

# Golf

## Lühijuhend algajale

Golfimängu põhimõtte ning üldreeglid on väga lihtsad. Käesolev infoleht tutvustab seda mängu inimestele kes teevad golfimänguga esimest tutvust ning siin antavatest teadmistest piisab, et Audru golfiväljakul koos sõpradega meeldivalt aega veeta. Selleks, et golfiga tõsisemalt tutvust teha, peaks tulevane golfimängija osalema roheline kaardi algkursusel ning täpsemalt uurima golfireegleid (eesti keeles vaata [www.golf.ee](http://www.golf.ee))

## Väljak

Golfiväljak koosneb tavaliselt 18 või 9 rajast, mis on vastavalt nummerdatud. Mängija ülesandeks on läbida rada numbritega kehtestatud järjekorras ning võimalikult väheste löökide arvuga. Iga rada loetakse läbituks siis, kui pall raja lõpus olevasse 108 mm diameetriga auku on kukkunud.



## Rada

Golfirajad on erineva pikkusega. Raja PAR märgib löökide arvu, millega heade oskustega golfimängija peaks antud rajal palli auku toimetama. Tavaliselt leidub väljakutel 3 erineva PAR-ga radasid:

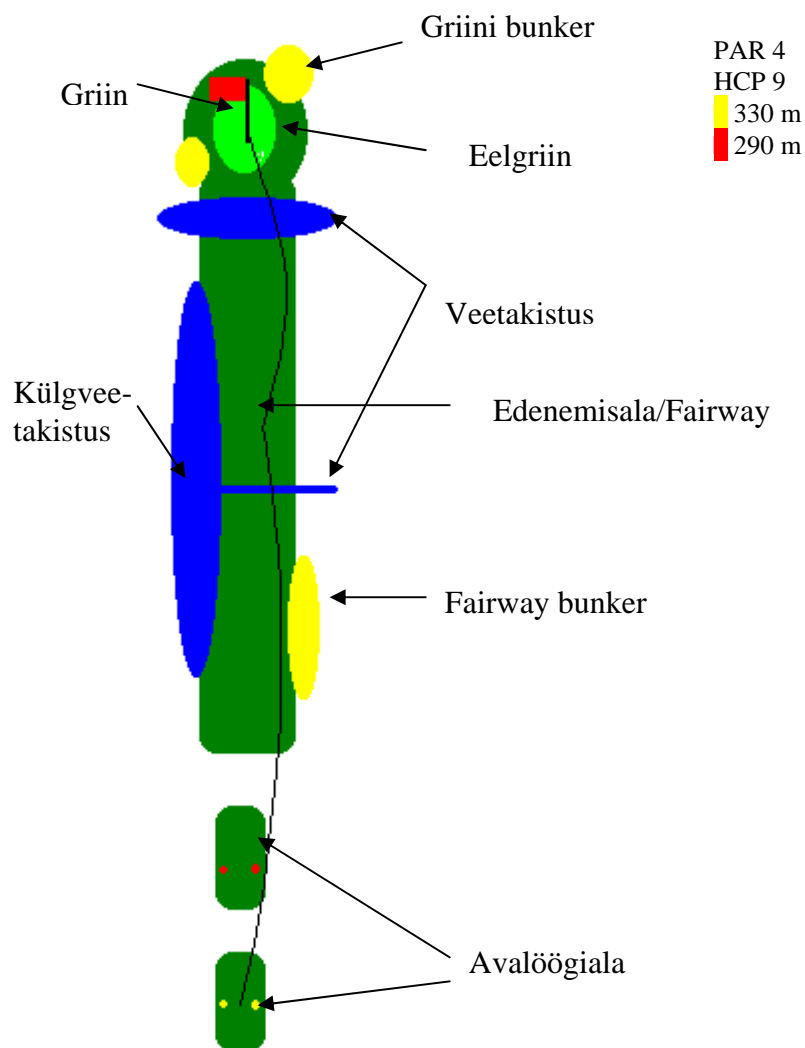
- PAR 3 – rajad mille pikkus on vahemikus kuni 200 m
- PAR 4 – rajad mille pikkus on ca 200-400 m
- PAR 5 – rajad mille pikkus on ca 400 – 500 m

Raja PAR on arvatud nii, et kaks lööki arvestatakse griinil palli auku veeretamise - puttamise jaoks. Seega peaks vastavalt PAR 3 rajal palli esimese kauglöögiga griini peale lööma. PAR 4 rajal peaks selleks kuluma kaks kauglööki ning PAR 5 rajal kolm lööki.

Ei ole kahte ühesugust golfirada, sest nende disain sõltub nii looduslikest tingimustest kui ka arhitekti visioonist. Siiski koosneb iga rada teatud kindlastest osadest ning takistustest, mille varieerimine teebki iga golfiraja ainulaadseks ning golfimängu vaheldusrikkaks.

Peale PAR-i iseloomustatakse iga rada ka tema raskusastmega, mida märgistab raja indeks ehk händikäpi number (HCP). Number 1 märgib raskeimat rada. Samuti on iga raja kohta teada tema ligikaudne pikkus avalöögist kuni auguni.

Järgneval joonisel on kujutatud PAR 4 rada ning erinevad võimalikud raja osad:



## Avalöögi ala - Tii

Avalöögi alalt teeb mängija antud raja esimese löögi.

Igal rajal on tavaliselt rohkem kui üks avalöögi ala. Kollane märgib mängukogemustega härrade avalöögi kohta. Punane avalöögi ala teeb raja lühemaks ning on mõeldud daamide, senioride ning algajate härrade jaoks.

Avalöögi alal võib palli asetada väikese tikku (inglise keeles “peg” või “tee”) otsa, et lööki lihtsamaks teha.

PAR 4 ja PAR 5 radadel on tavaliselt löögi eesmärgiks tabada edenemisala ehk fairway'd ning lüüa võimalikult kaugemale – et vahemaa lipuni oleks võimalikult väike. Avalöögi alal tarvitatakse väiksema kaldega “raud” keppe või ka “puu” keppe, millega on võimalik kaugemale lüüa.

## Edenemisala – Fairway

Edenemisala on raja piirkond kus muru on lõigatud lühikeseks ning löögi sooritamine kõige lihtsam. Väljapool Fairwayd on löögi sooritamine raskendatud. Seega on mängija eesmärgiks tabada palliga fairwayd.

Edenemisalal kasutatakse tavaliselt “raud” keppe.

## **Ruff**

Ruff on ala väljaspool fairway'd. Ruff'i alal on rohi kas üldse niitmata või siis lõigatud nii kõrgelt, et löögi sooritamise sealt on tublisti raskendatud. Sageli võib palli ruffis ka ära kaotada.

## **Aut**

Aut ehk out-of-bounds on ala väljaspool golfiväljakut ning märgistatud valgete vaiadega. Kui pall satub auti, siis teda sealt edasi mängida ei ole lubatud. Mängija peab sellises olukorras sooritama uue löögi uue palliga samalt kohalt kust ta tegi ka eelmise löögi.

## **Griin**

Griin on ala, kuhu on tehtud auk, millesse tuleb pall veeretada. Griinil on muru niidetud nii madalalt, et pall veereb nagu vaibal. Et augu asukoht kaugele paistaks, on augu keskele paigaldatud lipuvarras ning lipp. Kui pall on mängija poolt löökidega griinile toimetatud, siis võetakse lipp august välja ning mängija kasutab spetsiaalset keppi "putterit", et pall auku veeretada.

## **Eelgriin**

Eelgriin ehk foregreen on ala mis ümbritseb griini. See ala on niidetud pisut kõrgemalt kui griin ning pall ei veere eelgriinil sama hästi. Seepärast kasutatakse eelgriinil putteri asemel sageli raudkeppe ning sooritatakse lühike ning kaarega löök(inglise keeles "chip").

## **Veetakistused**

Selleks et golfimängu raskemaks teha on väljakule rajatud ka takistusi. Veetakistused jagatakse kahte liiki:

- Veetakistused mis lõikuvad fairway'ga ning tähistatakse kollaste vaiadega
- Küljvee takistused, mis külgnevad fairway'ga ning tähistatakse punaste vaiadega

## **Liivabunker**

Mängu raskendamiseks on väljakule rajatud ka liivabunkrid. Löögi sooritamise bunkerist on oluliselt raskem kui muru pealt. Sellepärast soovivad mängijad palli bunkerisse sattumist vältida. Bunkerisse sattunud palli lüüakse tavaliselt suure nurgaga kepiga(inglise keeles sandwedge).

## **Parandatav pinnas**

Vahel toimuvad väiksemad väljaku hooldustööd samaaegselt kui väljak on ka mänguks avatud. Parandatavad piirkonnad märgistatakse sellistel puhkudel siniste vaiadega. Sellisele alale sattunud palliga ei ole lubatud mängida, vaid pall tuleb sealt käsitsi ära võtta ning uuesti mängu panna väljaspool parandatavat ala.

## **Mängu põhireeglid**

Golfimängu põhireegel on väga lihtne: palli mängitakse sealt kuhu ta eelmise löögi tagajärjel pidama jäi. Seega, kui reeglitega pole sätestatud teisiti, ei tohi mängija parandada ega lubada muuta paremaks palli asukohta ega kavatssetavat asendit või swingi.

Sellest reeglist piisaks kui mängijad suudaksid alati täpselt lüüa. Kuna see tavaliselt nii ei ole ning pall satub auti, ruffi, vette, loomade poolt tekitatud auku või kaob lihtsalt ära, siis on olemas väga paljud lisareeglid mis määravad, kuidas sellistes olukordades tegutsema peab. Kuigi kõik on täpselt kirjas golfireeglites ([http://www.golf.ee/golfi\\_reeglid\\_est.php](http://www.golf.ee/golfi_reeglid_est.php)), on sageli olukorra interpreteerimine keeruline. Käesolevas kirjatükis tutvustame lühidalt tähtsamaid olukordi, ning kuidas nendesse sattudes talitada.

## **Pall on audis**

Kui mängija näeb, et pall lendas auti, siis lööb ta uue palli samast kohast kus ta tegi eelmise löögi ning lisab skoorile ühe trahvilöögi. Seega, kui mängija lõi esimese löögi avalöögi alalt auti, siis tema järgmine löök on kolmas sellel rajal.

## ***Pall kadunud***

Kui mängija ei suuda viie minuti jooksul oma palli leida, siis peab ta minema tagasi samasse kohta kust ta tegi eelmise löögi ning mängima uue palli ühe trahvilöögi arvestamisega

## ***Varupall***

Kui mängija pole kindel kas tema pall maandus audis või kusagil väljaspool rada – nii et pole kindel kas ta selle leiab, siis paneb ta ta igaks juhuks samast kohast mängu varupalli. See reegel on selleks et vältida tagasi minekut, kui palli ei õnnestu leida. Sellisel juhul mängitakse järgmisena varupalli. Kui pall ei ole kadunud, siis mängitakse esimest palli. Varupall ei oma siis tähendust ning võetakse mängust välja.

## ***Mittemängitav pall***

Vahel tekib olukord kus palli asukoht ei võimalda sooritada normaalset golfilööki. Sellises olukorras võib mängija kuulutada oma palli mittemängitavaks suvalises väljaku osas - välja arvatud juhul, kui see pall paikneb veetakistuses. Kui mängija arvab, et tema pall on mittemängitav, tuleb mängijal (lisades skoorile ühe löögi) mängida pall võimalikult selle koha lähedalt, kust esialgset palli viimati löödi.

## ***Pall on veetakistuses***

Kui pall on sattunud veetakistusse, siis võib mängida uue palli veetakistuse tagant või külgveetakistuse kõrvalt ühe trahvilöögi lisamisega.

## ***Ebanormaalsed pinnaseolud***

Ebaharilike pinnasetingimuste segav mõju mängualal (fairway, eelgriin või griin) ilmneb sel juhul, kui pall asub sellises paigas või puudutab seda, samuti kui väljaku olukord segab mängijat asendi sissevõtmisel või kavatsetaval swingil. Kui pall on puttamisgriinil, avaldub vastav segamine ka siis, kui mõni neist teguritest leidub mängija puttamisjoonel. Sellisel juhul võib mängija ilma karistuslöögita mängida palli ühe kepipikkuse ulatuses (kuid mitte augule lähemal) esialgsest asukohast.

## ***Etikett***

### ***Käitumine väljakul***

#### ***Ohutus***

Löögiks valmistumisel ja harjutuslöökide sooritamisel peaks mängija olema kindel, et keegi ei seisa paikade läheduses, mida võib tabada golfikepp, mängitav pall, ning samuti kivid, oksad ja muud esemed, mis võivad löögil või hoovõtul liikuda.

#### ***Arvestamine teiste mängijatega***

Kui mängija on võtnud mängitavale pallile suuna või sooritab lööki, ei tohi keegi liikuda, vestelda või seista selle palli ja augu lähedal ega nende taga.

Lööki ei tohi sooritada enne, kui eespool asuvad mängijad on jõudnud väljaspoole löögiulatust.

#### ***Mängutempo***

Mängida tuleb viivitusteta — see on kõigi asjaosaliste huvides.

Kui mängija arvab, et ta pall võib olla kadunud väljaspool veetakistust või on audis, peaks ta aja säästmiseks mängu panema ka varupalli.

Kui palli pole võimalik hetkel leida, peaksid palli otsivad mängijad andma tagumisele grupile märku möödaminekuks. Mängu ei tohi jätkata enne, kui tagumine grupp on mööda läinud ja asub väljaspool löögiulatust.

Raja mängimise lõppedes peavad mängijad viivitamatult lahkuma puttamisgriinilt.

Kui teatud mängijate grupp takerdub rajal, kaotades eesmisele grupile rohkem kui ühe raja, peaksid nad paluma järgnevat gruppi mööda minna.

## ***Väljaku korrashoid***

### **Augud bunkris**

Enne bunkrist lahkumist peaks mängija hoolikalt täitma ja siluma kõik augud ning jalajäljed.

### **Pinnasele tekitatud vigastuste parandamine**

Mängija peab hoolitsema selle eest, et tema poolt lahtilöödud pinnas asetataks edenemisasal otsekohe tagasi ja et kõik puttamisgriinile palliga tekitatud lohud parandataks hoolikalt.

Allikas: <http://www.audrugolf.ee/uploads/Golfi%20ABC.doc>