

Strokeplay	Matchplay
<b>Ogólne</b>	
<p>Gra na ilość uderzeń. Przeciwnikami zawodnika są wszyscy uczestnicy turnieju.</p> <p>Każdy rozgrywany dołek musi być zakończony wbiciem piłki do dołka. Gracz zapisuje ilość uderzeń uzyskanych na każdym dołku wraz z ewentualnymi uderzeniami karnymi, które na tym dołku otrzymał.</p> <p>Pod koniec rundy, lub kilkurundowego turnieju gracz z najniższą ilością uderzeń wygrywa.</p> <p>Ilość uderzeń można liczyć brutto, czyli uzyskane w rzeczywistości, lub netto, czyli pomniejszone o Handicap Gry, lub ustaloną jego część.</p>	<p>Gra na wygrane i przegrane dołki pomiędzy dwoma zawodnikami, lub dwoma drużynami. Nie liczy się suma uderzeń ze wszystkich rozegranych dołków.</p> <p>Każdy dołek to oddzielny mini-mecz. Każdy zawodnik lub drużyna może w każdej chwili darować (nieodwołalnie) następne uderzenie, oraz poddać dołek, lub cały mecz. Jeżeli mecz nie zostanie poddany, wygrywa zawodnik lub drużyna, która wygrała więcej dołków, lub która prowadzi większą ilością wygranych dołków, niż pozostało do rozegrania ustalonej rundy.</p> <p>W przypadku meczu indywidualnego, musi się on zakończyć zwycięstwem jednego z graczy. Jeżeli nie nastąpi to podczas rundy, gracze muszą kontynuować grę do czasu, aż jeden z nich wygra dołek i w związku z tym, cały mecz.</p> <p>W meczach drużynowych, gdy do ogólnego wyniku liczy się wiele pojedynczych meczy, za które otrzymuje się punkty, np. wygrana = 1, remis = ½, przegrana = 0, poszczególne mecze składowe mogą kończyć się remisami, chyba, że są meczami rozstrzygającymi wynik całego meczu i wtedy muszą zakończyć się zwycięstwem jednej ze stron.</p>
<b>Kary</b>	
<p><b>Każdy zawodnik powinien zaznajomić się z regułami gry w golfa, a zwłaszcza z karami za złamanie tych reguł. Poniżej zamieszczone są wyłącznie przykładowe reguły. Większość kar, które w Strokeplay nakładają na gracza dwa uderzenia, w Matchplay powodują przegranie dołka.</b></p>	
<p>Nie wbicie piłki do dołka, czyli niezakończenie dołka, np. przyjęcie „gimmie” = dyskwalifikacja, jeżeli gracz zagra piłkę z następnego tee.</p>	<p>Nie ma kary gdy gracz, któremu darowano putt – otrzymał „gimmie” – uderzy piłkę i wbije ją do dołka lub nie trafi do dołka.</p>
<b>Zagranie spoza obszaru tee lub z niewłaściwego obszaru tee</b>	
<p>2 uderzenia karne oraz konieczność powtórzenia uderzenia z poprawnego obszaru tee. Jeżeli się tego nie dokona – dyskwalifikacja.</p>	<p>Bez kary, lecz przeciwnik MOŻE poprosić o powtórzenie uderzenia z poprawnego miejsca.</p>
<b>Zagranie poza kolejnością</b>	
<p>Bez kary, chyba, że gracze się zmówili by uzyskać korzyść.</p>	<p>Bez kary, lecz przeciwnik może poprosić o powtórzenie w odpowiedniej kolejności.</p>
<b>Błędna informacja dotycząca ilości wykonanych uderzeń</b>	
<p>Jeżeli zostanie skorygowana przed podpisaniem karty – bez kary.</p>	<p>Przegranie dołka.</p>
<b>Przemieszczenie piłki przeciwnika poza poszukiwaniami</b>	
<p>Bez kary – piłka musi zostać odłożona na poprawne miejsce</p>	<p>Kara jednego uderzenia – piłka musi być odłożona na poprawne miejsce.</p>
<b>Trafienie piłką w przeciwnika lub jego sprzęt</b>	
<p>Rub of the Green – piłka musi być grana tak jak leży ze wszystkimi tego konsekwencjami.</p>	<p>Można powtórzyć uderzenie bez kary lub grać piłkę tak jak leży.</p>
<b>Trafienie piłką w piłkę przeciwnika</b>	
<p>Poza Greenem – bez kary. Obie piłki na Greenie – 2 uderzenia karne.</p>	<p>Bez kary bez względu na to, gdzie znajdowały się piłki.</p>
<b>Łamanie reguł</b>	

Zgoda na złamanie reguł = dyskwalifikacja.	Ponieważ gracze grają tylko przeciwko sobie, mogą „przymykać oko” na złamanie niektórych reguł ale nie może się to dziać w formie uzgodnionej, ponieważ może to również skutkować dyskwalifikacją. W każdym przypadku zakończenie dołka anuluje wszelkie popełnione na nim przewinienia.
<b>Trening na polu przed rundą w dniu rozgrywek</b>	
Zabroniony pod karą dyskwalifikacji, chyba, że Komitet Turnieju zarządzi inaczej.	Dozwolony, chyba, że Komitet Turnieju zarządzi inaczej.
<b>Reguła dwóch piłek</b>	
W razie niepewności co do procedur można zagrać drugą piłkę i wyjaśnić sytuację przy zdawaniu karty.	Nie można wprowadzać do gry drugiej piłki. Należy wezwać sędziego lub podjąć własną decyzję i grać pod protestem jeżeli przeciwnik się z nią nie zgadza. Protest rozstrzyga Komitet Turnieju.
<b>Zawieszenie gry</b>	
Grę może zawiesić tylko Komitet Turnieju.	Grę mogą zawiesić za obopólną zgodą gracze, jeżeli nie wpłynie to na całość rozgrywek.