



## ZAKRES OBOWIĄZKOWYCH REGUŁ ORAZ ETYKIETY – ZIELONA KARTA

### 1. Definicje

- **Komitet** – organizacja odpowiedzialna za rozgrywki lub za pole golfowe.
- **Tee** – miejsce startu rozgrywanego dołka. Teren ograniczony do tyłu długością dwóch kijów, którego przód i boki wyznaczają zewnętrzne punkty obrysu znaczników tee. Piłka znajduje się poza obszarem tee, gdy cały jej obwód leży poza jego granicami.
- **Fairway** – teren z krótko przystrzyżoną trawą pomiędzy miejscem startu i greenem.
- **Green** (putting green) – to cały obszar rozgrywanego dołka specjalnie przygotowany do puttowania lub określony jako taki przez Komitet. Piłka znajduje się na greenie, gdy jakaś jej część dotyka greenu.
- **Rough**, semi-rough, heavy-rough – wysoka i gęsta trawa poza fairwayem.
- **Hazard** – przeszkoda na polu golfowym:
  - ❖ **Bunkier** – hazard składający się z przygotowanego obszaru, często wgłębienia, z którego usunięto darń lub ziemię i zastąpiono piaskiem lub podobnym materiałem.

Obszar pokryty trawą, graniczący z bunkrem lub leżący wewnątrz bunkra, w tym skarpa pokryta warstwami darni (porośnięta trawą lub nie), nie stanowi części bunkra. Ściana lub krawędź bunkra niepokryta trawą stanowi część bunkra. Granica bunkra rozciąga się pionowo w dół, lecz nie w górę.
  - ❖ **Przeszkoda wodna** (hazard wodny) – to każde morze, jezioro, staw, rzeka, rów, powierzchniowy dren lub inny otwarty ciek wodny (wypełniony wodą lub nie) oraz inne przeszkody o podobnym charakterze znajdujące się na polu. Cały grunt i woda w obrębie hazardu wodnego stanowią jego część.

Gdy granica hazardu wodnego została oznaczona palikami, wówczas paliki znajdują się w obrębie hazardu wodnego, a jej granicą są zewnętrzne krawędzie palików na poziomie gruntu. Gdy do oznaczenia hazardu wodnego użyto zarówno palików jak i linii, wówczas paliki sygnalizują obecność hazardu, a linie wyznaczają jego granice. Gdy granicę hazardu wodnego oznaczono linią na ziemi, wówczas linia leży w obrębie hazardu wodnego, a jego granicą jest zewnętrzny brzeg linii. Granica hazardu wodnego rozciąga się pionowo w górę i w dół.

Piłka znajduje się w hazardzie wodnym, gdy w całości leży w nim lub gdy jakkolwiek jej część dotyka tego hazardu.

Paliki użyte do wyznaczenia granicy lub do zasygnalizowania obecności hazardu wodnego są sztucznymi utrudnieniami.

Przeszkody wodne oznaczone są palikami i liniami w kolorze żółtym (frontowa przeszkoda wodna) oraz czerwonym (boczna przeszkoda wodna).

- **Przypadkowa woda** (casual water) – to każde tymczasowe zgromadzenie wody na polu golfowym poza przeszkodą wodną, widoczne przed lub po tym jak gracz ustawi się do uderzenia. Śnieg i naturalny lód, poza szronem, mogą być uważane za przypadkową wodę lub naturalne utrudnienie ruchome, według uznania gracza. Sztuczny lód jest sztucznym utrudnieniem. Rosa i szron nie są przypadkową wodą. Piłka znajduje się w przypadkowej wodzie, jeżeli cała w niej leży lub jakaś jej część dotyka wody.
- **Teren w naprawie** (ground under repair) – każda część pola golfowego oznaczona jako taka na polecenie Komitetu lub przez jej uprawnionego przedstawiciela. Całe podłoże oraz trawa, krzew, drzewo lub inna roślina rosnąca w obrębie terenu w naprawie jest częścią tegoż terenu. Za teren w naprawie uznaje się także drewno lub inny materiał zebrany i przygotowany do wywózki lub doły wykopane przez greenkeepera, nawet gdy nie są oznaczone jako teren w naprawie. Ścięta trawa lub inny materiał pozostawiony na polu golfowym, który nie został złożony do wywózki, nie jest terenem w naprawie, chyba że został jako taki oznaczony.  
Gdy granica terenu w naprawie jest oznakowana palikami, paliki znajdują się w terenie w naprawie, a granica terenu jest wyznaczona przez zewnętrzne krawędzie tych palików na poziomie gruntu. Gdy równocześnie do oznaczenia terenu w naprawie użyte są paliki i linie, to paliki określają teren w naprawie, a linie wyznaczają jego granice. Gdy granicę terenu w naprawie określa linia na ziemi, to ta linia znajduje się w terenie w naprawie. Granica terenu w naprawie rozciąga się pionowo w dół, lecz nie w górę. Piłka znajduje się w terenie w naprawie, gdy leży w nim lub jakaś jej część dotyka terenu w naprawie. Paliki oznaczające taki teren są sztucznymi utrudnieniami.
- **Out of bounds** – to teren rozciągający się poza granice pola lub każda inna część pola oznaczona tak przez Komitet. Gdy teren poza granicami pola wyznaczony jest przez paliki lub płot, lub określony jako leżący poza palikami lub płotem, linia granic pola to linia łącząca na poziomie gruntu wewnętrzne krawędzie palików lub słupków płotu (poza ukośnymi wspornikami). Gdy teren poza granicami pola oznaczony jest palikami i liniami, paliki określają położenie terenu poza granicami pola, a linie wyznaczają jego granicę. Gdy teren poza granicami pola oznaczony jest linią na ziemi, linia talerzy poza granicami pola. Linia granic pola rozciąga się pionowo w górę i w dół. Piłka znajduje się poza granicami pola, gdy całym swym obwodem leży poza granicą pola. Przedmioty wyznaczające teren poza granicami pola, takie jak: ściany, płoty, paliki i ogrodzenie nie są sztucznymi utrudnieniami i należy je uznać jako przytwierdzone na stałe (nie wolno ich przemieszczać).  
Paliki i linie wyznaczające granice pola powinny być białe.
- **Piłki range'owe** – treningowe piłki golfowe, używane na driving range, wykonane z twardego, gumowatego plastiku. Są wytrzymałe, jednak ich minusem jest to, że nie latają daleko i trudno je kontrolować. Piłki takie są własnością pola golfowego lub innego obiektu golfowego i można ich używać tylko w miejscu przeznaczonym do treningu. Piłek range'owych **nie wolno** używać do gry na polu golfowym. Jest to niezgodne z etykietą, a także karane przez zarządzających obiektami golfowymi.

## 2. Oznakowanie pola

- żółte paliki – frontowa przeszkoda wodna

- czerwone paliki – boczna przeszkoda wodna
- białe paliki – out of bounds
- niebieskie paliki – teren w naprawie

### 3. Hazardy

#### ➤ Bunkier

O ile reguły nie stanowią inaczej, przed wykonaniem uderzenia piłki znajdującej się w bunkrze, graczowi nie wolno:

- a) testować stanu tego bunkra,
- b) dotykać ręką lub kijem golfowym ziemi w bunkrze,
- c) dotykać lub przemieszczać naturalnego utrudnienia ruchomego leżącego w bunkrze lub stykającego się z nim.

**Przypadkowa woda w bunkrze** – gracz ma prawo skorzystać z uwolnienia od przypadkowej wody w bunkrze bez kary i dropować piłkę w obrębie jednej długości kija i nie bliżej dołka, z zastrzeżeniem, że najbliższy punkt uwolnienia musi znajdować się w bunkrze. W przypadku, gdy cały bunkier wypełniony jest wodą, gracz **z karą jednego uderzenia** musi dropować piłkę poza obrębem bunkra, utrzymując miejsce, w którym piłka leżała, w linii prostej pomiędzy dołkiem a miejscem, na które piłka jest dropowana, bez ograniczenia odległości od bunkra.

**Kamienie w bunkrach** – kamienie, zgodnie z definicją, są naturalnymi utrudnieniami ruchomymi i kiedy piłka gracza znajduje się w bunkrze, kamień leżący w obrębie lub dotykający hazardu nie może być dotknięty ani poruszony. Jednakże, kamienie w bunkrach mogą stanowić niebezpieczeństwo dla graczy (gracz może zostać zraniony przez kamień uderzony w czasie zagrania) i mogą zakłócać prawidłowy przebieg gry. Rekomenduje się wprowadzenie reguły lokalnej zezwalającej na podniesienie kamienia w bunkrze.

**Przed opuszczeniem bunkra** gracz powinien starannie uzupełnić i wyrównać wszystkie nierówności oraz ślady po butach pozostawione przez nich samych, jak również wszystkie inne ślady w pobliżu, pozostawione przez innych. Jeżeli pozostawione w rozsądnej odległości od bunkra znajdują się grabie, należy ich do tego użyć.

#### ➤ Przeszkoda wodna – jeżeli twoja piłka znajduje się w hazardzie wodnym możesz zagrać piłkę tak jak leży (bez kary) lub **z karą jednego uderzenia**:

- a) zagrać piłkę z miejsca, skąd wykonałeś swoje ostatnie uderzenie, lub
- b) zdropować piłkę poza hazardem wodnym, cofając się na dowolną odległość, utrzymując linię prostą pomiędzy dołkiem, punktem gdzie piłka ostatni raz przecięła granicę hazardu wodnego i miejscem, na które piłka będzie dropowana.

Jeżeli twoja piłka znajduje się w **bocznym hazardzie wodnym**, oprócz opcji dostępnych dla piłki znajdującej się w hazardzie wodnym, możesz **z karą jednego uderzenia** zdropować piłkę w obrębie dwóch długości kija, ale nie bliżej dołka niż:

- a) punkt gdzie piłka ostatni przecięła granicę hazardu wodnego, lub
- b) punkt po przeciwnej stronie hazardu wodnego, leżący w tej samej odległości od dołka, co punkt, w którym piłka ostatni przecięła granicę hazardu wodnego.

O ile reguły nie stanowią inaczej, przed wykonaniem uderzenia piłki znajdującej się w hazardzie wodnym, graczowi nie wolno:

- a) testować stanu tego hazardu wodnego,

- b) dotykać ręką lub kijem golfowym ziemi w hazardzie wodnym,
- c) dotykać lub przemieszczać naturalnego utrudnienia ruchomego leżącego w hazardzie wodnym lub stykającego się z nim.

4. **Piłka zgubiona** – piłka zostaje uznana za zgubioną jeżeli nie została znaleziona lub zidentyfikowana przez gracza jako jego w ciągu pięciu minut od momentu rozpoczęcia poszukiwania jej.

**Out of bounds** – piłka, która opuści teren obiektu jest poza granicami pola.

W obu przypadkach gracz musi zagrać piłkę z **karą jednego uderzenia**, z punktu możliwie najbliższego miejscu, z którego wykonał ostatnie uderzenie oryginalną piłką (kara uderzenia i odległości).

**Piłka tymczasowa (prowizoryczna)** – jeżeli przypuszcza się, że piłka została zgubiona poza przeszkodą wodną lub, że może znajdować się poza granicami pola, dla zaoszczędzenia czasu gracz może tymczasowo uderzyć drugą piłkę. Gracz musi poinformować swoich przeciwników o tym, że ma zamiar zagrać piłkę prowizoryczną i musi ją zagrać, zanim sam pójdzie szukać swojej oryginalnej piłki. Jeżeli nie poinformuje o swoim zamiarze i zagra drugą piłkę, to piłka taka nie jest piłką prowizoryczną, lecz staje się piłką w grze przy zastosowaniu kary uderzenia i odległości, a piłka oryginalna jest wtedy piłką zgubioną.

Gracz może zagrać piłkę prowizoryczną dopóki nie dotrze do miejsca, w którym może znajdować się oryginalna piłka. Jeżeli gracz wykona uderzenie piłką prowizoryczną z miejsca, w którym może znajdować się piłka oryginalna lub z miejsca, które jest bliżej dołka, to oryginalna piłka jest zgubiona, a piłka prowizoryczna staje się piłką w grze przy zastosowaniu kary uderzenia i odległości.

#### 5. Wypełnianie karty wyników.

Karta wyników wypełniana jest na podstawie wyniku brutto zawodnika na każdym dołku.

Marker jest to osoba wyznaczona do zapisywania wyników zawodnika. Po ukończeniu każdego dołka marker powinien sprawdzić i zapisać wynik zawodnika. Po zakończeniu rundy marker musi podpisać kartę wyników i wręczyć ją zawodnikowi.

Zawodnik powinien sprawdzić swój wynik na każdym dołku i wyjaśnić wszystkie wątpliwe sytuacje. Musi także zadbać o to, aby marker oraz on sam podpisał jego kartę wyników i oddał ją Komitetowi tak szybko, jak to możliwe.

Zawodnik jest odpowiedzialny za wpisanie do karty wyników swojego aktualnego handicapu oraz za poprawność wyników na każdym dołku, zapisanych na jego karcie. Jeżeli odda kartę wyników z niższym wynikiem na dowolnym dołku niż rzeczywiście uzyskany, zostaje zdyskwalifikowany. Jeżeli odda kartę wyników z wynikiem wyższym na dowolnym dołku niż w rzeczywistości uzyskany, oddany wynik pozostaje niezmienny.

6. **Piłka niemożliwa do zagrania** – gracz może zdecydować, że jego piłka jest nie do zagrania w każdym miejscu pola golfowego za wyjątkiem sytuacji, kiedy piłka znajduje się w przeszkodzie wodnej.

Jeśli gracz oceni, że jego piłka jest nie do zagrania, to musi on po **dodaniu jednego uderzenia karnego**:

- a) zagrać piłkę z punktu jak najbliższego miejsca, z którego oryginalna piłka została ostatnio zagrana,
- b) upuścić piłkę poza punktem jej spoczynku, utrzymując ten punkt dokładnie pomiędzy dołkiem a miejscem, na które piłka ma być upuszczona bez limitu odległości, gdzie piłka ma być upuszczona od tego punktu,

c) upuścić piłkę, w obrębie dwóch długości kija golfowego od punktu jej spoczynku, lecz nie bliżej dołka.

**7. Teren w naprawie / przypadkowa woda (nienormalne warunki ziemne)** – poza przypadkiem, kiedy piłka leży w przeszkodzie wodnej, gracz może skorzystać z uwolnienia **bez kary** od nienormalnych warunków ziemnych, gdy te fizycznie przeszkadzają w: położeniu piłki, ustawieniu się lub w zamierzonym zamachu gracza. Gracz może podnieść piłkę i upuścić ją w odległości jednego kija od „najbliższego punktu uwolnienia”, lecz nie bliżej dołka niż najbliższy punkt uwolnienia.

**Najbliższy punkt uwolnienia** – punkt odniesienia znajdujący się w miejscu, w którym można bez kary skorzystać z uwolnienia od zakłócenia. To punkt na polu położony najbliżej miejsca, gdzie leży piłka:

a) który nie leży bliżej dołka, oraz

b) taki, że w przypadku położenia na nim piłki nie występowałoby zakłócenie (spowodowane przez warunki, od których uwolnienie przysługuje) dla uderzenia, jakie gracz wykonałby z oryginalnego miejsca, gdyby nie istniały warunki zakłócające.

**8. Reguły na greenie.**

a) Przed wykonaniem uderzenia z dowolnego miejsca na polu golfowym gracz może zadysponować, aby flaga była przytrzymywana, wyjęta lub wznoszona w celu zaznaczenia lokalizacji dołka. Jeżeli flaga nie jest przytrzymana, wyjęta lub wznoszona zanim gracz wykona uderzenie, nie może być przytrzymana, wyjęta lub wznoszona podczas wykonywania uderzenia, lub kiedy piłka gracza jest w ruchu, jeżeli miałyby to wpływ na ruch piłki.

b) **Piłka uderzająca we flagę lub w przytrzymującego** – gracz otrzymuje **dwa uderzenia karne** jeśli jego piłka uderzona na greenie trafi we:

➤ flagę, kiedy jest przytrzymywana, wyjęta lub wznoszona,

➤ osobę, która przytrzymuje lub wznosi flagę lub w cokółwiek niesione przez tą osobę,

➤ flagę będącą w dołku nieprzytrzymywaną, gdy piłka została uderzona z obszaru putting greenu

za wyjątkiem sytuacji gdy flaga jest przytrzymywana, wyjęta lub wznoszona bez zgody gracza.

c) **Markowanie piłki** – piłka znajdująca się na greenie może zostać podniesiona i oczyszczona po uprzednim zamarkowaniu jej. Piłkę markujemy używając specjalnych znaczników lub małej monety, stawiając ją za piłką, zanim podniesiemy piłkę z greenu. Piłkę należy odłożyć w to samo miejsce.

Jeżeli znacznik przeszkadza w grze, ustawieniu lub uderzeniu innego gracza, powinien być przełożony w bok, o przynajmniej jedną długość główki puttera. Należy pamiętać, aby przed uderzeniem znacznik wrócił w to samo miejsce.

Jeżeli puttując na greenie piłka gracza uderzy piłkę współzawodnika, to gracz otrzymuje **dwa uderzenia karne**. W takiej sytuacji przesunięta piłka współzawodnika musi zostać odłożona na swoje miejsce, a piłka gracza musi być uderzana z miejsca, w którym się zatrzymała.

d) **Kolejność gry** – na greenie nie ma odstępstwa od reguły dotyczącej kolejności gry. Piłka znajdująca się dalej od dołka jest grana jako pierwsza, niezależnie od tego, czy piłki wszystkich graczy znajdują się na greenie czy poza nim. Jeżeli dwie lub więcej piłek

znajduje się w równej odległości od dołka i ich odległość względem dołka nie może być określona, wówczas kolejność gry powinna być ustalona w drodze losowania.

## 9. Formaty gry

a) **Strokeplay** – zawody strokeplay to turniej, w którym gracze rozgrywają każdy dołek regulaminowej rundy lub rund, i po każdej rundzie oddają karty wyników, na których zapisany jest wynik brutto wszystkich dołków. Każdy z zawodników gra przeciwko każdemu innemu zawodnikowi biorącemu udział w turnieju.

Zwycięzcą zostaje zawodnik, który rozegrał regulaminową rundę lub rundy najmniejszą liczbą uderzeń.

b) **Stableford** – wyniki w rozgrywkach stableford liczone są jako punkty przyznawane za uzyskany wynik w stosunku do ustalonego wyniku na każdym dołku w następujący sposób:

- dwa uderzenia powyżej par (double bogey) – 0 pkt
- jedno uderzenie powyżej par (bogey) – 1pkt
- par (norma uderzeń dla danego dołka) – 2 pkt
- jedno uderzenie poniżej par (birdie) – 3 pkt
- dwa uderzenia poniżej par (eagle) – 4 pkt
- trzy uderzenia poniżej par (albatros) – 5 pkt
- cztery uderzenia poniżej par – 6 pkt

Zwycięzcą jest zawodnik, który uzyska największą liczbę punktów.

c) **Matchplay** – mecz to rozgrywka prowadzona przez jedną stronę przeciwko drugiej stronie w czasie regulaminowej rundy, chyba że Komitet postanowi inaczej. W matchplay grę prowadzi się na poszczególne dołki. Jeżeli Reguły nie zakładają inaczej, dołek wygrywa strona, która umieści piłkę w dołku w wyniku mniejszej liczby uderzeń. Dołek jest zremisowany, jeżeli każda ze stron umieści piłkę w dołku taką samą liczbą uderzeń. Mecz jest wygrany, kiedy jedna strona prowadzi większą liczbą dołków niż liczba dołków pozostałych do rozegrania. W przypadku remisu (tie) Komitet w celu rozstrzygnięcia może rozszerzyć mecz o taką liczbę dołków, jaka będzie wymagana do wygrania meczu.

d) **System handicapowy (brutto / netto)** – handicap (HCP) jest to ilość uderzeń, które odejmuje się od wyniku gracza. W celu wyrównania szans graczom posiadającym różne umiejętności, zawodnikom przyznawane są odpowiednie handicapy. W ten sposób gracz stawiający pierwsze kroki może rywalizować z graczem zawodowym.

Początkujący gracz otrzymuje HCP 54 (po 3 dodatkowe uderzenia na każdy dołek) i w miarę doskonalenia swoich umiejętności golfowych jego HCP jest obniżany.

W każdym formacie gry (strokeplay, stableford, matchplay) rozgrywki mogą być prowadzone na dwa sposoby:

- bez uwzględnienia HCP (brutto)
- z uwzględnieniem HCP (netto) – od wyniku gracza odejmuje się tyle uderzeń, ile wskazuje jego aktualny HCP gry. Kolejność odejmowania uderzeń ustalana jest zgodnie z indeksem określającym stopień trudności dołka umieszczonym na karcie wyników.

## 10. Zakres obowiązkowej etykiety

a) Przed wykonaniem uderzenia lub zamachu próbnego gracz powinien się upewnić, że nikt nie stoi w pobliżu lub w takim miejscu, by mógł zostać uderzony kijem, piłką lub

- kamieniami, żwirem, patykami i innymi rzeczami, które można przemieścić podczas uderzenia lub zamachu.
- b)** Gracz nie powinien uderzać piłki zanim nie upewni się, że grupa przed nim oddaliła się na bezpieczną odległość. Jeżeli piłka uderzona przez gracza leci w kierunku innych graczy, uderzający ma obowiązek krzyknąć **FORE!** Każdy, kto słyszy taki okrzyk, powinien się skulić zakładając, że okrzyk ten jest skierowany właśnie do niego.
  - c)** Podczas burzy z wyładowaniami elektrycznymi należy **natychmiast** przerwać grę.
  - d)** Gracz powinien naprawić divoty po swoich uderzeniach, wyrównać pitchmarki powstałe w wyniku upadku jego piłki na green oraz zagrabić bunkier, z którego wykonywał uderzenie. Należy zawsze zostawić pole golfowe w takim stanie, w jakim się je zastało lub lepszym.
  - e)** Po zakończeniu gry na dołku gracz powinien odłożyć flagę na miejsce tak, aby grupa grająca za nim znała lokalizację dołka.
  - f)** Gracz powinien poruszać się na polu golfowym w miarę szybko, tak aby nie stopować następnej grupy. Zaleca się utrzymywanie tempa grupy poprzedzającej.
  - g)** Aby utrzymać dobre tempo gry gracze powinni:
    - być przygotowani do strzału gdy jest kolej na ich uderzenie,
    - przy greenie umieszczać torby golfowe w kierunku następnego tee,
    - grać piłkę prowizoryczną, gdy jest prawdopodobne, że oryginalna piłka mogła zostać zgubiona lub opuścić granice pola,
    - po zakończeniu dołka należy natychmiast opuścić green i dopiero na następnym tee zapisać wynik.
  - h)** Jeżeli grupa golfistów idąca za nami ma szybsze tempo gry, należy ją przepuścić. Zgodnie z zasadą pierwszeństwa na polu golfowym grupa trzech golfistów ma pierwszeństwo nad czwórką, dwójka graczy powinna być przepuszczona przez trzech, natomiast gracz pojedynczy nie ma pierwszeństwa i powinien przepuszczać wszystkie inne grupy.
  - i)** Gracz nie powinien zakłócać gry innym poprzez rozmowę, ruch czy hałas. Należy upewnić się, że wszystkie urządzenia elektroniczne nie będą przeszkadzać innym graczom.
  - j)** Nie należy komentować gry innych graczy. Nie wolno udzielać ani korzystać z porad dotyczących sposobu gry, wyboru kija, odległości itp. Jedynie caddie może udzielać porad graczowi lub w rozgrywkach matchplay zawodnicy tej samej drużyny między sobą.
  - k)** W dobrym zwyczaju jest obserwowanie lotu piłki innego gracza oraz miejsca jej lądowania, a także wspólne szukanie zgubionej piłki.
  - l)** Należy pamiętać o odpowiednim słownictwie oraz kulturze osobistej.

Opracowano w oparciu o:

1. Reguły gry w golfa – Polski Związek Golfa
2. Golf Rules – Jolanta Makuch
3. Golf & Roll
4. Teraz Golf
5. A&A Golf Club
6. Klub Golfowy Komorów