

**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.





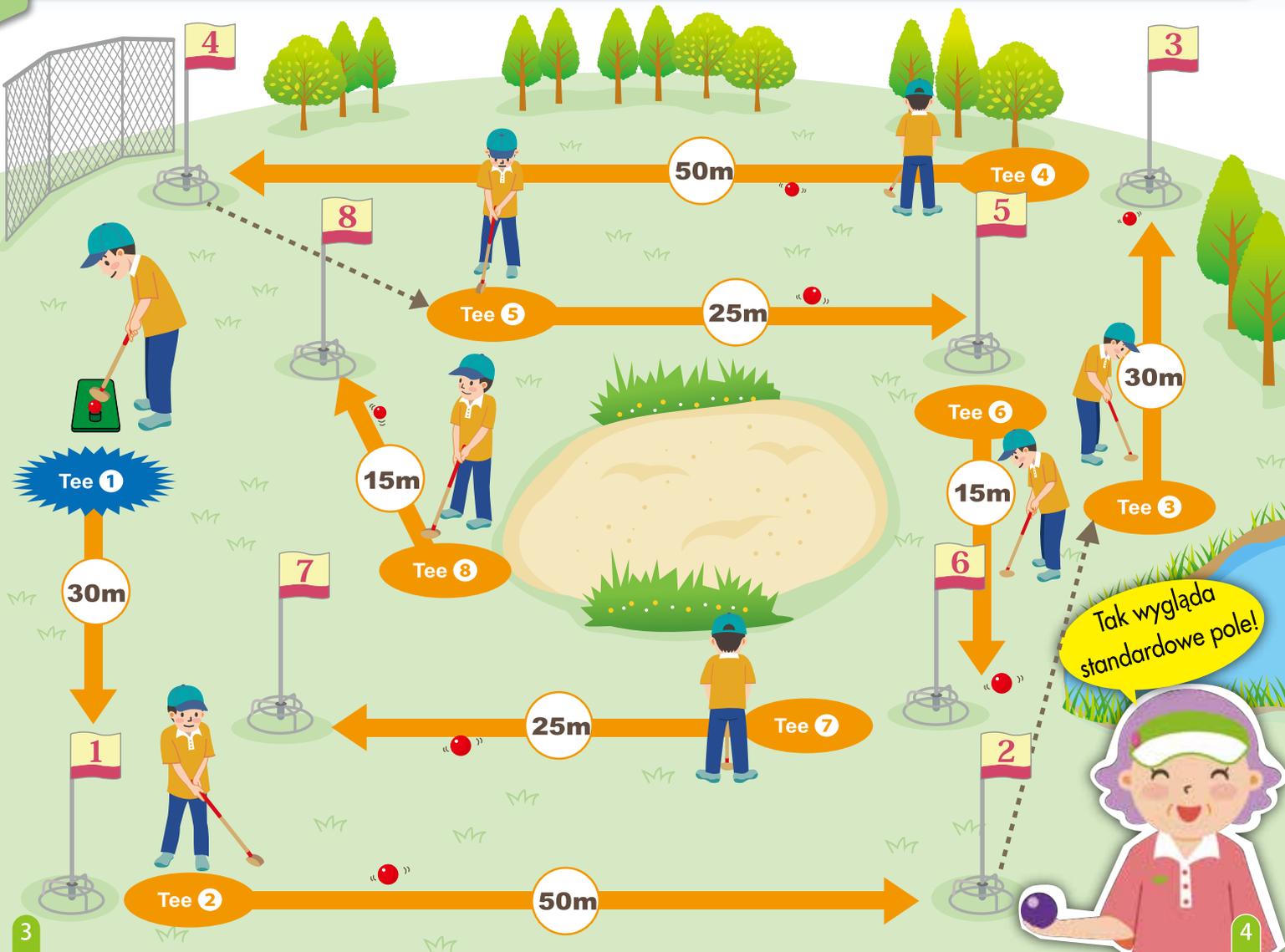
# Jak grać w golfa przenośnego?

## 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?

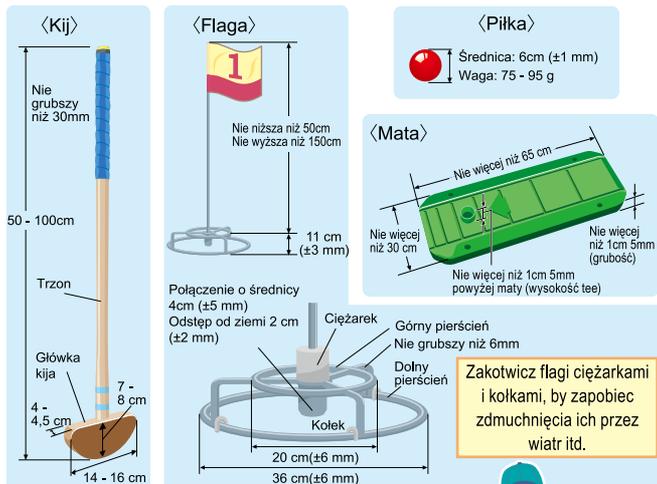
**Pyt. 4** Czy uderzenie uznane jest za skończone, gdy piłka wylądowała tuż przy obramowaniu flagi?

**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, łącać 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.

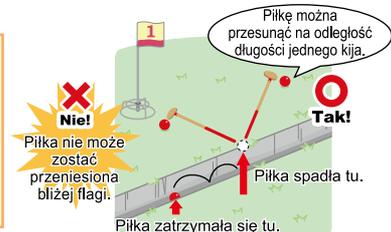


Jeśli nieuderzona piłka poruszy się za sprawą wibracji lub wiatru, możesz przywrócić ją na miejsce.

### 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.



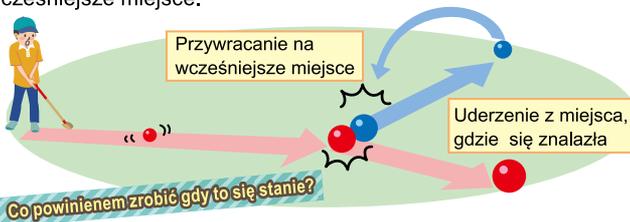
## 9 Jeśli piłka przeszkadza w uderzeniu.

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	Net	Handicap
1	○	○	○	○	○	○	○	○	33	33	1	30
2	△	△	△	△	△	△	△	△	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.



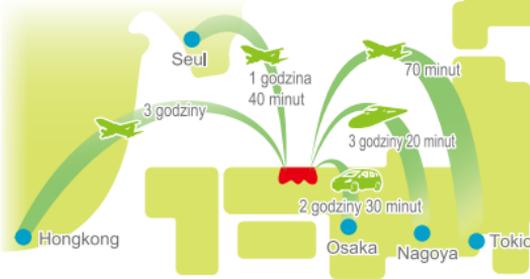
## Stowarzyszenie Turystyczne Prefektury Tottori (strona angielska)

<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



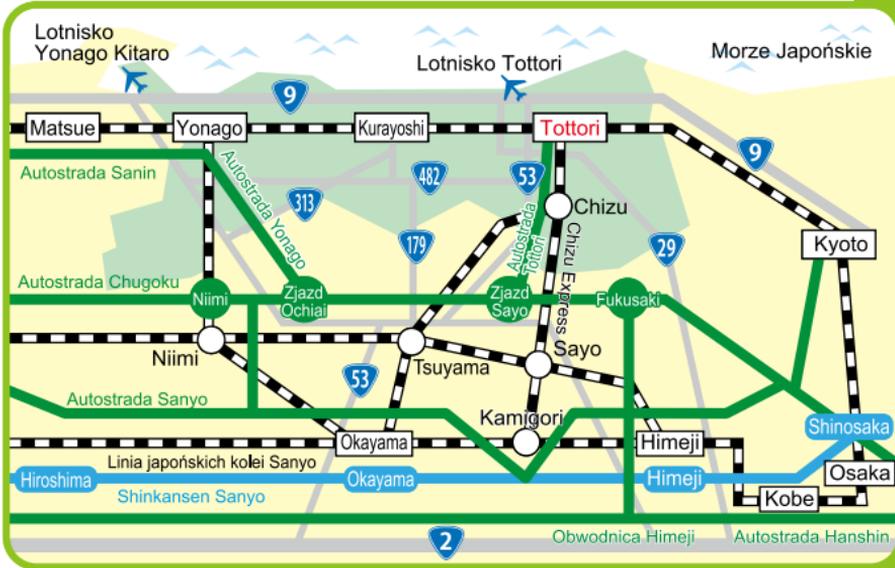
### (Samochodem)

- 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](mailto:sports@pref.tottori.lg.jp)

FAX +81-857-26-8108

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