **diskvalificirani**. V **Stableford igri** ne dobite točk za luknjo in niste diskvalificirani.



Prekinjena črta določa zunanji rob udarjališča. Žogica je na udarjališču, ko se dotika udarjališča ali je nad njim.

APINATURE
Skupaj z naravo.

**VRHUNSKI NARAVNI
HIDROLIZIRANI
MORSKI KOLAGEN.**

Za zdrave kosti in
gibljivost sklepov
izberite **Flexi kolagen.**

Naročite v spletni trgovini
apinature.si/kolagen



Magnezij

Ovomet
(patentirani
ekstrakt jajčne
membrane)

Vitamin C

**Bambusov sok
v prahu**

Silicij

**Hialuronska
kislina**

Naročnik oglasa je ApiNature d.o.o.

Na voljo tudi v prodajalnah





Zavarovanja
doma.

**Bodite komplet
mirni pod
svojo streho.**

triglav

Vse bo v redu.
triglav.si



SPLOŠNO OBMOČJE

Vključuje nizko košena območja, raf, grmovje, drevesa itd., ki niso na nobenem od štirih posebnih območij.

PREMIČNE ZAPREKE

- Na vseh območjih igrišča
- Lahko jih odstranimo:
 - ☞ če se pri tem žogica premakne, jo **položimo** (če je žogica ležala ob premični zapreki) ali
 - ☞ **dropamo** (če je žogica ležala **na ali v** premični zapreki).

V vsakem primeru brez kazni.

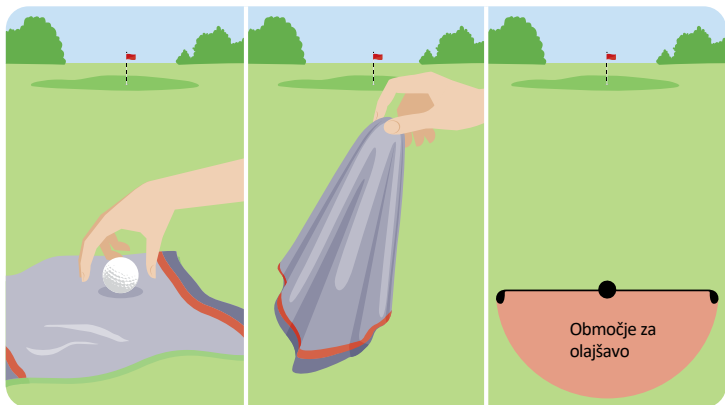
ŽOGICA SE PREMAKNE, KO UMAKNEMO PREMIČNO ZAPREKO



SPLOŠNO OBMOČJE - OSNOVNA
PRAVILA IN OLAJŠAVE

SPLOŠNO OBMOČJE - OSNOVNA PRAVILA IN OLAJŠAVE

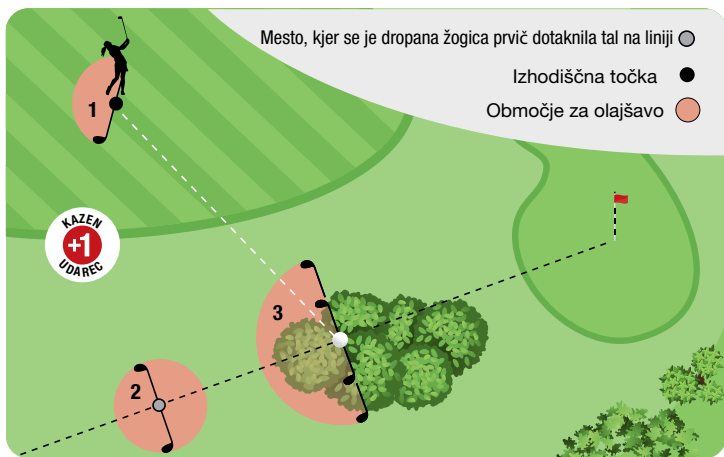
ŽOGICA JE V PREMIČNI ZAPREKI ALI NA NJEJ



Ko je žogica **v** premični zapreki ali **na njej** (npr. brisači) kjer koli na igrišču, lahko vzamemo olajšavo tako, da žogico dvignemo, odstranimo premično zapreko in, razen na zelenici, isto ali drugo žogico dropamo.

- 👉 Ocenjena točka je točno pod mestom, kjer je ležala žogica v premični zapreki ali na njej.
- 👉 Velikost območja za olajšavo je ena dolžina palice od izhodiščne točke.
- 👉 Območje za olajšavo ne sme biti bližje luknji, kot je izhodiščna točka, in mora biti na istem območju, kot je izhodiščna točka.

MOŽNOSTI OLAJŠAVE ZA NEIGRALNO ŽOGICO NA SPLOŠNEM OBMOČJU IGRIŠČA



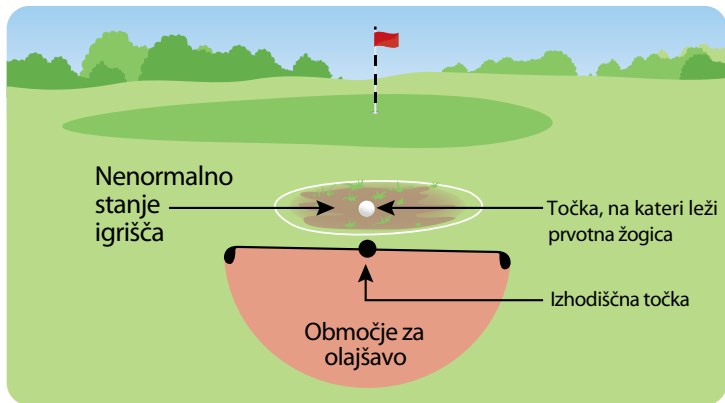
Igralec se je odločil, da je njegova žogica v grmovju neigralna. Igralec ima **tri možnosti**, vsaka je z **enim kazenskim udarcem**:

- 1 Igralec lahko vzame olajšavo udarca in razdalje tako, da igra z prvotno ali nadomestno žogico z območja olajšave, glede na mesto prejšnjega udarca.
- 2 Igralec lahko vzame olajšavo nazaj na liniji s tem, da dropa prvotno ali nadomestno žogico na območje za olajšavo glede na izhodiščno linijo, ki poteka od luknje preko mesta, na katerem je ležala prvotna žogica.
- 3 Igralec lahko izbere stransko olajšavo.

SPLOŠNO OBMOČJE - OSNOVNA
PRAVILA IN OLAJŠAVE

SPLOŠNO OBMOČJE - OSNOVNA PRAVILA IN OLAJŠAVE

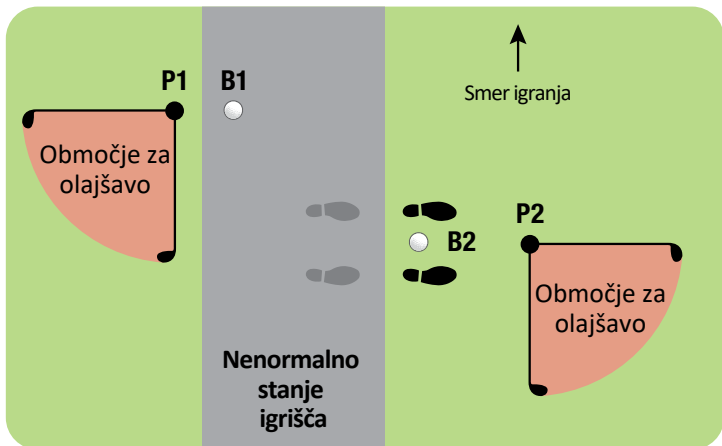
OLAJŠAVA BREZ KAZNI ZARADI NENORMALNEGA STANJA IGRIŠČA NA SPLOŠNEM OBMOČJU (PRAVILO 16)



- Olajšava brez kazni je dovoljena, ko žogica leži na splošnem območju in obstaja motnja zaradi nenormalnega stanja igrišča.
- Najti moramo najbližjo točko za **polno olajšavo**, žogica mora biti **dropana** na območje za olajšavo in obležati na njem.
- Najbližja točka za olajšavo je izhodiščna točka in mora biti v splošnem območju.

Ko je nenormalno stanje igrišča v outu ali je vaša žogica na območju s kaznijo, ne morete izvajati olajšave brez kazni.

KDAJ JE DOVOLJENA OLAJŠAVA ZA NENORMALNO STANJE IGRIŠČA



Olajšava brez kazni je dovoljena, ko obstaja motnja zaradi nenormalnega stanja igrišča, vključno z nepremičnimi zaprekami, ko se žogica dotika ali leži v motnji ali na njej (**B1**), ali ko nas motnja ovira pri postavitvi (**B2**) ali zamahu. Najbližja točka za polno olajšavo za **B1** je **P1**, in je zelo blizu motnje. Za **B2** je najbližja točka za polno olajšavo **P2**, in je dlje od motnje, ker mora biti tudi postavitev brez motnje zaradi nenormalnega stanja igrišča.

Olajšava ni dovoljena v naslednjih primerih:

- ✘ ko bi bilo igranje z žogico, kot leži, očitno nerazumno zaradi nečesa drugega kot je nenormalno stanje igrišča (npr. ko stojite na nepremični zapreki, vendar ne morete izvesti udarca zaradi mesta, na katerem vaša žogica leži v grmovju) ali
- ✘ ko obstaja motnja le zaradi vaše izbire palice, vrste postavitve ali zamaha ali smeri igre, ki je v danih okoliščinah nerazumna.

SPLOŠNO OBMOČJE - OSNOVNA PRAVILA IN OLAJŠAVE

SPLOŠNO OBMOČJE - OSNOVNA PRAVILA IN OLAJŠAVE

KDAJ JE ŽOGICA ZARITA



Žogica JE zarita

Del žogice (zarite v lastni udrtni) je pod nivojem tal.

← *Nivo tal*



Žogica JE zarita

Čeprav se žogica ne dotika zemlje, je del žogice (zarita v lastni udrtni) pod nivojem tal.

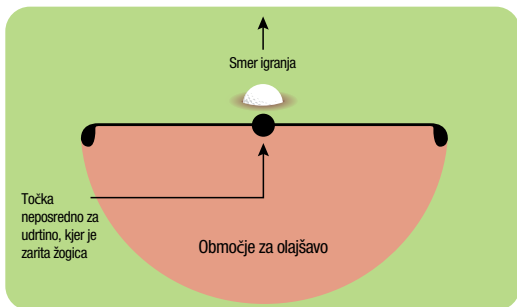


Žogica NI zarita

Čeprav žogica leži globoko v travi, ni olajšave, ker noben del žogice ni pod nivojem tal.

OLAJŠAVA BREZ KAZNI ZARADI ZARITE ŽOGICE

Ko je žogica zarita **na splošnem območju igrišča**, lahko vzamemo olajšavo brez kazni. Izhodiščna točka za olajšavo je točka tik za mestom, kjer je zarita žogica.

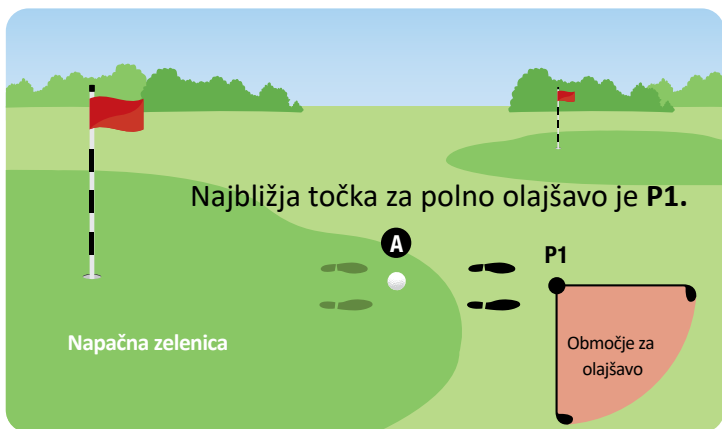


Žogico moramo **dropati** na območje za olajšavo na katerem se mora tudi umiriti.

OLAJŠAVA BREZ KAZNI ZA NAPAČNO ZELENICO

Ko obstaja motnja zaradi napačne zelenice, mora igralec vzeti olajšavo brez kazni. Diagram predpostavlja, da je igralec desničar.

Žogica **A** leži na napačni zelenici in najbližja točka za polno olajšavo za žogico **A** je na točki **P1**, ki mora biti na istem območju igrišča, kot je območje, na katerem je ležala žogica (v tem primeru splošno območje).








Opomba:

Ko obstaja motnja zaradi napačne zelenice, **mora igralec vzeti olajšavo.**

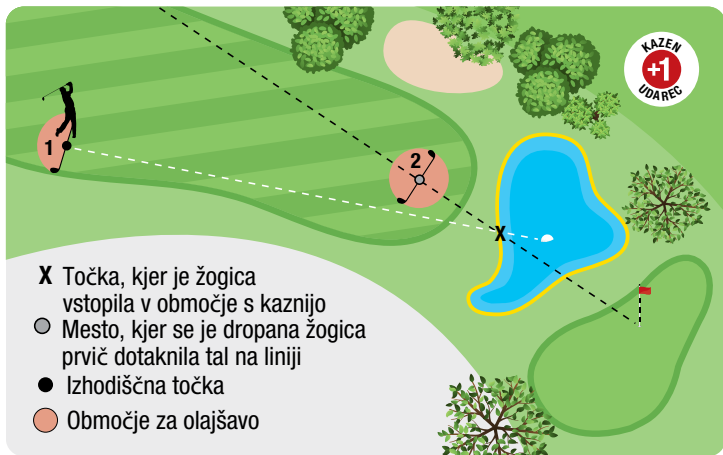
OBMOČJA S KAZNIJO - PRAVILA IN SPLOŠNI PRIMERI OLAJŠAV (PRAVILO 17)

Območja s kaznijo so opredeljena kot **rdeča** ali **rumena**. To vpliva na vaše možnosti olajšave (glejte spodnje slike).

-  Stojite lahko na območju s kaznijo in igrate z žogico, ki je zunaj območja s kaznijo, tudi ko vzamete olajšavo z območja s kaznijo.
-  Vaša žogica je na območju s kaznijo, kadar leži kateri koli del na ali se dotika tal ali česarkoli drugega na robu območja s kaznijo, ali je nad robom ali katerim koli drugim delom območja s kaznijo.
-  Z žogico lahko igrate kakor leži brez kazni (ni posebnih pravil, ki bi omejila igranje z žogico na območju s kaznijo) ali igrate zunaj območja z olajšavo in kaznijo.
-  Če žogica ni bila najdena in je znano, ali skoraj gotovo, da se je žogica umirila na območju s kaznijo, lahko v skladu s tem pravilom uporabite olajšavo s kaznijo.
-  Če pa ni znano ali skoraj gotovo, da se je vaša žogica umirila na območju s kaznijo, je žogica izgubljena, vzeti morate olajšavo udarca in razdalje.

Običajne olajšave, ko je vaša žogica na območju s kaznijo, so prikazane na naslednjih diagramih:

OLAJŠAVA ZA ŽOGICO NA RUMENEM OBMOČJU S KAZNIJO



Ko se ve ali je skoraj gotovo, da se žogica nahaja na rumenem območju s kaznijo in želi igralec vzeti olajšavo, ima igralec **dve možnosti**, vsaka je **z enim kazenski udarcem**:

- 1 Igralec lahko vzame olajšavo udarca in razdalje tako, da igra s prvotno ali nadomestno žogico z območja za olajšavo, glede na mesto prejšnjega udarca (glej pravilo 14.6)
- 2 Igralec lahko vzame olajšavo nazaj na liniji s tem, da dropa prvotno ali nadomestno žogico na območje za olajšavo glede na izhodiščno linijo, ki poteka od luknje preko točke **X**.

OBMOČJA S KAZNIJO - PRAVILA IN SPLOŠNI PRIMERI OLAJŠAV (PRAVILO 17)

OBMOČJA S KAZNIJO - PRAVILA IN SPLOŠNI PRIMERI OLAJŠAV (PRAVILO 17)

OLAJŠAVA ZA ŽOGICO NA RDEČEM OBMOČJU S KAZNIJO

X Točka, kjer je žogica vstopila v območje s kaznijo

○ Mesto, kjer se je dropana žogica prvič dotaknila tal na liniji

● Izhodiščna točka

○ Območje za olajšavo



Ko se ve ali je skoraj gotovo, da žogica leži v rdečem območju s kaznijo in želi igralec vzeti olajšavo, ima igralec tri možnosti, vsaka je **z enim kazenskim udarcem**:

1 Igralec lahko vzame olajšavo **udarca in razdalje** (glej točko 1).

2 Igralec lahko vzame olajšavo **nazaj na liniji** (glej točko 2).

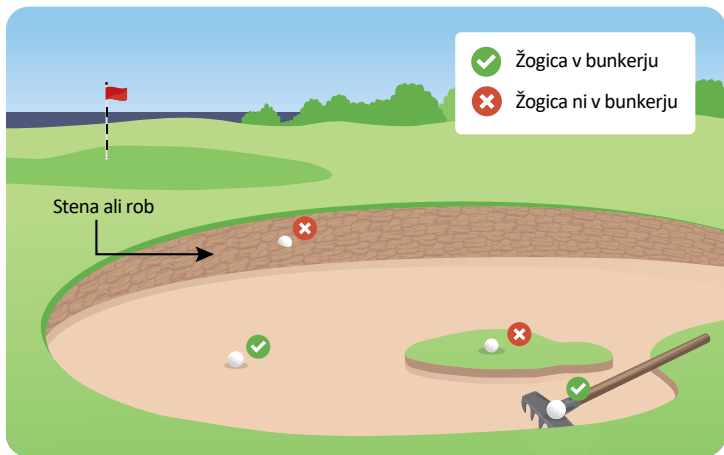
3 Igralec lahko vzame stransko olajšavo (samo pri **rdečem območju**). Izhodiščna točka za stransko olajšavo je točka **X**.

KDAJ JE ŽOGICA V BUNKERJU

Vaša žogica je v bunkerju, ko se kateri koli del žogice **dotika peska** na tleh znotraj meja bunkerja. Vaša žogica je v prav tako v bunkerju, ko je znotraj meja bunkerja in miruje:

- ✓ na tleh, kjer bi v normalnih razmerah bil pesek ali,
- ✓ v ali na nepritrjenih delcih, premičnih zaprekah, nenormalnem stanju igrišča ali sestavnem delu igrišča v bunkerju.

Če vaša žogica leži na zemlji ali travi ali na drugih rastočih ali pritrjenih naravnih stvareh znotraj meja bunkerja in **se ne dotika peska**, žogica ni v bunkerju.








**BUNKERJI - OSNOVNA PRAVILA IN
PRIMERI OLAJŠAVE (PRAVILO 12)**








BUNKERJI - OSNOVNA PRAVILA IN PRIMERI OLAJŠAVE (PRAVILO 12)

Pred izvedbo udarca v bunkerju lahko odstranite **nepritrjene delce** in **premične zapreke**.

Pred izvedbo udarca z žogico v bunkerju se **ne smete**:

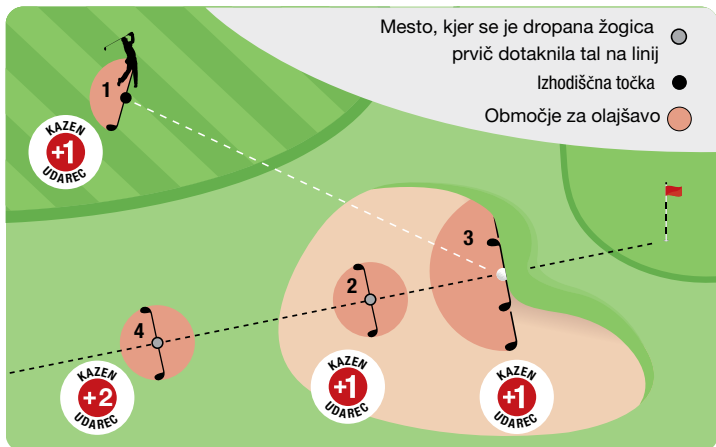
-  namerno dotikati peska v bunkerju z roko, palico ali grabljami ali katerimi koli drugimi predmeti, da bi preverili ostanje peska in pridobili informacijo za svoj naslednji udarec; ali
-  dotikati peska v bunkerju s svojo palico:
 -  na območju tik pred vašo žogico ali tik za njo (razen kot je dovoljeno pri poštenem iskanju žogice ali za odstranjevanje nepritrjenih delcev ali premičnih zaprek);
 -  pri izvedbi vadbenega zamaha ali
 -  pri izvedbi zamaha nazaj za udarec.

Razen kot je navedeno v zgornjih dveh alinejah, so naslednja dejanja **dovoljena**:

-  vkopavanje s stopali za zavzemanje postavitve za vadbeni zamah ali udarec;
-  ravnanje površin bunkerja v skrbi za igrišče;
-  odlaganje svojih palic, opreme ali drugih predmetov v bunkerju (z metanjem ali polaganjem);
-  merjenje, označevanje, dvigovanje, ponovno polaganje ali druga dejanja v skladu s pravili;
-  naslanjanje na palico za počitek, ohranjanje ravnotežja ali
-  preprečevanje padca ali
-  udarjanje po pesku zaradi frustracije ali jeze.

Primeri olajšav, ko je vaša žogica v bunkerju:

MOŽNOSTI OLAJŠAVE ZA NEIGRALNO ŽOGICO V BUNKERJU



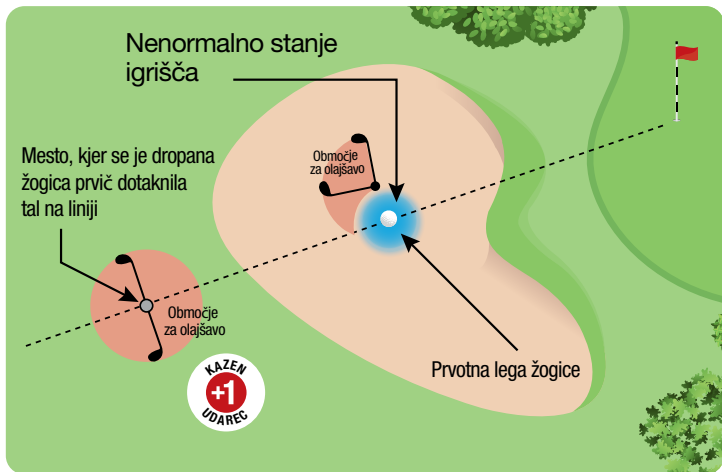
Igralec se odloči, da je njegova žogica v bunkerju **neigralna**. Ima štiri možnosti:

- 1 S **kaznijo enega udarca** lahko vzame olajšavo udarca in razdalje.
- 2 S **kaznijo enega udarca** lahko vzame olajšavo nazaj na liniji v bunkerju.
- 3 S **kaznijo enega udarca** lahko vzame stransko olajšavo v bunkerju.
- 4 S **kaznijo dveh udarcev** lahko vzame olajšavo nazaj na liniji zunaj bunkerja, na izhodiščni liniji, ki poteka od luknje preko mesta, kjer je ležala prvotna žogica.

BUNKERJI - OSNOVNA PRAVILA IN PRIMERI OLAJŠAVE (PRAVILO 12)

BUNKERJI - OSNOVNA PRAVILA IN PRIMERI OLAJŠAVE (PRAVILO 12)



OLAJŠAVA ZARADI NENORMALNEGA STANJA IGRIŠČA V BUNKERJU



- 👉 Ko obstaja motnja zaradi nenormalnega stanja igrišča v bunkerju, lahko vzamemo olajšavo **brez kazni v bunkerju** po pravilu 16.1b.
- 👉 Olajšavo lahko vzamemo **zunaj bunkerja s kaznijo enega udarca**.
- 🚩 Olajšava **zunaj bunkerja** je na osnovi izhodiščne linije, ki poteka od luknje prek prvotne lege žogice, brez omejitve, kako daleč nazaj.






KDAJ JE ŽOGICA NA ZELENICI

Vaša žogica je na zelenici, ko se kateri koli del žogice:

-  dotika zelenice ali
-  leži **na** ali **v** čemer koli (npr. na nepritrjenih delcih ali zapreki) in je znotraj meja zelenice.

Svojo žogico na zelenici lahko dvignete in očistite. Mesto žogice morate označiti, preden jo dvignete, žogico pa morate nato ponovno položiti.

Med krogom lahko storite na zelenici naslednje, ne glede na to, ali je vaša žogica na zelenici ali ne:

-  brez kazni lahko odstranite pesek in nesprieto zemljo na zelenici (vendar nikjer drugje na igrišču);
-  brez kazni lahko popravite škodo na zelenici z razumnimi dejanji za ponovno vzpostavljanje prvotnega stanja zelenice, kolikor je to mogoče, vendar samo:
 -  z roko, stopalom ali drugim delom svojega telesa ali običajnim orodjem za popraviljanje sledi žogice, s klinčkom, palico ali podobnim običajnim kosom opreme, in
 -  brez nerazumnega zavlačevanja igre.
-  **Vendar**, če izboljšate zelenico z ravnanjem, ki presega, kar je razumno za ponovno vzpostavljanje prvotnega stanja zelenice, dobite **splošno kazen**.

**ZELENICA - OSNOVNA PRAVILA IN
OLAJŠAVE (PRAVILO 13)**





ZELENICA - OSNOVNA PRAVILA IN OLAJŠAVE (PRAVILO 13)

PALICA Z ZASTAVICO (PRAVILO 13.2)

Palico z zastavico lahko pustite v luknji ali jo odstranite iz luknje, lahko pa vam nekdo streže z zastavico, (kar pomeni, da nekdo pridrži palico z zastavico in jo odstrani potem, ko odigrate žogico), vendar pa se morate za to odločiti pred izvedbo udarca.





Če izvedete udarec, medtem ko je palica z zastavico v luknji, in premikajoča se žogica nato zadene palico z zastavico, ni kazni, z žogico pa igrate, kot leži.

»**Poškodba na zelenici**« pomeni kakršno koli škodo, ki jo povzroči oseba ali zunanji dejavnik, na primer:

-  sledi žogic, poškodbe zaradi čevljev (npr. sledi žebličkov) in praske ali odtisi, povzročeni z opremo ali palico z zastavico;
-  čepi starih lukenj, čepi travne ruše, robovi razrezane travne ruše in praske ali odtisi zaradi vzdrževalnega orodja ali vozil;
-  živalske sledi ali odtisi kopit, in
-  zariti predmeti (npr. kamenčki, želodi ali klinčki).



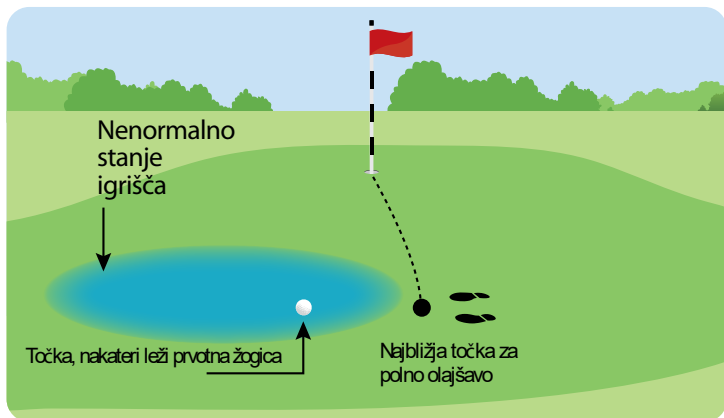
Vendar pa »**poškodba na zelenici**« **ne** vključuje kakršne koli škode ali okoliščine, ki je posledica:

-  običajne prakse za vzdrževanje splošnega stanja zelenice (npr. prezračevalne luknje in zareze vertikalnega rezanja površine zelenice);
-  namakanja ali dežja ali drugih naravnih sil;
-  nepravilnosti naravnih površin (npr. plevel, pusta ali obolela območja ali območja neenakomerne rasti); ali
-  naravne obrabe luknje.

Primer olajšave, ko je žogica na zelenici:

OLAJŠAVA BREZ KAZNI ZARADI NENORMALNEGA STANJA IGRIŠČA NA ZELENICI

Diagram predpostavlja, da je igralec levičar. Ko žogica leži na zelenici in obstaja motnja zaradi nenormalnega stanja igrišča, lahko vzamemo olajšavo brez kazni tako, da žogico položimo na najbližjo točko za polno olajšavo.



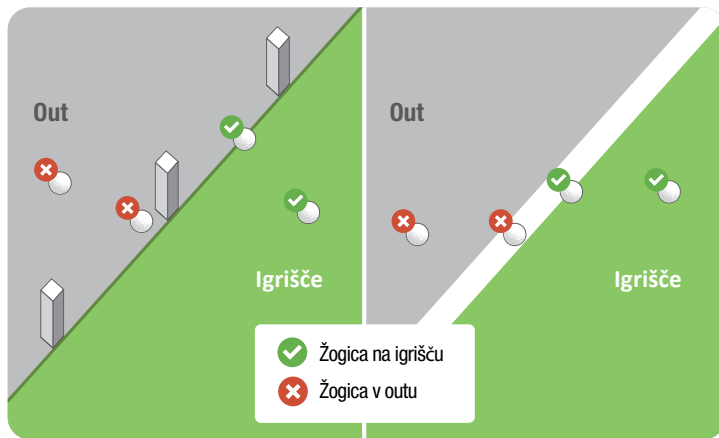
Opomba za igralce:

- 👉 Ko vzamete olajšavo, morate vzeti polno olajšavo od motnje zaradi nenormalnega stanja igrišča. Najbližja točka za polno olajšavo je lahko na zelenici ali na splošnem območju igrišča
- 👉 Če točka za polno olajšavo ne obstaja, lahko kljub temu vzamete olajšavo brez kazni, s tem, da uporabite točko za največjo možno olajšavo kot izhodiščno točko, ki je lahko na zelenici ali na splošnem območju igrišča.

ZELENICA - OSNOVNA PRAVILA IN OLAJŠAVE (PRAVILO 13)

PROVIZORIČNA ŽOGICA (PRAVILO 18.3)

Vaša mirujoča žogica je v outu le takrat, ko je cela zunaj mejnega roba igrišča.



Mejni rob je določen z navidezno črto med notranjimi (na strani igrišča) točkami količkov pri tleh, količki so v outu.


☞ Če je vaša žogica izgubljena ali v outu, morate vzeti olajšavo udarca in razdalje z enim kazenskim udarcem, in igrate z mesta, s katerega ste izvedli prejšnji udarec.

🚩 **Vaša žogica je izgubljena, če je ne najdete v treh minutah, potem ko jo vi ali vaš kedi začnete iskati.**

Mejni rob je določen z notranjim (na strani igrišča) robom črte, črta je celotna v outu.



Če je vaša žogica **morda izgubljena** zunaj območja s kaznijo ali je v outu, lahko igrate z drugo, **provizorično žogico** s **kaznijo udarca in razdalje**, da prihranite čas.

Pred izvedbo udarca morate oznaniti, da boste igrali s provizorično žogico. Ne zadostuje, če le rečete, da igrate z drugo žogico ali igrate ponovno.



 Uporabiti morate besedo »**provizorična**« ali drugače jasno naznaniti, da igrate s provizorično žogico po pravilu 18.3.

Če tega niste naznanili (tudi če ste nameravali igrati s provizorično žogico) in ste igrali z žogico z mesta, s katerega ste izvedli prejšnji udarec, postane ta žogica vaša žogica v igri **s kaznijo udarca in razdalje**.

Vaša provizorična žogica postane vaša žogica v igri **s kaznijo udarca in razdalje** v naslednjih dveh primerih:

-  ko je vaša prvotna žogica izgubljena na igrišču, vendar ne na območju s kaznijo ali pa je v outu;
-  ko igrate s svojo provizorično žogico z mesta, ki je bližje luknji kot mesto, na katerem ocenjujete, da je vaša prvotna žogica.

Ko vaša provizorična žogica še ni postala vaša žogica v igri, jo morate opustiti v naslednjih dveh primerih:

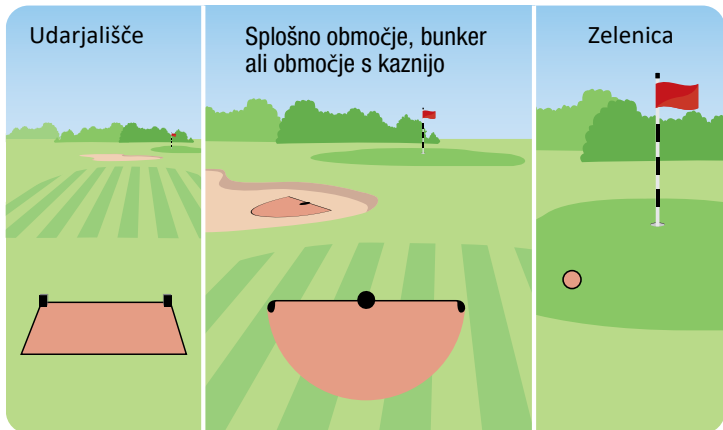
-  ko je vaša prvotna žogica najdena na igrišču zunaj območja s kaznijo **pred koncem triminutnega časa iskanja**;
-  ko je vaša prvotna žogica najdena na območju s kaznijo oziroma je znano ali skoraj gotovo, da je na območju s kaznijo. **S svojo prvotno žogico morate igrati kot leži, ali vzeti olajšavo s kaznijo.**

**ŽOGICA JE IZGUBLJENA ALI V OUTU
(PRAVILO 18.2)**

IZVAJANJE NASLEDNJEGA UDARCA (PRAVILO 14.6)

IZVAJANJE NASLEDNJEGA UDARCA Z MESTA PREJŠNJEGA UDARCA

Ko mora igralec izvesti naslednji udarec z mesta, od kjer je izvedel prejšnji udarec, je vračanje žogice v igro odvisno od območja igrišča, na katerem smo izvedli prejšnji udarec.



Prejšnji udarec je bil izveden z udarjališča, naslednji udarec mora biti izveden s katerega koli mesta znotraj udarjališča.

Prejšnji udarec je bil izveden s splošnega območja, bunkerja ali območja s kaznijo, torej je izhodiščna točka mesto prejšnjega udarca. Žogica je dropana znotraj dolžine ene palice glede na izhodiščno točko, mora pa biti na istem območju, kot je izhodiščna točka.

Prejšnji udarec je bil izveden z zelenice, torej je žogica položena na mesto prejšnjega udarca.

V kolikor **obstaja lokalno pravilo E5** (alternativa udarcu in razdalji za izgubljeno žogico ali žogico v outu), lahko kljub temu vzamete olajšavo udarca in razdalje, ob tem pa imate **z dvema kazenskima udarcema** naslednjo možnost :

A. določite točko, kjer je žogica prečkala mejo outa oziroma točko, kjer naj bi ležala vaša izgubljena žogica;

B. določite **najbližji rob** fairwaya, ki ni bližje luknji kot je točka **A**. Za namen tega lokalnega pravila, fairway pomeni vsako površino na **splošnem območju**, košeno na višino fairwaya ali nižje;

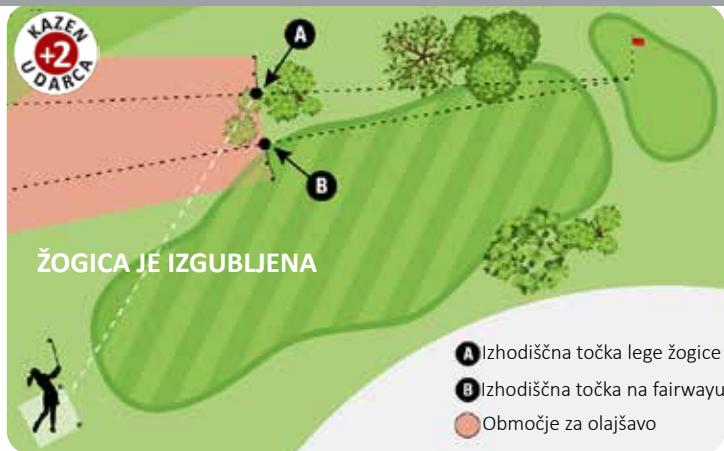
C. dropate žogico v senčeno območje, ki ga določa na eni strani črta, ki poteka od luknje, preko točke **A**, na drugi strani pa črta, ki poteka od luknje, preko točke **B** in ni bližje luknji. Območje za olajšavo se razširi na obeh straneh še za dolžino dveh palic in mora biti na **splošnem območju**.



⚠ Tako lokalno pravilo ni namenjeno in ne more biti uporabljeno na višjih nivojih tekmovanja, kot so na primer tekmovanja profesionalnih igralcev ali tekmovanja elitnih amaterjev.

LOKALNO PRAVILO E5

LOKALNO PRAVILO E5



Nenormalno stanje igrišča: luknje, ki jih naredijo živali, tla v popravilu, nepremična zapreka ali občasna voda.

Luknja, odigrana: ko je vaša žogica po vašem udarcu mirujoča v luknji in je celotna žogica pod površino zelenice. V posebnih primerih, ko je žogica mirujoča in naslonjena na palico z zastavico v luknji, se smatra, da je luknja zaključena, če je kateri koli del žogice pod površino zelenice.

Nepremična zapreka: katera koli zapreka, ki je ni mogoče premakniti brez nerazumnega truda ali brez povzročitve škode na zapreki ali igrišču in ki tudi drugače ne ustreza definiciji premične zapreke.

Sestavni del igrišča: umeten predmet, ki ga tekmovalna komisija opredeli kot del izziva igranja na igrišču, pri katerem olajšava brez kazni ni dovoljena.

Znano ali skoraj gotovo: merilo, ki se uporablja za sklepanje o tem, kaj se je zgodilo z vašo žogico; na primer: ali se je vaša žogica umirila na območju s kaznijo, ali se je premaknila, ali kaj je povzročilo, da se je premaknila. Znano ali skoraj gotovo pomeni več kot le možno ali verjetno. Pomeni naslednje:

- obstajajo trdni dokazi, da se je vaši žogici zgodil določen dogodek; na primer da ste videli oziroma je druga oseba videla, da se je dogodek zgodil; ali
- čeprav obstaja zelo majhen dvom, vse razumno dostopne informacije kažejo, da je vsaj 95 odstotkov verjetnosti, da se je določen dogodek zgodil.

Nepritrjeni delec: katera koli nepritrjena naravna stvar, kot so:

- kamni, nepritrjena trava, listje, veje in palice;
- mrtve živali in živalski odpadki;
- črvi, žuželke in podobne živali, ki jih lahko enostavno odstranite, ter pajčevine ali kupa, ki jih gradijo (npr. izločki črvov in mravljišča) in
- kepe stisnjene zemlje (vključno s prezračevalnimi čepi).

Take naravne stvari niso nepritrjene, če so:

- pritrjene ali rastoče;
- trdno pritrjene v zemljo (jih ni mogoče enostavno dvigniti) ali
- so sprijete z žogico.

Posebni primeri:

- pesek in nesprijeta zemlja niso nepritrjeni delci;

POMEMBNI IZRAZI

- rosa, slana in voda niso nepritrjeni delci;
- sneg in naravni led (razen slane) sta ali nepritrjena delca ali, ko sta na tleh, občasna voda, o čemer pa odločate sami.

Premična zapreka: zapreka, ki jo je mogoče premakniti brez nerazumnega truda in brez povzročitve poškodb na zapreki ali igrišču.

Najbližja točka za polno olajšavo: vaša izhodiščna točka za izvajanje olajšave brez kazni zaradi nenormalnega stanja igrišča, zaradi prisotnosti nevarnih živali, na napačni zelenici ali z območja, s katerega je prepovedano igrati ali pri izvajanju olajšave pod določenimi lokalnimi pravili.

To je ocenjena točka, na kateri bi ležala vaša žogica, ki je:

- najbližje prvotnemu mestu vaše žogice, vendar ne bližje luknji kot je prvotno mesto;
- znotraj obveznega območja igrišča in
- kjer vas okoliščine ne motijo pri izvajanju udarca, ki bi ga izvedli s prvotnega mesta, če okoliščine ne bi bila prisotne.

Za določitev te izhodiščne točke morate izbrati palico, zavzeti postavitev ter nakazati zamah in linijo igre nameravanega udarca.

Zapreka: kakršen koli umeten predmet razen sestavnih delov igrišča in mejnih označb.

Primeri zaprek:

- umetno ustvarjene ceste in poti, vključno z njihovimi umetnimi mejami;
- stavbe in vozila;
- glave škropilnikov, odtoki in deli namakalnega sistema ali nadzorne omarice;
- oprema igralcev, palice z zastavico in grablje.

Območje s kaznijo: območje, s katerega je dovoljena olajšava s kaznijo enega udarca, če se vaša žogica umiri na njem.

Udarec in razdalja: postopek in kazen, ko izvajate olajšavo, z igranjem z mesta, od kjer ste izvedli prejšnji udarec.

Napačna zelenica: katera koli zelenica na igrišču, razen zelenica luknje, na kateri igrate. Napačne zelenice so del splošnega območja.

Krog golfa je namenjen **hitremu igranju**. Vaša hitrost igranja bo verjetno vplivala na to, kako dolgo bodo ostali igralci igrali svoje kroge, vključno s tistimi v vaši skupini in tistimi v naslednjih skupinah.

Priporočamo vam, da hitrejšim skupinam dovolite, da vas prehitijo.

Celotni krog morate igrati hitro, vključno s časom, potrebnim za:

- pripravo in izvedbo vsakega udarca;
- premikanje z enega mesta na drugo med udarci in
- premik na naslednje udarjališče po zaključku predhodne luknje.

V naprej se pripravite na naslednji udarec in bodite pripravljeni na igro, in ko ste na vrsti za igranje:

- priporočamo, da izvedete udarec **v največ 40 sekundah** po tem, ko ste (ali bi morali biti) sposobni igrati brez vmešavanja ali odvrčanja pozornosti, in
- ste sposobni igrati hitreje od ostalih.

 **Igrajte »Ready golf« na varen in odgovoren način.**

READY GOLF

- »Ready golf« pomeni **igrati**, ko ste pripravljeni - ni vam treba čakati, da bi **igral** igralec, ki je na vrsti.
- Primeri igranja »Ready golf«:
 - ✓ ko ima igralec, ki je na vrsti, težko izvedbo udarca in tehta svoje možnosti;
 - ✓ ko mora igralec, ki je sposoben udariti dlje počakati, da se zelenica izprazni;
 - ✓ če je igralec v zamudi na udarjališču, ko bi moral igrati;
 - ✓ izvedite vaš udarec, preden pomagate iskati izgubljeno žogo;
 - ✓ če je mogoče, predlagajte drugim igralcem, da boste igrali prvi.



Zavarovanje
malih živali.

**Bodite komplet
skrbni do svojih
hišnih ljubljencev.**

triglav

Vse bo v redu.
triglav.si





INDOOR GOLF CENTER

in trgovina z golf opremo



LOKACIJA: Ljubljanska cesta 22, Novo mesto

ODPIRALNI ČAS: Pon. - Ned.: 10:00 - 21:00

(pred prihodom obvezna najava na: 064 260 480)

www.golfy.si



ROYAL BLEĐ

Est. 1937

Raj na zemlji!

GOLF

PROSHOP • AKADEMIJA

SPROSTITUTEV • NAMESTITEV • RESTAVRACIJA



www.royalbled.com

info@royalbled.com

+386 1 200 99 01