
Golf – zasady gry (klub golfowy Regent College)

Wstęp

Zasady gry w golfa zostały ustanowione i spisane w 1754 roku w szkockim Klubie Golfowym Royal and Ancient of St Andrews i są „bardzo” proste. Wszystko opiera się na wbiciu niewielkiej piłeczki do nieco większej (dziesięcio centymetrowej oznaczonej i widocznej z daleka wetkniętej tam chorągiewki) dziurki oddalonej od tzw. tee (miejsce startu czyli pierwszego uderzenia) o 100 do 500 m.

Gra toczy się na polu (**golf course**) o powierzchni około 60 -100 ha, z licznymi utrudnieniami w postaci zbiorników wodnych, drzew, krzewów, wzniesień, bunkrów czy murków (co ma urozmaicić grę i krajobraz pola i nazywa się **hazard**) a klasyczna runda zamyka się w osiemnastu trasach zwanych dołkami.

W zależności od odległości pomiędzy **tee boxem** (pole startu) a dołkiem różna jest norma uderzeń przewidzianych na dołek, tzw. **PAR dołka**: wyróżniamy dołki PAR3 (odległość dla kobiet do 200 m, dla mężczyzn do 220 m), PAR4 (odległość dla kobiet 180-390 m, dla mężczyzn 200-450 m) lub PAR5 (odległość dla kobiet powyżej 360 m, dla mężczyzn powyżej 400 m). Suma PAR wszystkich dołków daje PAR pola – dla pól 18-dołkowych jest to najczęściej 72, co oznacza, że całe pole powinniśmy ukończyć w 72 uderzeniach. PAR Sand Valley = 72.

Norma ta wyznaczona jest jednak dla graczy zawodowych. Amatorzy nie są w stanie zakończyć rundy tak niskim wynikiem. W związku z tym (dla wyrównania szans) otrzymują premię w postaci dodatkowych uderzeń (oraz bliżej położonego tee boxu) czyli **handicap**. Jako jeden z najważniejszych wynalazków w golfie pozwala on rywalizować słabszym z silniejszymi zawodnikami umożliwiając wykonanie dodatkowych uderzeń. Handicap gracza jest weryfikowany na podstawie osiągniętych przez niego wyników: im niższy handicap, tym lepszy zawodnik (zawodowcy mają HCP = 0).

Rozgrywkę wygrywa zawodnik, który umieści piłkę w dołku w najmniejszej liczbie uderzeń. Nie jest to rzecz jasna proste. Konieczne są mozolna nauka i ćwiczenia. Na specjalnym miejscu do treningu (**driving range** czyli golfowa strzelnica) przekonamy się, że wybijanie piłeczki dziwnie zakrzywionymi kijami to trudna umiejętność. W wielkim uproszczeniu: dopiero lata treningu sprawiają, że jest się w stanie idealnie trafić tzw. **sweet spotem** kija (miejszem optymalnego uderzenia) w piłeczkę golfową i sprawić, by poleciała

dokładnie tam, gdzie sobie tego życzymy. Wtedy dopiero można wyruszyć z partnerami w pole.

Należy pamiętać, że o tej samej porze grę mogą rozpoczynać najwyżej cztery osoby, czyli **flight**. Każda z nich kolejno ustawia swoją piłeczkę na 1 dołku i posyła ją w kierunku dołka z obszaru tee boxa. Jest tam zwykle dokładnie opisany teren gry i rozrysowany plan, co pozwala osobom grającym po raz pierwszy na konkretnym polu zapoznać się z topografią i przyjąć określoną taktykę gry.

Miejsca na polu golfowym:

Driving range – czyli „strzelnica”

Putting range – miejsce, gdzie putterami wykańczamy grę

Tee box - pole startowe do każdego dołka

Pole ćwiczebne (akademia golfa) – na Sand Valley 6 dołków PAR 3, gdzie ćwiczymy grę. Tutaj ma wstęp każdy.

Recepcja – miejsce w domku klubowym, gdzie zgłaszamy swoje przybycie na pole, ustalamy **tee time**, czyli czas startu, dokonujemy płatności, etc.

Dołek (**hole**) ma 2 znaczenia: miejsce, gdzie wpada piłka i kończy to grę oraz obszar pojedynczej gry.

Fairway – obszar na którym rozgrywamy każdy z kolejnych dołków.

Hazzard – przeszkoda w grze.

Bunkier – dół z piachem. Obowiązują tu specjalne zasady gry (np. nie możesz przed uderzeniem dotknąć kijem piasku, testować stanu bunkra, dotykać naturalnych utrudnień znajdujących się w środku.). Bunkier poznaje się po umieszczonych w nim grabiach. A zatem, nie każdy dół z piachem jest bunkrem. Jeżeli w bunkrze znajduje się przypadkowa woda, możesz dropować piłkę poza nią, a nawet poza bunkrem. **Przed opuszczeniem bunkra gracz starannie zagrabia wszystkie ślady.**

Rough – obszar gdzie rośnie wyższa trawa.

Green - miejsce, gdzie jest zlokalizowany dołek z flagą i gdzie kończymy grę. Trawa jest tu najkrótsza i gramy tylko putterami.

Out-of-bounds – teren poza fairwayem, oznaczony białymi palikami. Nie wolno grać spoza fairwaya.

Paliki na polu:

Białe – określają granice fairwaya. Czasami sąsiednie fairwayie dzielą wspólny obszar gry.

Czerwone – water hazard – boczna przeszkoda wodna

Żółte – water hazard - frontowa przeszkoda wodna (prostopadła)

Niebieskie – teren w naprawie.

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.

Rozgrywka

Wyniki

W golfie wyróżnia się dwa sposoby liczenia wyniku:

- Netto - z uwzględnieniem Handicapu
- Brutto/Wynik bezwzględny- nie uwzględnia różnicy poziomu HCP zawodników

Wyniki zapisuje się jako ilość uderzeń na polu (lub na poszczególnych dołkach), wynik np. 82 oznacza, na polu PAR 72, wynik o 10 gorszy niż norma pola. Wynik takiej rozgrywki można zapisać jako +10. W przypadku osiągnięcia lepszego wyniku, np.. 60 (dla PAR 72), możemy taką rozgrywkę zapisać jako -12.

Formy rozgrywek zawodów golfowych

- Gra na uderzenia- **stroke play**: zwycięzcą jest gracz, który rozegrał regulaminową rundę najmniejszą liczbą uderzeń
- Gra na dołki- **match play**: wygrywa gracz, który umieścił piłkę w pojedynczym dołku mniejszą ilością uderzeń

Rodzaje rozgrywek **Stroke Play**

- Indywidualny: każdy z graczy gra indywidualnie
- Foursome: dwóch graczy gra jako partnerzy jedną piłką
- Four-ball: dwóch graczy gra jako partnerzy, każdy z nich gra swoją piłką

Rodzaje rozgrywek **Match Play**

- Pojedynczy: jeden gracz przeciwko drugiemu
- Threesome: jeden gracz przeciwko dwóm graczom (każda ze stron gra 1 piłką)
- Foursome: dwóch graczy przeciwko dwóm graczom (każda ze stron gra 1 piłką)
- Three-ball: trzech graczy przeciwko sobie nawzajem (każdy gracz gra dwa osobne mecze)
- Four-ball: lepszy wynik jednego z dwóch graczy gra przeciwko lepszemu wynikowi jednego z dwóch innych graczy
- Best-ball: jeden gracz gra przeciwko najlepszemu wynikowi dwóch lub trzech graczy

Przed każdą grą

- przeczytaj reguły lokalne
- oznacz swoją piłkę
- policz swoje kije (wolno ich mieć maksymalnie 14)

Podczas gry

- nie pytaj o poradę nikogo oprócz swojego partnera lub caddich, nie udzielaj porad nikomu oprócz swojego partnera
- nie wykonuj próbnych uderzeń podczas rozgrywania dołka

Po skończonej grze

- w **match play**: upewnij się, że wynik meczu został podany Komitetowi (czyli tym, którzy organizowali turniej)
- w **stroke play**: upewnij się, że twoja karta wyników została wypełniona poprawnie i oddana Komitetowi

Rodzaje kijów:

Driver – najdłuższy kij z dużą główką – służy do rozpoczynania gry (na długi dystans) z tee boxu.

Wood - (najczęściej nr 3 lub nr 5) – nieco mniejszy od drivera, różni się kątem ustawienia główki i długością shaftu.

Gramy nimi najczęściej na fairwayu, na odległości powyżej 100 metrów.



Iron – (od 1 do 9) kij przeznaczony do gry na średnie odległości. Im wyższy numer kija, tym piłka leci wyżej i na bliższą odległość. Kije różnią się długością shaftu oraz kątem mocowania główki.

Putter – specjalny kij o płaskiej główce przeznaczony do gry na greenie.

Wedge – podobny budową do irona, o krótszym shaftcie i bardziej wygiętej główce. Używamy ich do gry w wysokiej trawie, w piasku lub gdy chcemy, by piłka poleciała wysoko i precyzyjnie spadła na dane miejsce.

Hybryda – kije łączące cechy najczęściej woodów i ironów, używane przez bardziej doświadczonych graczy.

W swojej torbie (w czasie turnieju) **gracz nie może mieć więcej niż 14 kijów**.



Piłki:

Range'owe – używane tylko i wyłącznie na driving range.
Turniejowe – pozostałe, których używamy w czasie gry na fairway'u .

Każdy uczeń powinien mieć swoje własne, oznaczone piłki.

Etykieta golfa

BEZPIECZEŃSTWO

- Ze względów bezpieczeństwa grę zaczynają panowie a panie mają swój obszar tee z przodu, na linii lotu ich piłek nigdy nie celuj w kierunku innych osób wykonując próbny zamach
- przed oddaniem uderzenia upewnij się, że grający przed Tobą znajdują się w bezpiecznej odległości, poza zasięgiem strzału
- jeśli piłka leci w kierunku innych graczy - krzycz "Fore!"
- jeśli słyszysz okrzyk „Fore!” - kucnij i chroń głowę (zamiast zastanawiać się, skąd może lecieć piłka)
- uderzając z zagrożonego terenu, czym prędzej opuszczaj go po oddaniu strzału
- stój zawsze po prawej stronie rozgrywanego, nigdy za nim, przed piłką czy dołkiem
- stawaj w odległości co najmniej 2 metrów poza zasięgiem wzroku pochylonego gracza
- nigdy nie graj podczas burzy

UPRZEJMOŚĆ

- okazuj uprzejmość już przed rozpoczęciem gry, pojawiaj się punktualnie i przedstawiaj po imieniu



- podczas strzału partnera nie rozmawiaj, staraj się zachować ciszę, nie przeszkadzaj w koncentracji
- trzymaj piłkę, flagę oraz kij tak, by nie stały się źródłem żadnych dźwięków
- zawsze obserwuj lot piłki swojej i partnerów
- zawsze pomagaj partnerom szukać piłek (piłki szukać można tylko przez 5 minut)
- zawsze przepuszczaj graczy grających szybciej
- nie stawaj tak, aby Twój cień znalazł się na linii strzału partnera
- nie przechodź linii dzielącej piłkę i dołek, do swojej piłki dochodź dookoła greenu
- nieproszony nie udzielaj wskazówek, rad i uwag
- zapisy wyników prowadź starannie i dokładnie

KULTURA OSOBISTA

- zwyciężaj i przegrywaj z klasą
- walcz do końca
- bądź pokorny
- pomagaj nowicjuszom
- nie odwracaj się plecami do gracza, który uderza piłkę
- jeśli zabierasz na pole telefon, koniecznie wyłącz w nim dźwięki
- na polu golfowym nie gwizdź, nie nawołuj
- w czasie gry postaraj się powstrzymać od palenia
- nie zaśmiecaj pola golfowego

STRÓJ

- na polu golfowym obowiązuje koszulka z kołnierzem (polo) i spodnie
- **nie przychodź w dżinsach lub dresie**
- krótkie spodenki o długości „do kolan” dozwolone są tylko dla amatorów
- upewnij się, czy klub w którym grasz, nie wymaga długich skarpetek
- pamiętaj, że w niektórych prestiżowych klubach, by wejść do baru należy mieć na sobie marynarkę, a często także krawat
- coraz częściej dopuszczane są tylko miękkie kolce tzw. soft spikes, szczególnie w budynku klubowy

PODCZAS GRY

- na pierwszym tee grę rozpoczyna gracz z najniższym handicapem, na kolejnych ten, kto uzyskał najlepszy wynik na ostatnim dołku
- bądź gotowy do strzału, gdy jest Twoja kolej
- **graj w golfa tak, by nie spowalniać następnej drużyny**, pomiędzy uderzeniami poruszaj się w tempie, które nie opóźni gry
- torby i wózki golfowe zostawiaj jak najbliżej następnego tee (by szybko udostępnić green kolejnej grupie)

PRZEPISY PORZĄDKOWE

- nie wchodzić na green z torbą golfową

- melexem poruszaj się wyłącznie skrajem fairwayu
- nie wjeżdżaj na green wózkiem lub melexem
- naprawiaj divoty (dziury w murawie) po swoich uderzeniach
- darń wybitą uderzeniem kija golfowego odłóż na miejsce i mocno ją przydepnij
- do bunkra wchodzić zawsze od jego tylnej strony
- po uderzeniu piłki z bunkra zagrab piasek i wyrównaj powierzchnię
- nie zmieniaj i nie przestawiaj przeszkód
- jeśli na polu obecni są pracownicy porządkowi, pamiętaj że mają oni pierwszeństwo

Jeżeli gracze będą przestrzegali podanych wskazówek, gra przyniesie więcej przyjemności wszystkim użytkownikom pola. Jeżeli podczas rundy lub przez pewną jej część gracz uparcie nie przestrzega tych wytycznych ze szkodą dla innych, Komitet może podjąć wobec niego odpowiednie kroki dyscyplinarne. Jest to uzasadnione przez wzgląd na interes większości golfistów, którzy chcą grać zgodnie z wytycznymi.

Słowniczek

ADRESOWANIE

Gracz „zaadresował piłkę” gdy ustawił się do uderzenia i oparł kij o podłoże za wyjątkiem sytuacji w hazardzie, gdzie za zaadresowanie piłki uważa się moment ustawienia się do uderzenia.

ALBATROS

ten, któremu uda się dzięki dalekim uderzeniom skończyć dołek o trzy uderzenia mniej od liczby uderzeń przewidzianych dla danego dołka; to rzadkość w golfowym świecie.

BALL

piłka o średnicy ok. 42 mm i wadze 45 g. Ulubiony kolor to biały - działa uspokajająco i jest symbolem czystego ducha. Mniej popularne kolory to: żółty (niektórzy golfiści uderzając piłkami w stresujących sytuacjach widzą czerwone mroczki), pomarańczowy i różowy. W zależności od swojej struktury ball może mieć twardy lub miękki środek.

BALLMARK

jest tym samym co PITCHMARK czyli uszkodzeniem na greenie spowodowanym poprzez lądującą piłką.

Natomiast ball marker to przedmiot, za pomocą którego golfista bez niczyjego wezwania - zanim podniesie piłkę - zaznacza jej położenie na trawie, tak by jego partner mógł bez przeszkód zagrać swoją piłkę, nieco bardziej oddaloną od dołka. Ballmarkerem może być wszystko najczęściej są to specjalne w tym celu umieszczone guziki przy rękawicze golfowej, magnesy z logo lub po prostu zwykłe monety.

BIRDIE

skaczymy do góry z radości; skończyliśmy dołek o jedno uderzenie mniej niż to przewiduje par.

BOGEY

straszne zmartwienie; skończyliśmy dołek o jedno uderzenie więcej od przewidywanego

CADDIE

również nazywany „psychologiem”. To osoba, która pomaga graczowi w trakcie gry, co może obejmować m.in. noszenie i czyszczenie kijów. Caddie jako jedyny może doradzać (np. wskazywać odpowiednią linię puttowania na greenie) graczowi podczas rundy.

CHIP

uderzenie przybliżające piłkę, np. z okolic greenu by potoczyła się ona w kierunku flagi.

DIVOT

kawałek darni wrywany z ziemi po uderzeniu piłki (lub po próbnym zamachu), który należy natychmiast wstawić z powrotem i udeptać.

DZIEWIĘTNASTY DOŁEK

restauracja klubowa, przystań dla wielu golfistów, którzy pozbywają się tam swoich frustracji i opowiadają o golfowych przygodach.

FAIRWAY

FORE {for!!!}

międzynarodowy okrzyk ostrzegawczy.

GREENFEE

opłata za grę na polu golfowym wnoszona przez graczy niebędących członkami danego klubu.

GREENKEEPER

utrzymuje i pielęgnuje tereny zielone na polu, "nasłuchując", czy nie rosną chwasty.

GRA NA GREENIE

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.

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 cokolwiek 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.

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 położony 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.

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.

HANDICAP

określenie poziomu gry golfisty. Jeśli gracz potrzebuje na jeden dołek średnio o dwa uderzenia więcej niż par, to ma handicap 36. Wielu golfistów marzy o jednocyfrowym handicapie.

HEADCOVER

miękkie kaptury na woody (kije drewniane); mogą wyglądać jak maskotki

HOLE IN ONE

Uderzenie z tee prosto do dołka - sen wszystkich golfistów. Ale żeby nie stał się senną zmorą, to najbardziej zapobiegliwi optymiści zawierają ubezpieczenie, które sfinansuje szampana dla wszystkich graczy na całym polu, ponieważ tacy szczęściarze muszą go zwyczajowo postawić.

HONOR

przywilej rozpoczęcia gry z tee. Na pierwszym tee jest na ogół golfista z najniższym handicapem. Później honor ma ten golfista, który miał najniższą liczbę uderzeń na ostatnim dołku.

LADY

- 1) dama grająca w golfa;
- 2) powiedzenie oznaczające, że mężczyzna pokonał damę (lady), gdy jego piłka nie poleciała dalej niż do linii startu przeznaczonej dla pań; stawia wtedy partnerom napoje w 19 dołku.

MARKER

osoba zapisująca wyniki zawodnika na karcie wyników;. Markerem może być współzawodnik. Marker nie jest sędzią.

MARKOWANIE

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:

- który nie leży bliżej dołka, oraz
- 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 zaznaczanie przez gracza położenia piłki na trawie; najczęściej ma to miejsce na greenie.

PAR

liczba uderzeń. Dołek może być Par 3 , Par 4 lub Par 5.

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:

- zagrać piłkę(**dropować**) z punktu jak najbliższego miejsca, z którego oryginalna piłka została ostatnio zagrana,
- 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,
- upuścić piłkę, w obrębie dwóch długości kija golfowego od punktu jej spoczynku, lecz nie bliżej dołka.

PIŁKA TYMCZASOWA

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.

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.

PITCH

uderzenie przybliżające piłkę do dołka z odległości pomiędzy 60 a 80 m

PITCHFORK

widelki służące do naprawiania greenu po uderzeniu piłki.

PRO

skrót od Professional, który jest określeniem nauczyciela gry w golfa (wykwalifikowanego trenera) lub gracza zawodowego.

PROVISIONAL

piłka "prowizoryczna", którą gra się w szczególnych przypadkach, gdy nie wiadomo, czy piłka właściwa jest poza terenem pola, lub nie ma pewności czy się ona odnajdzie.

PRZESZKODA WODNA

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

- zagrać piłkę z miejsca, skąd wykonałeś swoje ostatnie uderzenie, lub

- 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:

- punkt gdzie piłka ostatni przecięła granicę hazardu wodnego, lub
- 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:

- testować stanu tego hazardu wodnego,
- dotykać ręką lub kijem golfowym ziemi w hazardzie wodnym,
- dotykać lub przemieszczać naturalnego utrudnienia ruchomego leżącego w hazardzie wodnym lub stykającego się z nim.

PUTT

ruch toczącej się piłki po greenie w kierunku dołka.

SCORE

wynik podliczonych uderzeń

SPIKES

Kolce butów golfowych. Ułatwiają zachowanie równowagi podczas uderzenia. Dawniej wykonywane z metalu, obecnie na większości pól golfowych oraz w budynkach klubowych wymagane są plastikowe spikes.

TEE

- 1) miejsce startu na każdym kolejnym dołku (tee box);
- 2) podstawka – kołeczek (przypominająca literę T), na której ustawia się piłkę na starcie. **Każdy uczeń powinien mieć swoje tee.**

TROLLEY

ręczny, często składany, wózek golfowy. na którym wozi się torbę z kijami podczas rundy.

ZIELONA KARTA

dokument uprawniający do samodzielnej gry na golfowych polach tzw. prawo jazdy golfowe. Warunkiem jej uzyskania jest zdanie egzaminu składającego się z części teoretycznej i praktycznej. Pola golfowe często prowadzą specjalne kursy pod okiem PRO zakończone egzaminem.



Wymagania do egzaminu teoretycznego na Zieloną Kartę:

<http://golfzawarcie.pl/wp-content/uploads/2017/06/Zielona-Karta-teoria.pdf>

Opracowano na podstawie przepisów gry w golfa PZG, oraz stron klubów golfowych.