

A więc zaczynamy!

Łatwe!

Dla
wszystkich! Gdziekolwiek!

Golf przenośny



TOTTORI

Prefektura Tottori,
gdzie zaczął się golf przenośny!

**Wszystko co musisz wiedzieć o
golfie przenośnym w tej jednej
małej ulotce!**

- Historia
- Gra
- Sprzęt
- Zasady...

Przewodnik



Golf przenośny rozpoczął się w prefekturze Tottori

Nie musisz być dobry w golfie przenośnym, by w niego grać. Musisz wiedzieć kiedy się skoncentrować, kiedy użyć siły i kiedy dostosować zamach. Reguły też są bardzo proste. Nawet początkujący natychmiast nauczą się! W golfa przenośnego grają osoby w każdym wieku, nie tylko starsze, a sam golf rozprzestrzenił się nie tylko w Japonii, ale też w innych krajach.

Skąd więc pochodzi nazwa?

Ta gra nazywa się „golfem przenośnym” ponieważ można w

„Tak proste, każdy może w niego grać wszędzie!”



nią grać na szkolnych boiskach. (nazywanych w Japonii „grounds”) Nie trzeba podróżować na odległe pola golfowe, by cieszyć się grą. **I jest to tak proste, że każdy może grać gdziekolwiek.**



Wydmy Tottori

Wybrzeże Uradome
Geopark Sanin Kaigan



Cechy golfa przenośnego

1 Można w niego grać wszędzie

Pola nie muszą spełniać konkretnych standardów. Mogą być ustawione gdziekolwiek – na boiskach, przy rzece, w parkach, ogrodach itd. W zależności od celów gry, ich umiejętności czy otoczenia.

2 Rozłożenie jest proste

Dołki nie muszą być wykopywane jak w tradycyjnym golfie. Pole może być ustawione jedynie przez rozstawienie prosto flag.

3 Zasady są proste

W porównaniu do innych sportów, reguły są bardzo proste i można je szybko zapamiętać już po jednej rundzie.

4 Nie ma ograniczeń co do ilości graczy.

W golfa przenośnego można grać samemu lub, jeśli miejsce na to pozwala, można grać w setkę osób jednocześnie. Piłka nie jest noszona przez wiatr, dlatego jeśli ostrożnie ustawi się flagi, gra może bez problemu rozpocząć się od każdej z nich w tym samym czasie.

5 Jesteś sędzią

Gracze mogą podczas gry sędziować. Jeśli nie można podjąć decyzji, należy dojść do ugody biorąc po uwagę osoby grające z Tobą.

6 Nie musisz być dobrym graczem by się dobrze bawić

Jak w przypadku innych sportów rywalizacyjnych, im dłużej grasz w golfa przenośnego, tym lepszym się stajesz. Jednak golf przenośny to taka gra, podczas której możesz się dobrze bawić i bez bycia w niej dobrym. Jest to zabawa dla osób w każdym wieku, od dzieci do starszych. Ma wszystko by być przyjemną rodzinną rozrywką.

7 Nie ma ograniczeń czasowych

Nie ma w tej grze zegara, dlatego też można grać tyle, ile się chce, w zależności od umiejętności, liczby graczy lub rodzaju pola.





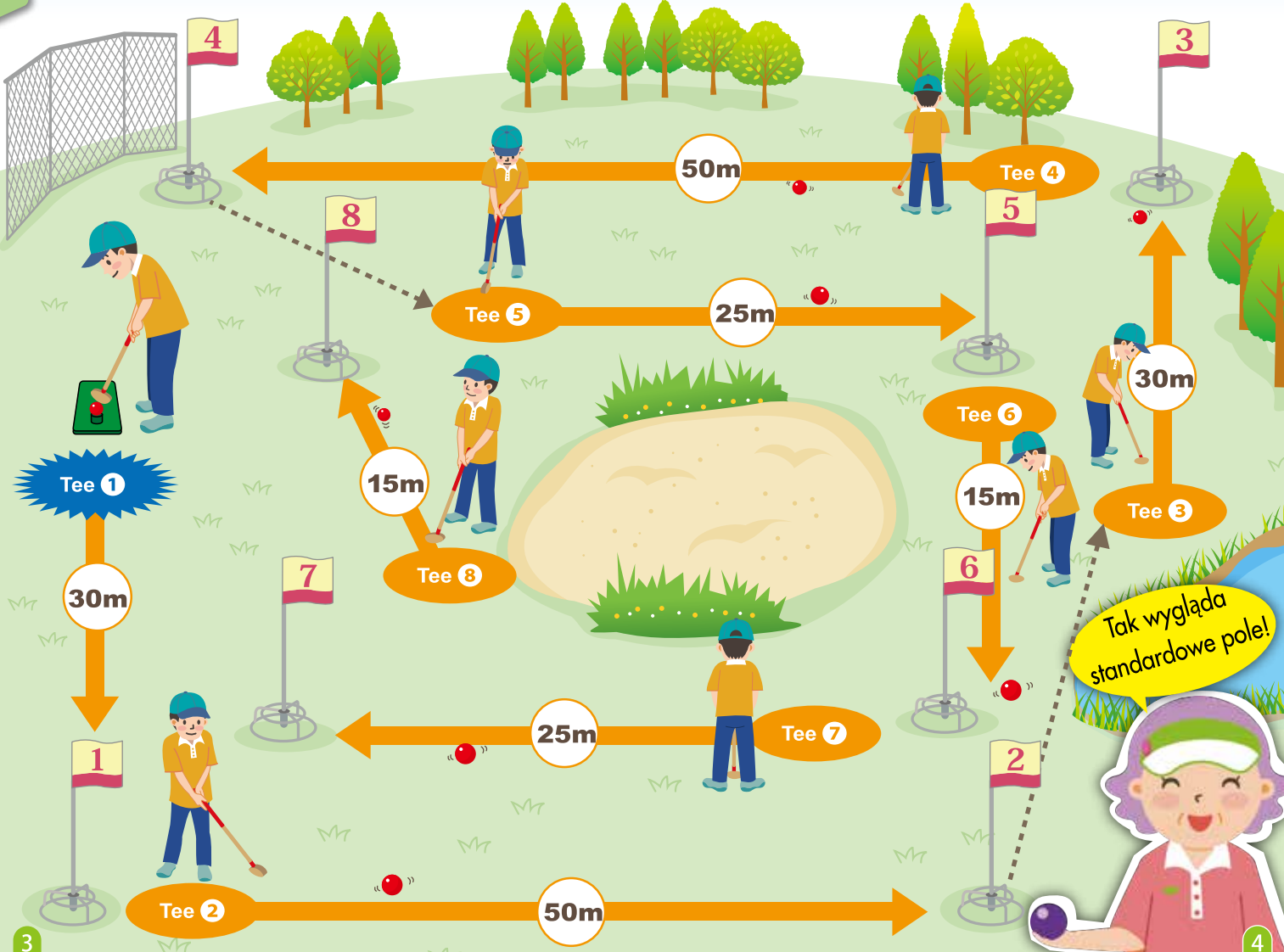
Jak grać w golfa przenośnego?

Ogólne zasady

Golf przenośny ma swoje własne kluby, piłki, flagi i maty do gry. Gra się w niego jak w golfa tradycyjnego: uderzasz piłkę kijem tyle razy ile potrzebujesz, by trafić nią do flagi.

Pole

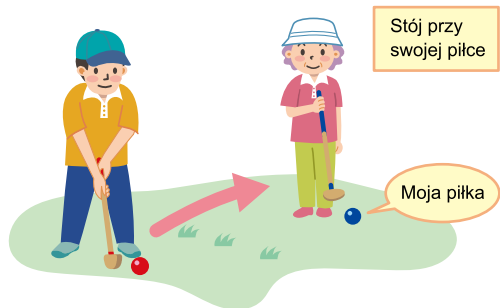
Standardowe pole ma 8 dołków, po dwa z długością 50m, 30m, 25m i 15m.



Tak wygląda standardowe pole!

1 Etykieta gracza

Po wykonaniu ruchu szybko przesuń się na bok, by kolejny gracz mógł wykonać swój ruch.



Gdy inny gracz w Twojej grupie wykonuje ruch, nie stój ani nie rozmawiaj obok jego/jej piłki, flagi albo za czy przed tym graczem. Nie uderzaj też piłki dopóki grupa przed Tobą nie skończy ruchu.



Popraw pozostawione przez siebie wgłębienia czy ślady stóp.

Co powinienem zrobić gdy to się stanie?

Pyt. 1 Gracz przede mną nie poprawił pozostawionych przez siebie śladów. Mogę to naprawić?

Odp. Tak, możesz. Ale nie wolno zmieniać niczego innego na polu.



2 Jak postępuje rozgrywka

Gracze wykonują uderzenia w ustalonej kolejności zaczynając od maty i licząc ile uderzeń zajmie do zatrzymania się piłki przy fladze.

Kolejność rozgrywki

Kolejność rozgrywki jest ustalana przed rundą początkową. (grupa mogą trzymać się tej samej kolejności albo ją zmieniać)

Taka sama kolejność rozgrywki

1 2 3 4 5 6

A B C D E F

«Przykład» Kolejność rozgrywki przy doku nr 1
A → B → C → D → E → F
Kolejność rozgrywki przy doku nr 2
A → B → C → D → E → F
...

Zmienna kolejność rozgrywki

← Przejście na wcześniejsze miejsce w kolejności

«Przykład» Kolejność rozgrywki przy doku nr 1
A → B → C → D → E → F
Kolejność rozgrywki przy doku nr 2
B → C → D → E → F → A
Kolejność rozgrywki przy doku nr 3
C → D → E → F → A → B
...

↑ Pierwszy gracz uderza ostatni

Co powinienem zrobić gdy to się stanie?

Pyt. 2 Co się stanie gdy pomieszasz nam kolejność rozgrywki?

Odp. Jeśli inni gracze się zgodzą, wróć do pierwotnej kolejności rozgrywki przy następnym uderzeniu. Gdy inni gracze będą nalegać na ponowne rozegranie przy danym doku, graj w ustalonej kolejności od początku. (Nie ma uderzeń karnych)

Pyt. 3 Co się stanie jeśli uderzę piłkę innego gracza przez przypadek?

Odp. Ten gracz może położyć nową piłkę na miejsce starej. (Nie będzie punktów karnych)

Następujące po sobie uderzenia

Uderzenie piłki kilka razy pod rząd jest niezgodne z regułami gry.

WYJĄTEK

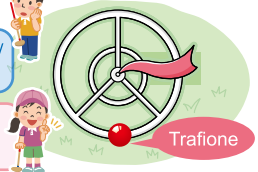
Jeśli jednak piłka jest bliżej niż na odległość kija od flagi, gracz może ponowić i dokończyć uderzenie.

Poprawna etykieta
Trafiam do dolka!

Co powinienem zrobić gdy to się stanie?

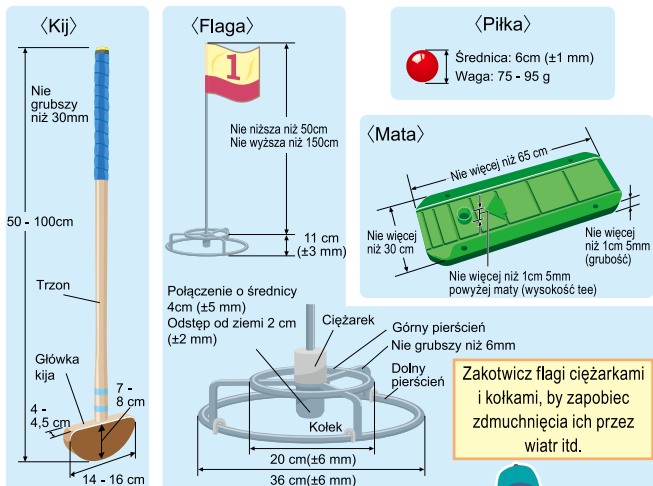
Pyt. 4 Czy uderzenie uznane jest za skończone, gdy piłka wylądowała tuż przy obramowaniu flagi?

Odp. Tak, takie uderzenie uznaje się za trafione.



3 Sprzęt

Rozgrywka musi być prowadzona przy użyciu specjalnych kijów, piłek, flag i mat.



Na to uważaj!

Kije mogą być owinięte taśmą do trzymania, ale nie mogą być w inny sposób modyfikowane.



Granie kijem z przyklejonym futerałem na piłki uważane jest za modyfikację.



4 Zamachy próbne podczas gry

Zamachy próbne nie mogą spowodować uderzenia piłki w żadnym momencie gry. (Każdy zamach próbny, który to powoduje, otrzymuje 1 uderzenie karne)



5 Wsparcie

Gracze nie mogą prosić ani otrzymywać żadnego fizycznego wsparcia ani rady przy uderzeniu.

6 Uderzaj w piłkę tam, gdzie jest

Jeśli piłka wylądowała w krzakach itd., gracz może jedynie ruszać krzaki lub inne elementy środowiska, by sprawdzić, gdzie leży piłka. Gracze nie mogą ścinać trawy, łamać gałęzi ani w żaden sposób usuwać przeszkód.



7 Jak uderzać piłkę

Gracze muszą czysto uderzać piłkę główką kija. Popychanie lub podrzucanie piłki jest niezgodne z zasadami. (Za każdy niewłaściwy kontakt z piłką doliczane jest 1 uderzenie karne)

Na to uważaj!



Obydwie strony są płaskie i można ich użyć do uderzenia piłki.

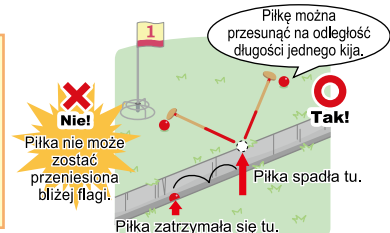


Jeśli nieuderzona piłka poruszy się za sprawą wibracji lub wiatru, możesz przywrócić ją na miejsce.

8 Piłka zgubiona i poza obszarem

Jeśli gracz zgubi swoją piłkę lub wybijie ją poza obszar gry, może uderzyć piłkę z jakiegokolwiek dogodnego miejsca nie bliżej niż wcześniej od flagi.

Jeśli nie da się uderzyć piłki wcześniej jej nie dotykając, gracz może przenieść piłkę na odległość jednej długości kija od miejsca, w której wcześniej piłka leżała.



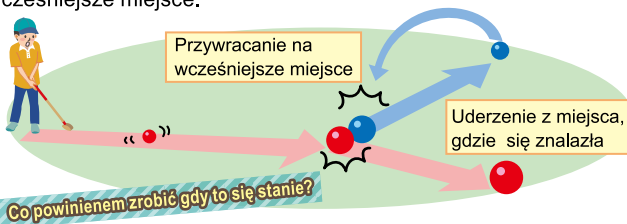
9 Jeśli piłka przeszkadza w uderzeniu.

Gracze mogą poprosić, by piłki zostały na chwilę usunięte, jeśli przeszkadzają w ich uderzeniu. Gdy tak się dzieje, każdy gracz musi zaznaczyć miejsce swojej piłki specjalnym znacznikiem od strony najdalej od flagi.



10 Gdy Twoja piłka uderzy piłkę innego gracza.

Jeśli Twoja piłka uderzy piłkę innego gracza, uderzasz ją potem tam, gdzie się zatrzymała. Drugi gracz przesuwa piłkę na jej wcześniejsze miejsce.



Pyt.5 Co się stanie, gdy moja piłka uderzy piłkę innego gracza i dotrze do flagi? A co jeśli piłka innego gracza dotrze?

Odp. Liczy się jako trafienie piłką. Trafienie innego gracza piłką nie zostaje uznane i piłka wraca na miejsce.

Pyt.6 Co się stanie, jeśli moja piłka uderzy innego gracza albo coś innego?

Odp. Traktowani są jak przeszkody. Uderzasz potem piłkę z miejsca, w którym się znalazła.

11 Jeśli piłka jest ruszona przez wiatr

Gracze nie mogą uderzać piłki, gdy jest w ruchu. Jeśli Twoja piłka jest w ruchu przez wiatr, uderzasz ją z miejsca, w którym się zatrzymała. Jeśli potoczy się pod flagę, liczy się jako trafienie.



12 Trafienie za pierwszym razem

Każde trafienie za pierwszym razem jest traktowane jako odjęcie 3 uderzeń od wyniku całkowitego.

13 Jak prowadzić tabelę wyników

Gracz	1	2	3	4	5	6	7	8	Wynik	18	21	24	27	30	33	36	39
1	○	○	○	○	○	○	○	○	33	33	33	33	33	33	33	33	33
2	△	△	△	△	△	△	△	△	36	36	36	36	36	36	36	36	36
3																	

WYJĄTEK

Jeśli trafisz za pierwszym razem, zaznacz za pomocą „1” lub „-” liczbę uderzeń przypadającą na tę flagę i dodaj 1 do wyniku całkowitego. Odejmij 3 punkty od faktycznego wyniku za każde trafienie za pierwszym razem i zapisz wynik jako końcowy.



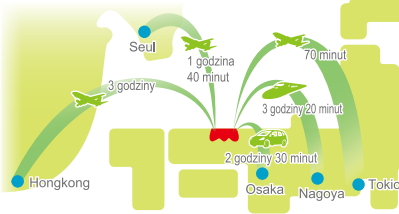
Stowarzyszenie Turystyczne Prefektury Tottori (strona angielska)

<http://www.tottori-tour.jp/en/>

Dojazd

✈️ (Samolotem)

- Z Tokio (Haneda) do lotniska Tottori (około 70 minut)
- Z Tokio (Haneda) do lotniska Yonago Kitaro (około 80 minut)
- Z Seulu (Międzynarodowe lotnisko Incheon) do lotniska Yonago Kitaro (około 1 godziny 40 minut)
- Z Hong Kongu (Międzynarodowe lotnisko Hongkong) do lotniska Yonago Kitaro (około 3 godziny)



🚆 (Pociągiem)

- Z Tokio (około 5 godzin)
Shinkansen → przesiadka na stacji Shinosaka w pociąg Super Hakuto do stacji Tottori
- Z Nagoya (około 3 godziny 20 minut)
Shinkansen → przesiadka na stacji Himeji na pociąg Super Hakuto do stacji Tottori
- Z Osaka (około 2 godziny 30 minut)
SSuper Hakuto do stacji Tottori



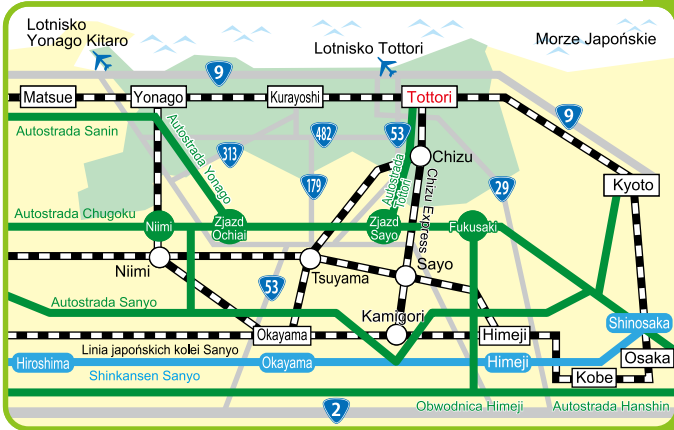
(Samochodem)

- Z Nagoya (około 4 godziny 30 minut)
Autostrada Meishin → autostrada Chugoku → zjazd Sayo → autostrada Tottori → Tottori
- Z Osaka (około 2 godziny 30 minut)
Autostrada Chugoku → zjazd Sayo → autostrada Tottori → Tottori



(Autokarem pospiesznym)

- Z Tokio (około 10 godzin 10 minut)
- Z Osaka/Kobe (około 2 godziny 50 minut)



Odwiedź stronę, by dowiedzieć się o certyfikowanych kursach golfowych w prefekturze Tottori: (strona japońska)

<http://www.groundgolf.or.jp/tabid/59/>

[catid/40default.aspx](http://www.groundgolf.or.jp/tabid/59/catid/40default.aspx)

Więcej informacji

Urząd prefektury Tottori, wydział promocji regionu, sekcja sportowa

✉ sports@pref.tottori.lg.jp

FAX +81-857-26-8108

1-220 Higashimachi, miasto Tottori, prefektura Tottori 680-8570