



FIPPA

PRAVILA PITCH&PUTTA 2020-2024



**PITCH&PUTT
SLOVENIJA**

www.fippa.org

PRAVILA PITCH & PUTTA (PP)

Pravila izdaja FIPPA, svetovno združenje nacionalnih zvez za Pitch&Putt (PP), tudi na osnovi posvetovanj z nacionalnimi zvezami za PP.

Vsa tekmovanja FIPPA se morajo organizirati po teh pravilih.

FIPPA dovoljuje svojim članicam, da ta pravila uvedejo v svojih državah oz. jih prilagodijo za lokalna tekmovanja.

4. izdaja pravil velja od 1. Aprila 2020.

Pravila veljajo za obdobje 2020-2024 in so predmet možnih sprememb, ki bodo objavljene na spletni strani FIPPA www.fippa.org.

Pitch & Putt je neodvisen šport, ki ga po celotnem svetu vodi in nadzira FIPPA, mednarodno združenje PP.

Statut FIPPA opredeljuje Pitch & Putt z naslednjimi značilnostmi:

1. Dolžina lukenj:

(a) dolžina luknje: največ 90 m.

(b) dolžina igrišča z 18 luknjami: največ 1.200 m.

2. Najvišje dovoljeno število palic: 3 (od tega mora ena palica biti putter).

3. Na udarjališču je uporaba podstavka za žogico obvezna.

4. Udarjališča so ista za vse igralce, neglede na spol in starost.

Izdal: Odbor za pravila pri FIPPA

FIPPA Generalni sekretariat
Diputació, 274
08009 Barcelona
Španija

1. izdaja, Januar 2008

2. izdaja, Januar 2010

3. izdaja, Junij 2014

4. izdaja, April 2020

D.L. B-11.452-2010

VSEBINA

VSEBINA	Stran
Kako uporabljati ta pravila	Stran 6
Etiketa, vedenje na igrišču	Stran 7
Definicije	Stran 8
Del I Splošno o igri	Stran 15
Del II Oprema	Stran 20
Del III Igra	Stran 21
Del IV Igralec	Stran 24
Del V Splošna pravila	Stran 25
Del VI Lokalna pravila	Stran 25
Del VII Oblike igre	Stran 26

KAKO UPORABLJATI TA PRAVILA

Priporočljivo je, da se seznanite s temi pravili in jih uporabite, kadar se pojavi kakršnakoli nejasnost.

Če ste v dvomu, igrajte na igrišču kot je in žogico kot leži.

Razumevanje besed

Pravila so napisana natančno in preudarno. Morali bi razumeti naslednje razlike pri razumevanju besed:

Lahko	= Možnost izbire
Priporočljivo	= Priporočilo
Potrebno, nujno	= Navodilo (če se ga ne upošteva, sledi kazen)
Žogica v igri	= Žogice ni mogoče zamenjati z nadomestno žogico
Nadomestna žogica	= Žogico se lahko zamenja z nadomestno žogico

Poznavanje definicij

Dobro poznavanje opredeljenih izrazov je zelo pomembno za pravilno uporabo pravil.

Kazni za kršitve pravil ali za neskladje, s potrebnimi postopki.

Kazen za kršitev pravil pri seštevni igri in pri igri za luknjo, je EN UDAREC, razen če ni drugače določeno.

ETKETA; VEDENJE NA IGRISČU

Ko je igralec osredotočen na žogico oz. izvaja pripravo na udarec ali izvaja udarec, se nihče ne sme premikati, pogovarjati ali stati blizu smeri udarca, neposredno za žogico ali luknjo.

Noben igralec ne sme igrati, dokler so igralci pred njim v območju dosega njegove žogice.

Sicer morajo igralci igrati brez nepotrebnega odlašanja.

Ko je bila igra na luknji zaključena, morajo igralci nemudoma zapustiti zelenico in vpisati rezultate v števeno kartico pri naslednjem udarjališču.

Igralci morajo popravljati jamice, nastale zaradi odtrgane travne ruše in popravljati udrtine, ki jih žogica povzroči na zelenici.

Igralci se morajo izogibati poškodovanju roba luknje, ko odstranjujejo ali vračajo palico z zastavico v luknjo oz. pobirajo žogico iz luknje. Pobiranje žogice iz luknje z glavo palice in naslanjanje na palico, na zelenici, ni dovoljeno.

Praden zapustite peščeno oviro morate zgladiti odtise svojih stopinj in druge nastale udrtine.

Resna kršitev etikete ali ponavljajoče neupoštevanje teh navodil ima lahko za posledico diskvalifikacijo igralca.

Priporočen način oblačenja

Priporočljivo je, da igralci nosijo oblačila, primerna za igranje Pitch&Putta, se izogibajo majicam brez ovratnika ali moškim majicam brez rokavov, trenirkam, dresom iz drugih športov, majicam z nenavadnimi simboli, ki niso v duhu Pitch&Putta ali neprimerni obutvi, kot so sandali.

DEFINICIJE

NEOBIČAJNO STANJE TAL

“Neobičajno stanje tal” predstavlja vsaka naključna voda, tla v popravilu ali neobičajne poškodbe igralne površine, ki so jih povzročile živali, vozila ali ljudje.

NASVET

Nasvet je vsako svetovanje ali predlog, ki bi lahko vplival na določanje strategije igre igralca ali njegovega načina igre oz. izvedbe udarca. Informacija o pravilih in drugih zadevah ni nasvet.

ŽOGICA V IGRI

Žogica je v igri takoj, ko igralec izvede udarec na udarjališču. V igri ostane (kot žogica tega igralca), dokler ni v luknji, razen, če je zunaj označenih meja igrišča, izgubljena, dvignjena ali nadomeščena v skladu s temi pravili. Nadomestna žogica postane “žogica v igri”.

IZGUBLJENA ŽOGICA

Žogica šteje za “izgubljeno”:

- a. če je ni mogoče najti ali identificirati kot svoje, v treh minutah, po tem, ko jo je igralčeva stran začela iskati;
- b. če je igralec izvedel udarec z nadomestno žogico, v skladu s pravili, ob ustrezni izgubi razdalje in s kaznijo enega udarca.

PREMAKNJENA ŽOGICA

Žogica je “premaknjena”, če zapusti prvoten položaj, četudi le za del svojega obsega.

PEŠČENA OVIRA

"Peščena ovira" je del igrišča kjer je bila prej travna ruša ali zemlja, zdaj pa je tam pesek ali podoben material. Stena ali rob peščene ovire, ki ni prekrit s travo, je del peščene ovire. Meja peščene ovire se razteza navpično navzdol, ne navzgor.

Žogica je v peščeni oviri, ko v njej leži ali se je s katerimkoli svojim delom dotika.

STREŽNIK (CADDIE)

"Strežnik" je oseba, ki pomaga igralcu v skladu s pravili, nosi igralčeve palice in svetuje pri igri.

ODBOR (TEKMOVALNA KOMISIJA)

"Odbor" je ustrezno imenovan odbor kluba ali zveze, ki organizira tekmovanje. Odbor mora delovati v skladu s Pravili Pitch&Putta. Odbor lahko uvede lokalna pravila, ki morajo biti skladna s Pravili Pitch&Putta.

IGRIŠČE

"Igrišče" je celotno območje, znotraj katerega je dovoljena igra.

OPREMA

"Oprema" je karkoli igralec ali njegov partner uporabljata, nosita ali prenašata.

PALICA Z ZASTAVICO

"Palica z zastavico" je odstranljiva, ravna palica z zastavico, ki je postavljena v sredino luknje in kaže položaj luknje.

OBMOČJE OB IGRIŠČU

"Območje ob igrišču" je območje ob katerem so igralna polja, razen:

- a) Udarjališč in zelenic luknje, na kateri teče igra.
- b) Bunkerjev in območij kazni.

TLA V POPRAVILU

"Tla v popravilu" je katerikoli označen del igrišča, ki ga določi odbor ali njegov pooblaščenec.

Kakršnakoli trava, grmovje, drevo ali karkoli je znotraj tal v popravilu, je del tal v popravilu. Vključen je tudi material, pripravljen za odvoz ali jama, narejena s strani vzdrževalcev, tudi brez označb.

Količki in črte, ki določajo "tla v popravilu" so znotraj označenega dela površine. Označevalni količki so ovire.

Žogica je znotraj tal v popravilu, ko leži ali se s katerikoli svojim delom dotika tal v popravilu. Meja tal v popravilu se razteza navpično navzdol, ne navzgor.

Odbor lahko uvede lokalno pravilo, ki prepoveduje igro s tal v popravilu.

LUKNJA

"Luknja" je premera 108 mm in vsaj 101,6 mm globoka. Če je za luknjo uporabljen vložek za palico z zastavico mora ta biti vsaj 25,4 mm pod površino, razen, če je zaradi sestave tal to težko izvedljivo.

ŽOGICA V LUKNJI

"Žogica v luknji"; žogica je v luknji, ko obmiruje znotraj obsega luknje in je cela pod robom luknje.

SMER IGRE

"Smer igre" je smer, v katero igralec želi udariti žogico, skupaj z razumno razdaljo na obeh straneh te smeri.

Smer igre se razprostira od tal navpično navzgor in se ne nadaljuje za luknjo.

NEPRITRJENI NARAVNI PREDMETI

Izraz "nepritrjeni naravni predmeti" označuje naravne predmete, ki niso pritrjeni, ne rastejo in niso sprijeti z žogico. Vključeno je prosto ležeče kamenje, listje, vejice, veje, gnojilo in podobno, kot tudi črvi, žuželke, deževniki in njihovi izločki.

Pesek in razsuta prst sta nepritrjena naravna predmeta samo na zelenici in na območjih ob igralnih poljih, ne pa tudi drugod.

Rosa in slana nista nepritrjena naravna predmeta.

ZAPISOVALEC (MARKER)

“zapisovalec” je oseba, ki jo je odbor imenoval za beleženje točk igralca. Zapisovalec nima pristojnosti sodnika.

NAJBLIŽJA TOČKA OLAJŠAVE

“Najbližja točka olajšave” je točka na igrišču, ki je legi žogice najbližja in ni bližje luknji. Nahaja se v območju, kjer ni ovir, zaradi katerih je olajšava bila dovoljena.

OVIRE

“Ovira” je vse, kar je umetno ali zgrajeno, postavljeno ali puščeno na igrišču, razen:

- a) Predmetov, ki označujejo območje zunaj igrišča, kot so stene, ograje, količki, železniški pragovi.
 - b) Ovir, ki so bile s strani odbora razglašene za sestavni del igrišča.
 - c) Delov nepremakljivega umetnega objekta, ki je zunaj meja igrišča.
- Ovira je premična, če se lahko premakne brez pretiranih naporov, brez nepotrebnega zavlačevanja igre in brez povzročanja škode. Sicer je ovira nepremična.

ZUNAJ IGRISČA (OB)

“Zunaj igrišča” je prostor opredeljen z vsemi mejnimi ograjami in oznakami. Igra s tega območja je prepovedana.

Odbor lahko določi in označi območja zunaj igrišča.

Žogica je zunaj igrišča, ko v celoti leži zunaj igrišča. Igralec lahko stoji zunaj igrišča in udari žogico, ki leži znotraj igrišča.

Predmeti, ki označujejo področje “zunaj igrišča” niso ovire in štejejo za pritrjene predmete.

“Zunaj igrišča” se razteza navpično navzgor in navzdol.

ZUNANJI DEJAVNIK

“Zunanji dejavnik” je vsaka oseba ali predmet, ki ni sestavni del igre v igri za luknjo in kar pri seštevni igri ni del igralčeve strani. Veter in voda nista zunanja dejavnika.

PARTNER

“Partner” je igralec, ki igra s soigralcem v isti ekipi, na isti strani.

OBMOČJE KAZNI

“Območje kazni” je območje na katerem leži žogica in igralec lahko igro nadaljuje z enim kazenskim udarcem.

“Območje kazni” je morje, jezero, reka, jarek, drenažni jarek ali drug vodni objekt (z vodo ali brez nje).

“Območje kazni” so lahko tudi deli igrišča kjer se žogica pogosto izgublja ali je ni mogoče udariti. Taka območja določi odbor.

Celotno območje ali voda znotraj meja “območja kazni”, je območje kazni.

Če meja “območja kazni” ni drugače določena je meja območje, kjer se relief površine začne nižati.

Meja območja kazni se razteza navpično navzgor in navzdol.

Količki, ki označujejo “območje kazni”, kot tudi črte, tramovi, kamni, stene, ograje ipd., so znotraj “območja kazni” in so ovire.

Meja območja kazni poteka po zunanjih delih predmetov oz. oznak, ki označujejo “območje kazni”.

Količki, ki označujejo “območje kazni”, so rdeče barve.

KAZENSKI UDAREC

“Kazenski udarec” se doda k rezultatu igralca ali igralčeve strani, v skladu s pravili.

VADBENI UDAREC

“Vadbena udarec” je namerno izvedeno simuliranje udarca, brez žogice, na način, ki bi ga igralec želel izvesti z žogico.

VADBENI ZAMAH

“Vadbena zamah” ni vadbena udarec in se lahko izvaja na kateremkoli delu igrišča, pod pogojem, da igralec ne krši pravil.

NADOMESTNA ŽOGICA

"Nadomestna žogica" je žogica odigrana po teh pravilih in služi namesto prvotne žogice, ki je bila izgubljena zunaj "območja kazni" ali je zunaj igrišča.

ZELENICA

"Zelenica" je območje luknje, ki je posebej pripravljeno za zaključevanje igre v luknjo. Žogica je na zelenici, ko se katerikoli njen del dotika tega območja igrišča.

SODNIK

"Sodnik" je oseba, ki jo imenuje odbor, da spremlja igralce, odloča o spornih vprašanjih in zagotavlja pravilno uporabo pravil. Posredovati mora pri vsaki kršitvi pravil, ki jo opazi ali je bila sporočena. Odločitev sodnika je dokončna.

OBMOČJE OLAJŠAVE

"Območje olajšave" je območje kjer igralec prosto spusti žogico, ko želi igrati z olajšavo. Velikost območja je opredeljena z dolžino ene ali dveh palic, merjeno od točke olajšave, ne bliže luknji.

POLOŽAJ ZA UDAREC

"Položaj za udarec" pomeni postavitev nog in telesa igralca v položaj za izvedbo udarca.

DOLOČENO ZAPOREDJE LUKENJ

"Določeno zaporedje lukenj" pomeni igranje lukenj v njihovem pravilnem zaporedju, razen če odbor določi drugače.

UDAREC

“Udarec” pomeni pot palice naprej, z namenom udariti in zadeti žogico. Za udarec šteje zamah s palico navzdol. Če igralec le preverja svoj zamah navzdol in z njim zaključí preden z glavo palice udari žogico, se šteje, da udarca ni izvedel.

UDARJALIŠČE

“Udarjališče” je označen prostor za izvedbo začetnega udarca ali podloga s katere udarimo žogico.

Najmanjša višina podloge je 5 mm.

OBMOČJE UDARJALIŠČA

“Udarjališče” je prostor, kjer se prične z igro na igralnem polju in je isto za vse igralce.

Če je udarjališče umetna podloga je omejeno na velikost podloge. V nasprotnem primeru mora biti sprednji in stranski del območja udarjanja določen, zadnji del tega območja ne sme biti več kot za dve dolžini palice oddaljen od sprednjega dela.

NAKLJUČNA VODA

“Naključna voda” je vsaka začasna voda, sneg ali naravni led na igrišču, ki ni v “območju kazni” in ki jo igralec opazi preden ali potem ko zavzame položaj za udarec.

NAPAČNA ŽOGICA

“Napačna žogica” je katerakoli druga žogica kot žogica v igri ali nadomestna žogica.

NAPAČNA ZELENICA

“Napačna zelenica” je katerakoli druga zelenica kot tista na katero se igra.

DEL I - SPLOŠNO O IGRI

1. IGRA

- a) Igra Pitch&Putta je sestavljena iz udarjanja žogice s palico z vsakega udarjališča v ciljno luknjo, z udarcem ali zaporednimi udarci, v skladu s temi pravili.
- b) Luknje je treba igrati v zaporedju, z začetkom na prvi luknji, razen če odbor določi drugače.
- c) Žogico je treba udariti z mesta kjer leži, razen če v pravilih ni drugače določeno.

KAZEN: odvzem pravice igranja (diskvalifikacija)

2. VADBA

Na dan ali dneve tekmovanja, ali med samim tekmovanjem v kakršnikoli obliki, igralci ne smejo vaditi znotraj meja igrišča. To pravilo velja za tekmovanja v seštevni igri in igri za luknje.

KAZEN: odvzem pravice igranja (diskvalifikacija)

Med igro, med dvema luknjama, igralec ne sme izvesti vadbenega udarca, razen na že odigrani zelenici, vendar le, če s tem ne zavlačuje igre.

KAZEN: en udarec

Igranje na različnih tekmovanjih na isti dan ali dneve ne omejuje možnosti vadbe.

Dovoljena je vadba na poligonu za vadbo dolgih udarcev oz. na vadbeni zelenici za patanje, pred začetkom vsakega kroga.

Udarci med igro, ki štejejo za rezultat niso vadbeni udarci.

3. OVIRE

Vsako premično oviro na igrišču ali ob njem se lahko odstrani **brez kazni**.

a) Če se žogica premakne zaradi odstranitve ovire, jo je potrebno postaviti na mesto, kjer je bila.

b) Če žogica leži v ali na oviri, se jo lahko dvigne in oviro odstrani.

Žogica moramo potem prosto spustiti - na igrišču oz. jo postaviti - na zelenici, čimbližje mestu kjer je bila, ne bližje luknji.

c) Če žogica leži v "območju kazni" in ima igralec olajšavo, lahko udari žogico, ko se ta umiri in ima možnost zavzetja položaja za udarec, nemotene izvedbe udarca, glede na položaj nepremične ovire. Ko je žogica na zelenici, zapreko predstavlja premična ovira, ki leži na smeri udarca.

Postopek:

- Na **igrišču**, igralec lahko brez kazni dvigne žogico in jo prosto spusti znotraj dolžine ene palice od najbližje točke olajšave, ne bliže luknji.

- **Peščena ovira**, kot zgoraj, igralec lahko brez kazni dvigne žogico in jo prosto spusti znotraj dolžine ene palice od najbližje točke olajšave, ne bliže luknji.

- **Zelenica**, igralec lahko brez kazni dvigne žogico in jo postavi na najbližjo točko olajšave.

KAZEN ZA KRŠITEV PRAVILA 3b: en udarec

4. NEOBIČAJNO STANJE TAL

Igralec igra brez kazni, razen, če je žogica znotraj območja kazni.

Kazni ni, če žogica leži v ali se dotika območja "neobičajnega stanja tal" ali če igralec zaradi lege žogice ne more zavzeti položaja za udarec oz. izvesti udarca. Na zelenici gre za "neobičajno stanje tal" izključno le v primeru, ko je tako stanje tal na smeri udarca v luknjo.

Postopek:

a) Na igrišču dvignite žogico in jo prosto spustite, brez kazni, znotraj dolžine ene palice od najbližje točke olajšave, ne bliže luknji (območje olajšave).

b) V peščeni oviri dvignite žogico in jo v njej prosto spustite, brez kazni, tako kot zgoraj.

c) Na zelenici dvignite žogico in jo položite, brez kazni, na najbližji točki olajšave.

KAZEN: en udarec

5. PEŠČENE OVIRE, BUNKERJI

Pred izvedbo udarca v peščeni oviri:

a) igralec lahko odstrani nepritrjene delce ali premakljive ovire.

Igralec se ne sme dotakniti peska:

(1) z roko ali s palico, da bi preizkusil stanje peska v bunkerju.

(2) s palico, neposredno pred in za žogico.

(3) pri izvajanju vadbenega udarca ali zamaha.

KAZEN: en udarec

6. OBMOČJE KAZNI

a) Žogico v »območju kazni« se lahko odigra tako kot leži, brez kazni. Premakljivo oviro ali premakljivo zapreko se lahko odstrani.

b. Če je žogica v »območju kazni« ali je izgubljena v »območju kazni«, lahko igralec s kaznijo enega udarca:

- odigra žogico z mesta kjer je odigral prvotno žogico (glej olajšavo udarca in razdalje).
- prosto spusti žogico za območjem kazni, v razdalji ene palice, v smeri kjer je prvotna žogica prečkala mejo območja kazni, med luknjo in mestom, na katerem žogico prosto spusti, brez omejitve nazaj, ne bližje luknji.
- prosto spusti žogico izven območja kazni, znotraj dolžine dveh palic, ne bližje luknji, od točke, kjer je prvotna žogica nazadnje prečkala mejo območja kazni.

KAZEN: en udarec

7. UDARJALIŠČE

a) Žogica mora biti odigrana z opredeljenega, označenega udarjališča oz. z umetne podloge, s podstavka za žogico.

b) Če igralec na začetku luknje odigra žogico z napačnega udarjališča ali zunaj označenega udarjališča/umetne podloge, je kaznovan z enim kazenskim udarcem. Če igralec ne popravi svoje napake je diskvalificiran.

Če žogica sama pade s podstavka ali pade s podstavka, ko se jo igralec pri pripravi udarca dotakne, jo lahko postavi nazaj na podstavek, brez kazni. Igralec lahko odigra žogico tudi tako kot leži, udarec bo veljal.

KAZEN: en udarec

8. ZELENICA

- a) Lego žogico na zelenici igralec lahko označi, žogico dvigne, očisti in zamenja.
- b) Na območju zelenice se nepritrjene delce lahko odstrani ali pomete na stran, v smeri udarca, ne sme se jih pritisniti ob tla.
- c) Poškodbe na zelenici lahko igralec popravi brez kazni, na ustrezen način, da zelenico čimbolj ohrani v prvotnem stanju.
- d) Če označevalni marker ali predmet, ki kaže položaj žogice, ovira pot udarca v željeni smeri je, če je tako zahtevano, žogico potrebno prestaviti za eno ali več dolžin glave palice na katerokoli stran od prvotnega položaja. Če je označevalec bil premeščen, na katerokoli stran, ga je treba prestaviti v prvotni položaj, preden na to mesto postavimo žogico.
- e) Če igralčeva žogica na zelenici zadene drugo žogico, prav tako na zelenici, mora ta igralec biti kaznovan z enim udarcem. Igro lahko nadaljuje z mesta kjer žogica leži. Premaknjeno žogico je potrebno postaviti v prvotni položaj.
- f) Palica z zastavico. Če žogica zadene palico z zastavico, bodisi v luknji ali izven nje, kazni ni.
- g) Če žogica leži na napačni zelenici in ne na zelenici, ki je v igri, jo lahko dvignemo in prosto spustimo, brez kazni, znotraj dolžine ene palice od najbližje točke olajšave, ne bliže luknji.
- h) Kadar katerikoli del žogice sega čez rob luknje, lahko igralec počaka 10 sekund, da se prepriča, da žogica miruje. Če v tem času žogica ni padla v luknjo, se šteje, da je v mirovanju in jo je potrebno odigrati.
- i) Kadar odrezana travna ruša luknje moti pot žogice v smeri udarca, se žogico lahko označi, dvigne in postavi na najbližjo točko olajšave, ne bliže luknji, brez kazni.

j) Kazanje smeri udarca na zelenici.

Pred udarcem lahko le igralec ali njegov strežnik kažeta smer udarca, z naslednjimi omejitvami:

- Igralec ali njegov strežnik se lahko z roko, nogo ali s čemerkoli, kar držita v roki, dotikata zelenice, ne smeta pa izboljšati igralnih pogojev na sami površini, kar bi lahko vplivalo na udarec.

- Igralec ali njegov strežnik ne smeta s katerikoli predmetom označiti smeri udarca, ne na zelenici in tudi izven nje, čeprav bi ta predmet pred udarcem odstranila.

- Ko igralec izvaja udarec, njegov strežnik ne sme stati na mestu (ali blizu njega), ki bi nakazoval potrebno smer udarca, ali početi karkoli drugega (kazati na smer ali kazati smer s pomočjo sence), s čemer bi usmerjal žogico.

Izjema: strežnik, ki s palico z zastavico kaže položaj luknje. V tem primeru strežnik lahko stoji na smeri udarca ali blizu te smeri.

KAZEN: en udarec

k) Nobena druga palica, razen palice, ki je namenjena za udarjanje žogice v luknjo (putter), se ne sme uporabljati na zelenici, razen če je bila ta palica, ob običajnem poteku igre, poškodovana.

Igralec lahko nadaljuje igro z eno od drugih palic ali nadomesti palico za patanjo (putter), če s tem ne povzroči zamude pri igri.

KAZEN: en udarec

9. PREKINITEV IGRE

Igralec ne sme prekiniti igre oz. z njo prenehati, razen če tako zahteva odbor. Igralci ob prekinitvi igre lahko luknjo odigrajo do konca, samo, če to lahko store brez zamude.

10. PALICE

- a) Igralec lahko uporablja največ tri palice (v skladu s priznanimi lastnostmi), ena izmed njih mora biti palica za zaključevanje igre na zelenici (pater).
- b) Neobičajni materiali na licu palic se ne smejo uporabljati.
- c) Poškodovano palico se lahko zamenja, brez povzročanja zamud pri igri, vendar le v primeru, da igralec palice ni namerno poškodoval.
- d) Izposoja palic med igralci ni dovoljena, če je palica že bila uporabljena.

Neglede na razlog za poškodbo palice, igralec lahko s poškodovano palico nadaljuje igro.

Partnerji si lahko delijo palice, pod pogojem, da skupno število palic ne preseže treh palic na igralca.

KAZEN ZA KRŠITEV PRAVILA 10 a/d: en udarec za vsako luknjo z maksimalno kaznijo treh udarcev na krog

11. ŽOGICA

- a) Žogica ne sme biti manjša od 42,67mm, (1,68 palca) in mora biti v skladu s priznanimi lastnostmi.
- b) Na žogici mora biti čitljiv naziv proizvajalca in številka ali tip žogice.
- c) Žogica ne sme biti iz neobičajnega materiala ali kako drugače prirejena.

KAZEN ZA KRŠITEV PRAVILA 11 b/c: odvzem pravice igranja (diskvalifikacija)

d) Če se žogica ob udarcu poškoduje, poreže ali počí, udarec ne šteje in ga lahko ponovimo, brez kazni, z nadomestno žogico, ki jo položimo čim bliže mestu kjer smo udarili prvotno žogico.

11. IGRANJE ŽOGICE

- a) Žogica mora biti korektno udarjena z glavo palice in se je ne sme porivati, izdolbsti, izgrebsti ali zajeti.
- b) Prvi igralec, ki bo igral s prvega udarjališča, se lahko določi na osnovi žreba, HCP ali rezultata. Na naslednjem udarjališču bo najprej igral igralec ali stran z najnižjim rezultatom na prejšnji luknji.
- c) Pred pričetkom igre (ali če se žogica nadomesti), mora vsak igralec jasno označiti svojo žogico in to sporočiti svojemu zapisovalcu/nasprotniku.
- d) Ko so žogice v igri, moramo žogico, ki je najdlje od luknje, igrati najprej.
- e) Igralec mora igro zaključiti z žogico s katero je pričel igrati na udarjališču, razen, ko mu pravila dovoljujejo, da jo nadomesti z nadomestno žogico (prvotna žogica je poškodovana, izgubljena ali neigralna).
- f) Če igralec s palico nehote udari žogico z več kot enim dotikom, se šteje le en udarec, kazni ni.
- g) Igralec ne sme izboljšati ali dovoliti, da se izboljša smer njegove igre ali lega žogice in ne sme premakniti, upogniti ali zlomiti česarkoli pritrjenega ali rastočega razen, ko je to neizogibno potrebno zaradi potrebnega položaja za izvedbo udarca.
- h) Igralec lahko odstrani nepritrjene naravne delce kjerkoli na ali ob igrišču. Če se pri tem premakne žogica, igralec, razen na zelenici, dobi en kazenski udarec.
- i) Če žogica leži na delu igrišča, ki je košen na višino čistine (fairway) ali nižje, lahko igralec popravi vdolbino od žogice, brez kazni.
- j) Olajšava ni dovoljena, če je žogica vdrta v pesek oz. drug material, na delu igrišča, ki ni košen na višino čistine ali nižje. Na zelenici lahko igralec žogico očisti, brez kazni, potem ko jo označi in dvigne, če je vdrta in v drugih primerih, ki so v skladu s temi pravili.
- k) Na igrišču igralec ne sme očistiti svoje žogice, če je bila žogica označena in dvignjena zaradi pomoči ali motenja nadaljevanja igre, vendar le če je to zaradi nadaljevanja igre nujno potrebno. Žogico lahko očistimo le zaradi prepoznavanja ali ugotavljanja možnosti nadaljevanja igre.
- l) Če lega žogice, na kateremkoli delu igrišča, moti položaj, zamah ali smer igre drugega igralca, moramo žogico označiti in dvigniti, če se to zahteva in potem vrniti na njeno prvotno mesto. Žogice se ne sme očistiti.

m) Igralec, ki igra z napačnega udarjališča/umetne podloge, mora preklicati udarec in igrati s pravega udarjališča/umetne podloge. Igralec dobi kazen enega udarca. Če igralec napake ne popravi, pred igro na naslednji luknji, je diskvalificiran.

n) Če igralec igra z napačno žogico, dobi kazen enega udarca in nato nadaljuje igro s svojo žogico. Če se napaka ne popravi pred igro na naslednji luknji, bo igralec diskvalificiran. Udarec z napačno žogico ne šteje.

o) Če igralec meni, da je žogica izgubljena ali zunaj igrišča, dobi kazensko točko, igra z nadomestno žogico z mesta, kjer je nazadnje udaril žogico:

- Z udarjališča, z uporabo podstavka za žogico.

- Z igrišča, območja kazni ali peščene ovire, prosti spust v razdalji ene palice od točke oljšave.

- Z zelenice, žogico je potrebno položiti.

p) Nadomestno žogico igramo, če mislimo, da je prvotna žogica izgubljena izven območja kazni igrišča, ali je izven igrišča (OB). To sporočimo svojemu zapisovalcu/nasprotniku, nadomestno žogico označimo, identificiramo, postane žogica v igri - igralec dobi kazenski udarec.

Če prvotna žogica ni izgubljena in ni zunaj igrišča, nadomestno žogico brez kazni opustimo, udarci s to žogico ne štejejo. Neupoštevanje tega pravila pomeni igranje z napačno žogico.

r) Igralec lahko meni, da žogice ne more igrati, kjerkoli na igrišču, razen v območju kazni. Igralec o tem presoja sam. Če se žogice ne da igrati, igralec dobi kazenski udarec in nadaljuje z igro:

i) Z nadomestno žogico z mesta, s katerega je bila igrana prvotna žogica:

- Z udarjališča, z uporabo podstavka za žogico.

- Z igrišča, območja kazni ali peščene ovire, prosti spust v razdalji ene palice od točke za oljšavo.

- Z zelenice, žogico je potrebno položiti.

ii) prosto spusti žogico v smeri lege žogice in luknje, v razdalji ene palice od točke oljšave, brez omejitve nazaj; ali

iii) prosto spusti žogico v razdalji dveh palic od mesta, kjer je žogica ležala, vendar ne bližje luknji.

Če je žogica v peščeni oviri, lahko igralec nadaljuje z igro pod pogoji i),

ii) ali iii) Če igra v okviru pogojev ii) ali iii), mora biti žogico prosto spustiti v peščeni oviri.

KAZEN: en udarec

12. PREMAKNJENA, PREUSMERJENA ALI USTAVLJENA ŽOGICA

- Če igralčevo žogico, ki se umiri premakne partner ali se premakne z opremo, igralec dobi en kazenski udarec in žogico igra s prvotnega mesta. Kazni ni, če se žogice, ki jo iščejo oz. žele identificirati, nenamerno dotakne igralec, partner oz. kdorkoli. V tem primeru je potrebno žogico igrati s prvotnega mesta.

Kazni ni, če se žogice na zelenici ali njenega označevalca nenamerno dotakne igralec, partner oz. kdorkoli.

- Če se žogica v mirovanju premakne, ko je igralec pričel z izvedbo udarca, zamaha, in se domneva, da je premik žogice povzročil igralec, le ta dobi kazenski udarec.

Žogico se postavi na prvotno mesto. Toda, če igralec nadaljuje z zamahom, žogice ni potrebno postaviti na prvotno mesto.

- Če se žogica, ki miruje, premakne zaradi zunanjih vplivov, tudi drugega igralca ali druge žogice se žogico postavi na prvotno mesto, brez kazni.

- Če se žogica premakne zaradi vpliva narave (veter, voda), se z igro nadaljuje z novega položaja žogice.

Izjema: če se žogica ali njen označevalec na zelenici premakne, potem, ko je že bila premaknjena na prvotno mesto, jo je potrebno ponovno premakniti na prvotno mesto, neglede na vzrok premika (tudi vpliva narave, veter, voda).

- Če se žogica premakne zaradi odstranjevanja nepritrjenega delca s strani igralca ali partnerja, se jo premakne na prvotno mesto, z enim kazenskim udarcem, razen na zelenici, kjer žogico postavimo na prvotno mesto, brez kazni.

- Če kotalečo žogico nenamerno zaustavi karkoli, tudi oseba, igralci, strežniki ali oprema, jo je potrebno udariti kot leži, brez kazni.

- Igralec ne sme vplivati na položaj ali gibanje žogice, razen v skladu s pravili.

Premaknjeno palico z zastavico, mirujočo žogico na zelenici ali opremo igralca lahko dvignemo oz. odstranimo.

13. OLAJŠAVE

a) Območje olajšave:

je prostor kjer igralec lahko, z olajšavo, prosto spusti žogico, v skladu s pravili.

Velikost prostora je določena z dolžino ene ali dveh palic, merjeno od točke za olajšavo, ne bližje luknji.

b) Prosti spust v območju olajšave: žogico, lahko prosto spusti le igralec sam. Igralec lahko uporabi katerokoli žogico.

Igralec mora žogico prosto spustiti z višine kolena, tako, da se le ta ne dotika igralca ali opreme.

Žogico prosto spustimo v območju olajšave, kjer se mora tudi umiriti.

c) Prosti spust žogice je potrebno ponoviti, brez kazni, če se žogica ponovno zaustavi izven območja olajšave.

Če žogica, ko jo ponovno prosto spustimo, leži izven območja olajšave, jo položimo čimbližje točki, kamor je padla po prostem spustu.

d) Udarec in razdalja: igralec lahko vedno izkoristi olajšavo udarca in razdalje, s kazensko točko, in igra od tam kjer je izvedel prejšnji udarec:

i. z udarjališča/podloge, uporaba podstavka je obvezna.

ii. z igrišča, območja kazni ali peščene ovire, s prostim spustom v območju olajšave v dolžini ene palice.

iii. Na zelenici je potrebno žogico postaviti.

DEL IV - IGRALEC

a) Igralec prične z igro v času, ki ga določi odbor.

b) Igralec ostane v svoji skupini do konca tekmovalnega kroga.

c) Uporaba strežnika in merilca razdalj je dovoljena, razen če odbor odloči drugače.

d) Igralec je odgovoren za pravilen vpis rezultata na vsaki luknji.

e) Igralec po zaključku igre zagotovi, da igralec in zapisovalec (zapisuje igralčev rezultat) števno kartico podpišeta in jo v najkrajšem času vrneta odboru.

f) Dogovor o neupoštevanju pravil: igralec ne more pristati na opustitev kateregakoli pravila ali neupoštevanje kazenskih udarcev.

KAZEN: odvzem pravice igranja (diskvalifikacija)

g) Če igralec vrne števno kartico z nižjim rezultatom kot je bil dosežen, na katerikoli luknji, oz. rezultata ne vpiše, bo diskvalificiran.

Če igralec pomotoma vpiše višji rezultat, le ta velja.

h) Igralec ne sme dajati/sprejemati nasvetov, razen nasvetov partnerjev ali nasvetov strežnika.

Pri moštvenih igrah lahko odbor odobri sodelovanje predstavnika moštva, ki lahko svetuje moštvu.

KAZEN: en udarec

i) Igralci iste skupine morajo odboru vrniti števne kartice celotne skupine.

DEL V - SPLOŠNA PRAVILA

Kadar teh pravil, v nekaterih posebnih primerih, ni mogoče uporabiti ali če karkoli v pravilih ni zajeto, se mora odbor, po premisleku, odločiti v skladu z načeli pravičnosti.

DEL VI - LOKALNA PRAVILA

Zimsko pravilo: odbor lahko izda lokalna pravila (zimsko pravila), če so pogoji za igranje neobičajni, če z igro lahko poškodujemo igrišče in če igre ni mogoče izpeljati pravično in v prijetnih, primernih okoliščinah za igro: Če žogica leži na delu igrišča, ki je košen na višino čistine (fairway) ali nižje, igralec lahko izrabi možnost olajšave, označi položaj žogice, dvigne žogico, jo očisti in položi na tla znotraj 20 cm, od mesta kjer je prvotno ležala, ne bliže luknji. To lahko stori le enkrat, žogica je v igri, ko je bila položena na tla.

KAZEN: en udarec

Hitrost igranja: odbor lahko uveljavi pravilo glede hitrosti igranja: najvišji čas za izvedbo udarca je 30 sekund. Sodniki nadzirajo hitrost igranja in se odločajo ali bodo nadzirali celotno skupino, ali pa le čas igranja posameznika.

Nadzor časa hitrosti igranja se prične, ko je igralec imel dovolj časa, da pride do svoje žogice, je na vrsti za udarec in ga lahko izvede brez vpliva ovir ali zavlačevanja.

Kazen za prvo kršitev: ustno opozorilo sodnika.

Kazen za drugo kršitev: kazenski udarec.

Kazen za tretjo kršitev: diskvalifikacija.

DEL VII - VRSTE IGER

IGRA ZA LUKNJO:

- Ena stran igra proti drugi strani, določeno število lukenj, če odbor ne določi drugače.

- Pri igri za luknjo se igra po luknjah. Luknjo dobi stran z nižjim seštevkom udarcev. Pri igri z upoštevanjem HCP luknjo dobi stran z nižjim neto seštevkom udarcev.

- Točke za luknjo se razpolovijo, če vsaka stran doseže enako število udarcev.

- Igra je dobljena, če ena stran vodi z večjim številom lukenj kot jih je ostalo do konca kroga.

- Igralec lahko luknjo preda, ko je, po umiritvi žogice nasprotnika jasno, da bo imel le ta nižji seštevek udarcev. Smatra se, da bi nasprotnik žogico z naslednjim udarcem udaril v luknjo. Žogico lahko pobereta oba, igralec ali njegov nasprotnik.

- Igralec lahko vedno preda luknjo, pred ali po zaključku igre na tej luknji.

- Igralec lahko vedno preda dvoboj, pred ali po zaključku dvoboja.

Oblike igre za luknjo:

Igra za luknjo za posameznike

Je igra za luknjo v kateri igra en igralec proti drugemu igralcu.

Igra za luknjo s štirimi žogicami (Fourball)

Je igra za luknjo v kateri dva igralca igrata s svojo boljšo žogico proti boljši žogici drugih dveh igralcev.

Igra za luknjo z dvema žogicama (Foursome)

Je igra za luknjo v kateri dva igralca igrata proti drugima dvema igralcema, vsaka stran z eno žogico. Igralca udarjata izmenoma, z udarjališa/podloge in nadaljujeta z izmeničnimi udarci do zadnjega udarca v luknjo, na vsaki luknji.

SEŠTEVNA IGRA (STROKE PLAY)

- Seštevna igra se igra v določenih krogih, razen če odbor ne odredi drugače.

- Igralec ali stran, ki odigra določen krog ali kroge z najmanj udarci je zmagovalec.

Pri igri z upoštevanjem HCP je zmagovalec igralec ali stran z najnižjim neto rezultatom, v določenem krogu ali krogih.

Oblike seštevne igre:

Seštevna igra za posameznike

Je seštevna igra v kateri igralec igra proti drugim igralcem.

Seštevna igra s štirimi žogicami (Fourball)

Je seštevna igra pri kateri dva igralca, partnerja, igrata vsak s svojo žogico, šteje rezultat z boljšo žogico.

Seštevna igra z dvema žogicama (Foursome)

Je seštevna igra pri kateri dva igralca igrata proti drugima dvema igralcema, vsaka stran z eno žogico.

Igralca udarjata izmenoma, z udarjališa/podloge in nadaljujeta z izmeničnimi udarci do zadnjega udarca v luknjo, na vsaki luknji.

Stableford

Stableford je oblika seštevne igre. Rezultat tekmovanja se vrednoti s točkami, ki jih dosežemo glede na rezultat, ki smo ga dosegli na vsaki luknji.

Število udarcev	Točke
- Več kot en udarec čez PAR luknje	0
- Igralec ne vrne števnih kartic	0
- En udarec čez PAR	1
- PAR	2
- En udarec pod PAR	3
- Dva udarca pod PAR	4

Zmagovalec je igralec, ki doseže najvišje število točk.

Zapisovalec vpisuje bruto število udarcev na vsaki luknji, ker bi pri vpisu neto števila udarcev igralec pridobil eno ali več točk.