R&A USGA

Hráčská edice
Pravidel golfu

platných od ledna 2019

Friedrich Wilhelm Raiffeisen
Banking Since 1886

RONY PLESL
UOVO D'ORO, LASVIT, 2011

JSME TVŮRCI BANKOVNÍCH SLUŽEB
PRO TY, KDO DOKONALOST
NEPOVAŽUJÍ ZA LUXUS

www.fwr.cz

Hráčská edice
Pravidel golfu
platných od ledna 2019

R&A, sídlící v St Andrews ve Skotsku, a USGA, sídlící v Liberty Corner v New Jersey, jsou celosvětovými řídícími orgány golfu, což zahrnuje i vydávání a výklad Pravidel golfu.

R&A a USGA sice spolupracují na vydání jednotné verze Pravidel, pravomocně ale působí v oddělených oblastech. USGA je odpovědná za uplatňování pravidel v USA a Mexiku, R&A pak, na základě souhlasu příslušných golfových organizací, vykonává tuto pravomoc ve všech ostatních částech světa.

R&A a USGA si vyhrazují právo kdykoli změnit Pravidla nebo jejich výklad.

www.RandA.org www.USGA.org

© 2018 R&A Rules Limited and The United States Golf Association.
Všechna práva vyhrazena.

Překlad a vydání české verze

© 2018 Česká golfová federace
Všechna práva vyhrazena.

Vydal: Česká golfová federace, Strakonická 2860/4, 150 00 Praha 5, Česká republika
Vytiskl: Vydavatelství CCB, Okružní 580/19, 638 00 Brno, Česká republika
Rok prvního vydání: prosinec 2018

ISBN 978-80-270-4716-1

Úvodní slovo

„Hráčská edice Pravidel golfu“ je publikace určená hráčům na celém světě. Nejde o stručného průvodce, ale spíše o zkrácenou verzi Pravidel golfu, která je zaměřená na Tebe, na hráče.

Mezi klíčové vlastnosti hráčské edice patří:

- Jde o funkční pravidlovou příručku. Vypadá podobně jako plné znění Pravidel golfu, má i víceméně stejnou strukturu a přestože samotná textace se liší, poskytne Ti stejnou odpověď, jako plné znění Pravidel golfu.
- Soustředí se na ta Pravidla, která jsou pro Tebe coby hráče nejdůležitější. Mezi ně patří Pravidla zabývající se samotnými základy golfu – například že se hraje podle Pravidel a v duchu hry, že existují různé oblasti hřiště a jakou výstroj můžeš použít – a dále nejčastěji běžně používaná Pravidla.
- Tam, kde nepokrývá některé z méně častých situací, indikuje pomocí následující ikony, že plné znění Pravidel golfu obsahuje k danému tématu další informace:

  Tato ikona znamená, že bys měl nahlédnout do plného znění Pravidel golfu (ať už v tištěné podobě, prostřednictvím mobilní pravidlové aplikace R&A nebo na webu – RandA.org), nebo se ohledně výkladu dané situace poradit se Soutěžním výborem.
- Je psána stylem, který přímo oslovuje Tebe coby hráče. I tato použitá forma je jedním ze způsobů, jak učinit Pravidla uživatelsky přátelštější.
- Obsahuje diagramy a schémata, která vysvětlují daná Pravidla vizuálně.

Hráčská edice si klade za cíl představit Pravidla snadno pochopitelným způsobem, přičemž se soustředí na to, co Ty coby hráč potřebuješ znát, abys mohl hrát podle Pravidel.

Obsah

Předmluva 12

Jak používat „Hráčskou edici Pravidel golfu“ 13

I. Základy hry (Pravidla 1–4) 15

Pravidlo 1 – Hra, chování hráčů a Pravidla 16
1.1 Golfová hra 16
1.2 Standardy chování hráčů 16
1.3 Hra podle Pravidel 17

Pravidlo 2 – Hřiště 18
2.1 Hranice hřiště a území mimo hřiště 18
2.2 Definované oblasti hřiště 18
2.3 Objekty nebo podmínky, které mohou bránit ve hře 19
2.4 Oblasti se zákazem hry 19

Pravidlo 3 – Soutěž 20
3.1 Základní atributy každé soutěže 20
3.2 Hra na jamky 21
3.3 Hra na rány 23

Pravidlo 4 – Hráčova výstroj 26
4.1 Hole 26
4.2 Míče 28
4.3 Použití výstroje 29

II. Hraní kola a jamky (Pravidla 5–6) 31

Pravidlo 5 – Hraní kola 32
5.1 Význam pojmu kolo 32
5.2 Cvičení na hřišti před kolem nebo mezi koly 32
5.3 Zahájení a ukončení kola 33
5.4 Hraní ve skupině 34
5.5 Cvičení během kola, nebo když je hra zastavena 34
5.6 Zbytečné zdržování; Svižné tempo hry 34
5.7 Zastavení hry; Obnovení hry 35

Pravidlo 6 – Hraní jamky 38
6.1 Začátek hry na jamce 38
6.2 Zahrání míče z odpaliště 39
6.3 Míč hraný na jamce 40
6.4 Pořadí ve hře na jamce 42
6.5 Dokončení hry na jamce 44

III. Hraní míče (Pravidla 7–11) 45

Pravidlo 7 – Hledání míče: Nalezení a identifikace míče 46
7.1 Jak řádně hledat míč 46
7.2 Jak identifikovat míč 47
7.3 Zvednutí míče za účelem identifikace 47
7.4 Míč se náhodou pohne během hledání nebo identifikace 48

Pravidlo 8 – Hřiště se hraje, jak ho nalezneš 49
8.1 Tvoje úkony, které zlepšují podmínky ovlivňující Tvou ránu 49
8.2 Úmyslné kroky učiněné za účelem změny jiných fyzických podmínek ovlivňujících Tvůj vlastní míč v klidu nebo Tvou nadcházející ránu 51
8.3 Úmyslné kroky učiněné za účelem změny jiných fyzických podmínek ovlivňujících míč v klidu jiného hráče nebo jeho nadcházející ránu 51

Pravidlo 9 – Míč se hraje, jak leží; Míč v klidu je zvednut nebo se pohne 52
9.1 Míč se hraje, jak leží 52
9.2 Rozhodnutí, jestli se Tvůj míč pohnul a z jakého důvodu 53
9.3 Míč se pohnul vlivem přírodních sil 53
9.4 Míč jsi zvednul nebo s ním pohnul Ty 54
9.5 Míč zvednul nebo s ním pohnul Tvůj soupeř ve hře na jamky 54
9.6 Míč zvednul nebo s ním pohnul vnější vliv 55
9.7 Zvednutí markovátka nebo jeho pohnutí 55

Pravidlo 10 – Příprava a zahrání rány; Rada a pomoc; Nosič 56
10.1 Zahrání rány 56
10.2 Rada a jiná pomoc 58
10.3 Nosič 60

Pravidlo 11 – Míč v pohybu náhodou zasáhne osobu, zvíře nebo objekt; Úmyslné ovlivnění míče v pohybu 62
11.1 Tvůj míč v pohybu náhodou zasáhne osobu nebo vnější vliv 62
11.2 Míč v pohybu úmyslně odražen nebo zastaven osobou 63
11.3 Úmyslné přesunutí objektu nebo změna podmínek ovlivňujících míč v pohybu 63

IV. Specifická Pravidla pro bankry a jamkoviště (Pravidla 12–13) 64

Pravidlo 12 – Bankry 65
12.1 Kdy je míč v bankru 65
12.2 Hraní míče v bankru 66
12.3 Specifická Pravidla pro úlevu při míči v bankru 67

Pravidlo 13 – Jamkoviště 68
13.1 Povolené a předepsané úkony na jamkovišti 68
13.2 Praporková tyč 72
13.3 Míč přesahuje okraj jamky 74

V. Zvednutí a vrácení míče do hry (Pravidlo 14) 75

Pravidlo 14 – Postupy při manipulaci s míčem: Označení, zvednutí a čištění; Vrácení na místo; Spuštění v oblasti úlevy; Hra z nesprávného místa 76
14.1 Označení, zvednutí a čištění míče 76
14.2 Vrácení míče na místo 77
14.3 Spuštění míče v oblasti úlevy 79
14.4 Kdy je Tvůj míč zpět ve hře poté, co Tvůj původní míč byl mimo hru 83
14.5 Oprava chyby při nahrazení, vrácení, spuštění nebo umístění míče 84
14.6 Hraní rány z místa, odkud byla hrána předchozí rána 84
14.7 Hra z nesprávného místa 86

VI. Beztrestná úleva (Pravidla 15–16) 87

Pravidlo 15 – Úleva od volných přírodních předmětů a pohyblivých závad (včetně míče nebo markovátka napomáhajícího nebo překážejícího ve hře) 88

15.1 Volné přírodní předměty 88
15.2 Pohyblivé závady 89
15.3 Míč nebo markovátko napomáhá nebo překáží ve hře 91

Pravidlo 16 – Úleva od abnormálního stavu hřiště (včetně nepohyblivých závad); Nebezpečná zvířecí situace; Zabořený míč 93

16.1 Abnormální stav hřiště (včetně nepohyblivých závad) 93
16.2 Nebezpečná zvířecí situace 99
16.3 Zabořený míč 100
16.4 Zvednutí míče za účelem zjištění, zda podmínky umožňují beztrestnou úlevu 102

VII. Úleva s trestem (Pravidla 17–19) 103

Pravidlo 17 – Trestné oblasti 104

17.1 Možnosti pro Tvůj míč v trestné oblasti 104
17.2 Možnosti poté, co zahraješ svůj míč z trestné oblasti 107
17.3 V trestné oblasti není možná úleva podle jiných Pravidel 110

Pravidlo 18 – Ztráta rány a vzdálenosti; Ztracený míč nebo míč mimo hřiště; Provizorní míč 111

18.1 Úleva se ztrátou rány a vzdálenosti je možná kdykoli 111
18.2 Ztracený míč nebo míč mimo hřiště: Musíš postupovat se ztrátou rány a vzdálenosti 111
18.3 Provizorní míč 113

Pravidlo 19 – Nehratelný míč 116

19.1 Můžeš se rozhodnout využít úlevu pro nehratelný míč kdekoli vyjma v trestné oblasti 116
19.2 Možnosti úlevy pro nehratelný míč v poli nebo na jamkovišti 116
19.3 Možnosti úlevy pro nehratelný míč v bankru 119

VIII. Postupy pro hráče a Soutěžní výbor, když při uplatňování Pravidel vznikne problém (Pravidlo 20) 120

Pravidlo 20 – Řešení pravidlových situací během kola; Rozhodnutí rozhodčího a Soutěžního výboru 121

20.1 Řešení pravidlových situací během kola 121
20.2 Rozhodnutí o pravidlových situacích 123
20.3 Situace, na které pravidla nepamatují 123

IX. Další formy hry (Pravidla 21–24) 124

Pravidlo 21 – Další formy individuální hry na rány a hry na jamky 125

21.1 Stableford 125
21.2 Maximální skóre 128
21.3 Par/Bogey 128
21.4 Hra na jamky třemi míči 129
21.5 Další formy hry 129

Pravidlo 22 – Čtyřhra (Foursome) 129

Pravidlo 23 – Hra čtyřmi míči 130

23.1 Co je to hra čtyřmi míči 130
23.2 Skórování ve hře čtyřmi míči 130
23.3 Kdy kolo začíná a končí; Kdy je jamka ukončena 132
23.4 Vaší stranu může zastupovat jeden nebo oba partneři 132
23.5 Tvůj úkon ovlivní hru Tvého partnera 132
23.6 Pořadí ve hře v rámci strany 133
23.7 Partneři mohou sdílet hole 133
23.8 Kdy trest obdrží pouze jeden z partnerů a kdy oba partneři 133

Pravidlo 24 – Týmové soutěže 134

X. Definice 135

Rejstřík 149

Další publikace 160

Vytvoř si systém a plán, kterému budeš věřit a spolehni se na něj, když půjde do tuhého.

Arnold Palmer

Raiffeisen
BANK
Banka inspirovaná klienty
Golf tě naučí přemýšlet, používat oči,
inteligenci a představivost.
Kreativita a preciznost jsou důležitější
než síla a délka.
Jack Nicklaus

Golf vůbec není hrou pro realisty.
Tím, že vyžaduje dokonalou preciznost
provedení, je doménou perfekcionistů.

Heywood Broun

Raiffeisen
BANK
Banka inspirovaná klienty
Dobrý golfista má odhodlání vítězit
a trpělivost počkat si na šanci.
Gary Player

Předmluva

Tato Hráčská edice Pravidel golfu je první svého druhu. Jedná se o zkrácenou verzi Pravidel golfu, zaměřenou na pomoc Tobě, hráči golfu, s Pravidly během hry. Doufáme, že ji budeš mít vždy s sebou na hřišti, a také Ti doporučujeme, aby sis ji přečetl, abys získal zevrubné znalosti Pravidel. Obsahuje Pravidla, která jsou pro Tebe coby hráče nejdůležitější, a také diagramy a schémata, která usnadňují aplikaci Pravidel přímo na hřišti. Jestliže budeš potřebovat další informace ohledně méně častých situací, najdeš je v plném znění Pravidel.

Změny obsažené v edici platné od roku 2019 jsou výsledkem dlouhodobé iniciativy za modernizaci Pravidel, kterou řídili minulí i současní představitelé pravidlových komisí R&A a USGA, spolu se zástupci všech forem a úrovní hry, a odráží odezvu obdrženou od tisíců golfistů z celého světa. Provedená revize se podstatným způsobem dotkla všech oblastí hry, avšak zachovala přitom základní principy a charakter golfu. Bylo pamatováno na potřeby všech hráčů a Pravidla jsou nyní pro všechny více pochopitelná a snáze použitelná. Revidovaná veze Pravidel je konzistentnější, jednodušší a férovější.

Pravidla golfu musí být všezahrnující a musí poskytovat odpovědi na problémy, které vznikají při hře hrané na celém světě na hřištích nejrůznějších typů a hráči všech úrovní. Rozhodčí, členové Soutěžních výborů a všichni ostatní, kteří touží po detailnějších informacích, mohou nahlédnout do plného znění Pravidel golfu, ať už v tištěné nebo elektronické podobě. Také vydáváme nového Oficiálního průvodce, který obsahuje jednak Výklady Pravidel golfu a také Postupy Soutěžního výboru, kde jsou uvedena doporučení ohledně organizace jak běžné volné hry, tak i soutěží.

Věříme, že golfisté shledají, že modernizovaná Pravidla jsou férovější, jednodušší a přívětivější a že lépe reagují na výzvy, kterým golf jako takový čelí, jako jsou třeba rychlejší tempo hry nebo péče o životní prostředí. Rádi bychom touto cestou poděkovali za ohromné množství vykonané práce nejen příslušným členům komisí a zaměstnancům, ale také všem ostatním, kteří přispěli k této vpravdě historické revizi.

David Bonsall
předseda
pravidlové komise
R&A Rules Limited

Mark Reinemann
předseda
pravidlové komise
United States Golf Association

Jak používat „Hráčskou edici Pravidel golfu“

Hráčská edice Pravidel golfu je zamýšlena přímo pro Tebe, hráče golfu. Byla z ní vynechána většina informací obsažených v plném znění Pravidel golfu, které jsou primárně určeny pro pořadatele golfových soutěží. To znamená, že Hráčská edice obsahuje méně než polovinu textu jako plné znění Pravidel, což také znamená, že celou Hráčskou edici lze přečíst za mnohem kratší čas.

Hráčská edice také slouží jako praktická příručka, která Ti přímo na hřišti pomůže vyřešit naprostou většinu pravidlových situací, se kterými se můžeš setkat, nebo alespoň ty nejčastější.

Když hledáš odpověď na nějakou otázku nebo se snažíš vyřešit pravidlovou situaci přímo na hřišti, můžeš využít Obsah (uvedený na začátku knihy), aby Ti pomohl najít příslušné Pravidlo.

Podobně můžeš k nalezení příslušného Pravidla využít Rejstřík (uvedený na konci knihy). Například:

- Jestliže náhodou pohneš svým míčem na jamkovišti, urči nejprve odpovídající klíčové výrazy, jako jsou „míč se pohnul“ nebo „jamkoviště“.
- Příslušná Pravidla (Pravidlo 9.4 a Pravidlo 13.1d) můžeš nalézt v Rejstříku pod odkazy „Míč se pohnul“ a „Jamkoviště“.
- Prostudování těchto Pravidel Ti potvrdí správnou odpověď.

Kromě využití Obsahu a Rejstříku Ti k efektivnímu a přesnému užití Pravidel pomůže následující:

Znej definice

Existuje víc než 70 definovaných pojmů (jako jsou Abnormální stav hřiště, Pole atd.), které tvoří základ, na němž jsou Pravidla vystavěna. Dobrá znalost těchto pojmů (v textu jsou uvedeny kurzívou, souhrnně jsou pak uvedeny na konci knihy) je velmi důležitá po správné použití Pravidel.

Pochop fakta případu

K zodpovězení otázky týkající se Pravidel musíš vzít do úvahy příslušná fakta a okolnosti případu.

Měl bys určit:

- Formu hry (např. zda hraješ hru na jamky nebo hru na rány; zda jde o dvouhru, čtyřhru, hru čtyřmi míči atd.).
- Koho se situace týká (např. zda se týká Tebe, Tvého partnera nebo nosiče, Tvého soupeře nebo jeho nosiče nebo vnějšího vlivu).
- V které oblasti hřiště situace nastala (např. v bankru, v trestné oblasti, na jamkovišti atd.).
- Co se skutečně událo.

Používej publikace

Jak uvedeno výše, konzultace s Hráčskou edicí Pravidel golfu by měla poskytnout odpovědi na většinu otázek, se kterými se potkáš na hřišti. Avšak pokud si nejsi jistý, předlož po návratu do klubovny svou otázku Soutěžnímu výboru.

Redakční poznámka

V Hráčské edici Pravidel golfu je mužský rod používán ve vztahu k osobám obou pohlaví.

I

Základy hry

PRAVIDLA 1–4

PRAVIDLO 1 Hra, chování hráčů a Pravidla

Účel Pravidla: **Pravidlo 1 zavádí tyto základní principy hry:**

- **Hraj hřiště, jak ho nalezneš, a míč, jak leží.**
- **Hraj podle pravidel a v souladu s duchem hry.**
- **Jsi sám zodpovědný za to, že si udělíš odpovídající trest, jestliže porušíš nějaké Pravidlo, abys tak nemohl získat žádnou výhodu vůči svému soupeři v zápase nebo ostatním hráčům ve hře na rány.**

1.1 Golfová hra

Golf se hraje postupnými *údery* do míče holí, přičemž každá jamka začíná na *odpališti* a končí, když je Tvůj míč v *jamce* na *jamkovišti*.

Běžně bys měl hrát *hřiště*, jak ho nalezneš, a míč, jak leží.

1.2 Standardy chování hráčů

Ode všech hráčů se očekává hra v souladu s duchem hry podle následujícího:

- Bezúhonný přístup – například tím, že dodržují Pravidla, sami si udělují tresty a jsou čestní ve všech aspektech hry.
- Ohleduplnost k ostatním – například tím, že hrají bez zdržování a ve svižném tempu, dbají na bezpečnost ostatních a nevyrušují jiné hráče při hře.
- Péče o *hřiště* – například tím, že vracejí vyseknuté drny, uhrabávají *bankry*, opravují stopy po dopadech míčů a nijak zbytečně nepoškozují *hřiště*.

Měl by sis zjistit, jestli *Soutěžní výbor* nestanovil Kodex chování, protože bys mohl být potrestán, pokud ho nebudeš dodržovat.

1.3 Hra podle Pravidel

Očekává se, že sám poznáš, že jsi porušil Pravidla, a že budeš čestný při udílení svých vlastních trestů.

V otázce Pravidel si můžeš vyžádat pomoc od *rozhodčího* nebo od *Soutěžního výboru*, **avšak** jestliže taková pomoc není dostupná v přiměřeném čase, musíš pokračovat ve hře a situaci dořešit později.

Někdy budeš muset něco odhadnout, jako třeba místo, kam máš *vrátit* svůj míč, místo, kde Tvůj míč naposledy překročil okraj *trestné oblasti*, nebo když využíváš úlevu podle Pravidel. Očekává se, že vezmeš do úvahy všechny dostupné informace a že za daných okolností dospěješ k rozumnému úsudku.

Jestliže dojde k porušení Pravidel v důsledku Tvých vlastních úkonů, úkonů Tvého *nosiče* nebo jiné osoby, která tak činí s Tvým pověřením nebo s Tvým vědomím, obdržíš příslušný trest.

Tresty mají za cíl zrušit jakoukoli případnou výhodu. Existují tři stupně trestů:

- Jedna trestná rána: Uděluje se jak ve *hře na jamky*, tak ve *hře na rány*.
- Všeobecný trest: Ztráta jamky ve *hře na jamky*, dvě trestné rány ve *hře na rány*.
- Diskvalifikace: Uděluje se jak ve *hře na jamky*, tak ve *hře na rány*.

Viz plné znění Pravidel

Ohledně dalších informací o trestech včetně toho, jaký trest je udělen v případě vícenásobného porušení Pravidel.

PRAVIDLO 2 Hřiště

Účel Pravidla: Pravidlo 2 zavádí základní pojmy, které bys měl o hřišti znát:

- **Existuje pět definovaných oblastí hřiště, a**
- **Existuje několik typů objektů a podmínek, které mohou zasahovat do Tvé hry.**

Je důležité vědět, v jaké části hřiště Tvůj míč leží a jaký je status překážejících objektů a podmínek, protože to často ovlivňuje Tvé možnosti, jak hrát míč či získat úlevu.

2.1 Hranice hřiště a území mimo hřiště

Golf se hraje na *hřišti*. Území, která nejsou na *hřišti*, jsou *mimo hřiště*.

2.2 Definované oblasti hřiště

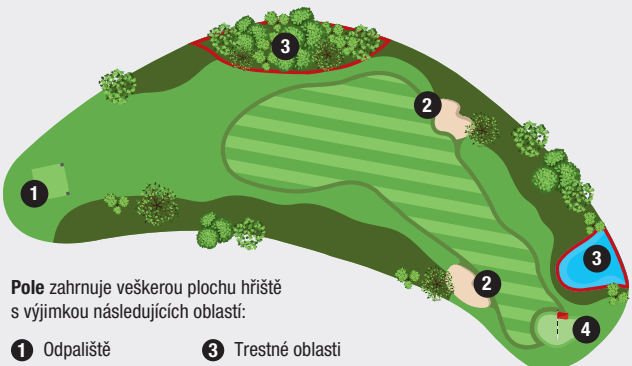
Je definováno pět *oblastí hřiště*. První z nich je *pole*, které zahrnuje celé *hřiště* **s výjimkou** těchto čtyř specifických oblastí:

- *Odpaliště* jamky, kterou právě hraješ (Pravidlo 6.2),
- Všechny *trestné oblasti* (Pravidlo 17),
- Všechny *bankry* (Pravidlo 12), a
- *Jamkoviště* jamky, kterou právě hraješ (Pravidlo 13).

Je důležité vědět, v jaké *oblasti hřiště* Tvůj míč leží, protože na základě toho platí různá Pravidla pro to, jak můžeš svůj míč hrát či získat úlevu.

Viz plné znění Pravidel Ohledně toho, jak zacházet s míčem, který leží ve dvou oblastech hřiště.

DIAGRAM 2.2: DEFINOVANÉ OBLASTI HŘIŠTĚ



2.3 Objekty nebo podmínky, které mohou bránit ve hře

Beztrestná úleva (úleva bez udělení trestu) může být využitelná od překážení:

- *Volných přírodních předmětů* (Pravidlo 15.1),
- *Pohyblivých závad* (Pravidlo 15.2), a
- *Abnormálního stavu hřiště*, což jsou *díry po zvířeti*, *půda v opravě*, *nepohyblivé závady* a *náhodná voda* (Pravidlo 16.1).

Avšak neobdržíš žádnou beztrestnou úlevu od *hraničních objektů* nebo *nedílných součástí*, které Ti překážejí ve hře.

2.4 Oblasti se zákazem hry

Oblast se zákazem hry je taková část hřiště, odkud nesmíš zahrát svůj míč. Musíš také využít úlevu, jestliže Ti *oblast se zákazem hry* překáží v zamýšleném *postoji* nebo prostoru švihu při odehrání míče, který je mimo danou *oblast se zákazem hry*.

PRAVIDLO 3 Soutěž

Účel Pravidla: Pravidlo 3 popisuje tři základní atributy všech golfových soutěží:

- **Hraje se buď hra na jamky, nebo hra na rány,**
- **Hráči hrají buď jako jednotlivci, nebo s partnerem coby strana, a**
- **Za výsledek se bere buď hrubé skóre (bez započítání hendikepových ran), nebo čisté skóre (se započítáním hendikepových ran).**

3.1 Základní atributy každé soutěže

Forma hry: *Hra na jamky* a *hra na rány* jsou dvě velmi odlišné formy hry.

- Ve *hře na jamky* hrajete Ty a Tvůj *soupeř* přímo proti sobě, a to na základě vyhraných, prohraných nebo půlených jamek.
- V běžné formě *hry na rány* soutěží všichni hráči proti všem ostatním na základě svého celkového skóre (Pravidlo 21 pokrývá další formy *hry na rány*, kde se skóre počítá odlišným způsobem).

Hraješ buď sám jako jednotlivec, nebo spolu s *partnerem* coby *strana*. Pravidla 1–20 se sice zaměřují na hru jednotlivců, ovšem platí také v soutěžích zahrnujících *partnery* nebo v týmových soutěžích.

Hrubé nebo čisté výsledky: V soutěži bez hendikepu (tzv. „scratch“) je Tvým „hrubým výsledkem“ za jamku nebo *kolo* počet všech Tvých ran. V hendikepové soutěži je Tvým „čistým výsledkem“ za jamku nebo *kolo* Tvůj hrubý výsledek upravený o Tvé hendikepové rány.

3.2 Hra na jamky

Účel Pravidla: **Hra na jamky má svoje specifická Pravidla (zejména ohledně darování a také sdělování informací o počtu ran), protože Ty a Tvůj soupeř:**

- **Na každé jamce hrajete výhradně sami proti sobě navzájem,**
- **Můžete se navzájem pozorovat při hře, a**
- **Můžete sami hájit své zájmy.**

3.2a Výsledek jamky a zápasu

Ve *hře na jamky* se výsledek jamky nebo zápasu určí následovně:

- Vyhráváš jamku, když ji dokončíš za méně úderů než Tvůj *soupeř*, Tvůj *soupeř* jamku vzdá, nebo když Tvůj *soupeř* obdrží *všeobecný trest* (ztrátu jamky).
- Jamka skončí nerozhodně (také se říká, že je „půlena“), když ji Ty i Tvůj soupeř dokončíte za stejný počet úderů.
- Vyhráváš zápas, když vedeš nad svým *soupeřem* o více jamek, než kolik jich zbývá ke hraní, Tvůj *soupeř* zápas vzdá, nebo když je Tvůj *soupeř* diskvalifikován.
- Jestliže je Tvůj zápas po dohrání poslední jamky nerozhodný a potřebujete určit vítěze, prodlužuje se zápas postupně vždy o jednu další jamku, dokud není určen vítěz.

3.2b Darování

Můžeš svému *soupeři* darovat jeho příští *ránu*, jamku nebo zápas, ale takové darování musí být sděleno zřetelně a jasně.

Darování je konečné – jakmile ho učiníš, nemůžeš ho vzít zpět, a ani Tvůj *soupeř* ho nemůže odmítnout.

Viz plné znění Pravidel Ohledně informací o darování, včetně toho, jak se darování provádí.

3.2c Započítávání hendikepů v hendikepovém zápase

Ty a Tvůj *soupeř* byste si ještě před zápasem měli navzájem sdělit své hendikepy. Jestliže oznámíš nesprávný hendikep a svou chybu nenapravíš předtím, než Tvůj *soupeř* zahraje *ránu*, pak:

- Jestliže je oznámený hendikep vyšší a ovlivní to počet ran, které dáváš nebo dostáváš, jsi **diskvalifikován**.
- Jestliže je oznámený hendikep nižší, není to trestné a zápas musíš odehrát s tímto nižším hendikepem.

Hendikepové rány se přidělují po jamkách a jamku vyhrává nižší čistý výsledek. Jestliže se prodlužuje nerozhodný zápas, pak jsou hendikepové rány přidělovány stejným způsobem jako v samotném *kole*.

Viz plné znění Pravidel Ohledně dalších informací o uplatnění hendikepů v zápase.

3.2d Tvá odpovědnost ve hře na jamky

Jsi odpovědný za to, že:

- Oznámíš svému *soupeři* správný počet ran, které jsi zahrál, když se Tě na to zeptá,
- Uvědomíš svého *soupeře*, jak nejdříve je to rozumně možné, jakmile obdržíš trest, a
- Znáš stav zápasu.

V zápase bys měl sám bránit svá práva a zájmy podle Pravidel:

- Jestliže víš nebo se domníváš, že Tvůj *soupeř* porušil Pravidla způsobem, za který je předepsaný trest, můžeš podle toho jednat, nebo to můžeš ignorovat.
- **Avšak** jestliže se se svým *soupeřem* dohodnete, že budete ignorovat porušení Pravidel nebo trest, o kterém oba víte, že má být udělen, jste oba **diskvalifikováni**.
- Jestliže se se svým *soupeřem* neshodnete na tom, zda někdo z vás porušil Pravidla, můžeš hájit svá práva tím, že požádáš o rozhodnutí.

Ohledně dalších informací o odpovědnosti a o tom, kdy je udělen trest za sdělení nesprávného počtu ran nebo za to, že neuvědomíš svého soupeře o svém trestu.

3.3 Hra na rány

Účel Pravidla: Hra na rány má svoje specifická Pravidla (zejména ohledně výsledkového lístku a požadavku na dohrání jamky), protože:

- **Soutěžíš proti všem ostatním hráčům v dané soutěži, a**
- **Pravidla jsou uplatňována na všechny hráče stejnou měrou.**

Po skončení kola musíš Ty a Tvůj zapisovatel potvrdit, že Tvé výsledky pro každou jamku jsou správné, a musíš svůj výsledkový lístek odevzdat Soutěžnímu výboru.

3.3a Vítěz hry na rány

Vítězem je hráč, který dokončí všechna *kola* za nejmenší celkový počet ran.

3.3b Skórování ve hře na rány

Odpovědnost zapisovatele. Po každé jamce v *kole* by si měl Tvůj *zapisovatel* ověřit, kolik ran jsi na dané jamce zahrál, a tento hrubý výsledek zapsat do Tvého *výsledkového lístku*.

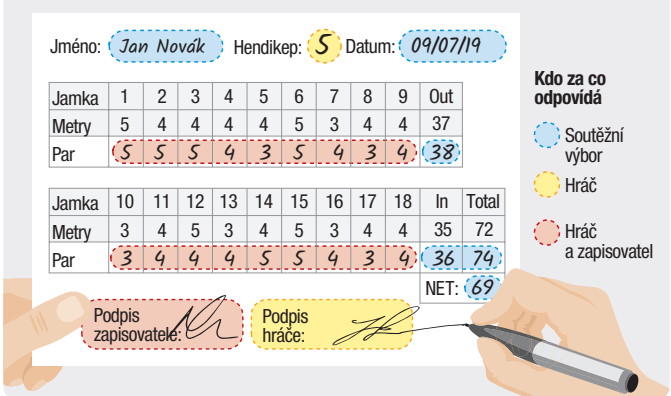
Po skončení *kola* musí Tvůj *zapisovatel* potvrdit správnost výsledků zapsaných na Tvém *výsledkovém lístku*. Jestliže jsi měl víc než jednoho *zapisovatele*, každý z nich musí potvrdit správnost výsledků na těch jamkách, pro něž byl Tvým *zapisovatelem*.

Tvá odpovědnost. Po skončení *kola*:

- Bys měl pečlivě zkontrolovat jednotlivé jamkové výsledky zapsané Tvým *zapisovatelem* a jakékoli případné nejasnosti dořešit se *Soutěžním výborem*,
- Musíš zajistit, aby Tvůj *zapisovatel* potvrdil správnost jamkových výsledků na Tvém *výsledkovém lístku*,
- Nesmíš měnit jamkové výsledky zapsané Tvým *zapisovatelem*, **leda** s jeho souhlasem nebo se schválením *Soutěžního výboru*, a
- Musíš potvrdit správnost jamkových výsledků na *výsledkovém lístku* a bez zdržování ho odevzdat *Soutěžnímu výboru*. Po odevzdání již nesmíš provést žádnou změnu *výsledkového lístku*.

Jestliže porušíš libovolný z těchto požadavků, jsi **diskvalifikován**.

DIAGRAM 3.3b: ODPOVĚDNOST PŘI ZAPISOVÁNÍ V HENDIKEPOVÉ HŘE NA RÁNY



Jamka	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Out
Metry	5	4	4	4	4	5	3	4	4	37
Par	5	5	5	4	3	5	4	3	4	38

Jamka	10	11	12	13	14	15	16	17	18	In	Total
Metry	3	4	5	3	4	5	3	4	4	35	72
Par	3	4	4	4	5	5	4	3	4	36	74

NET: 69

Nesprávný výsledek na jamce. Jestliže odevzdáš *výsledkový lístek* s nesprávným výsledkem na některé jamce:

- Jestliže je odevzdaný jamkový výsledek vyšší než skutečný, platí tento vyšší výsledek.
- Jestliže je odevzdaný jamkový výsledek nižší než skutečný, nebo na některé jamce není uveden žádný výsledek, jsi **diskvalifikován**.

Skórování v hendikepové soutěži. Jsi odpovědný za to, že na *výsledkovém lístku* je uveden Tvůj hendikep. Jestliže odevzdáš *výsledkový lístek*, na kterém není uveden Tvůj správný hendikep:

- Jestliže hendikep uvedený na výsledkovém lístku je vyšší a ovlivní to počet ran, které dostáváš, nebo když není uveden žádný hendikep, jsi **diskvalifikován** z hendikepové soutěže.
- Jestliže hendikep uvedený na výsledkovém lístku je nižší, není to trestné a Tvůj čistý výsledek se spočítá s udaným nižším hendikepem.

Viz plné znění Pravidel

Ohledně informací o výjimce, když do výsledku na výsledkovém lístku nezapočítáš trest, o kterém jsi nevěděl.

3.3c Nedohrání jamky

Musíš *dohrát* každou jamku v *kole*. Jestliže některou jamku *nedohraješ*, musíš tuto chybu napravit předtím, než odehraješ první *ránu* na další jamce, nebo v případě poslední jamky *kola*, než odevzdáš svůj *výsledkový lístek*.

Jestliže tuto chybu včas nenapravíš, jsi **diskvalifikován**.

PRAVIDLO 4 Hráčova výstroj

Účel Pravidla: Pravidlo 4 popisuje výstroj, kterou můžeš používat během kola. S ohledem na to, že golf je náročná hra, při které by měl úspěch záviset na Tvém úsudku, dovednosti a schopnostech:

- **Musíš používat vyhovující hole a míče,**
- **Nesmíš používat víc než 14 holí, přičemž poškozenou nebo ztracenou hůl nemůžeš běžně nahradit, a**
- **Je omezeno používání další výstroje, která by Ti uměle pomáhala ve hře.**

4.1 Hole

4.1a Hole, s nimiž je možno hrát rány

Musíš používat hole, které vyhovují požadavkům uvedeným v *Pravidlech pro výstroj*.

Jestliže dojde k poškození Tvé vyhovující hole během *kola* nebo když je hra zastavena, můžeš s ní i nadále po zbytek *kola* dál hrát *rány*, nebo ji nechat opravit tak, že bude uvedena do co možná nejpodobnějšího stavu, jako byl její stav před poškozením.

Viz plné znění Pravidel Ohledně dalších omezení při opravě hole nebo úmyslné změny herních charakteristik hole.

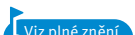
Trest za zahrání rány holí v rozporu s Pravidlem 4.1a: Diskvalifikace.

4.1b Limit 14 holí; Sdílení, přidání nebo výměna holí během kola

Nesmíš začít *kolo* s víc než 14 holemi, nebo mít během *kola* víc než 14 holí.

Jestliže začneš *kolo* s méně než 14 holemi, můžeš si je během *kola* doplnit až na limitní počet 14 holí.

Když zjistíš, že porušuješ toto Pravidlo, protože máš víc než 14 holí, musíš ihned nadbytečnou hůl nebo hole vyřadit ze hry za užití postupu podle Pravidla 4.1c.



Ohledně dalších informací o sdílení, přidávání nebo výměny holí, včetně omezené výjimky v případě, že jsi poškození hole nezpůsobil Ty sám.

Trest za porušení Pravidla 4.1b: Udělený trest se odvíjí od toho, kdy zjistíš porušení Pravidel:

- Během hraní jamky: Trest je udělen na konci jamky, kterou právě hraješ. Ve *hře na jamky* musíš dokončit jamku, započítat její výsledek do stavu zápasu a teprve poté upravit stav zápasu o udělený trest.
- Mezi dvěma jamkami: Trest je udělen na konci právě dohrané jamky, nikoli až na další jamce.

Trest ve hře na jamky – stav zápasu je upraven odečtením jamky, nejvýše dvou:

- Tento trest upravuje stav zápasu – nejedná se o trest ztráty jamky.
- Na konci právě hrané nebo právě dohrané jamky se stav zápasu upraví odečtením **jedné jamky** za každou jamku, na které k porušení došlo, **nejvýše však dvou jamek** za *kolo*.
- Například jestliže jsi začal hru s 15 holemi a zjistíš toto porušení během třetí jamky a tuto jamku následně vyhraješ a vedeš v zápase o tři jamky, pak obdržíš nejvyšší možný trest odečtení dvou jamek, takže v zápase povedeš o jednu jamku.

Trest ve hře na rány – dvě trestné rány, nejvýše čtyři: Obdržíš ***všeobecný trest* (dvě trestné rány)** za každou jamku, na které k porušení došlo, **nejvýše však čtyři rány** za *kolo* (dvě trestné rány se připočtou na prvních dvou jamkách, na kterých k porušení došlo).

4.1c Jak vyřadit hůl ze hry

Když během *kola* zjistíš, že máš víc než 14 holí nebo že jsi zahrál *ránu* holí jiného hráče, musíš ihned podniknout kroky, které zřetelným způsobem označí každou hůl, kterou vyřazuješ ze hry (třeba tím, že to oznámíš jinému hráči, nebo že tu hůl obrátíš ve vaku vzhůru nohama).

Trest za to, že okamžitě nepodnikneš kroky, kterými zřetelně označíš každou hůl, kterou vyřazuješ ze hry: Diskvalifikace.

Ohledně toho, jak vyřadit hůl ze hry těsně před startem kola.

4.2 Míče

4.2a Míče, se kterými je možno hrát kolo

Musíš používat míč, který vyhovuje požadavkům uvedeným v *Pravidlech pro výstroj*. Vyhovující míč můžeš získat od kohokoliv, včetně dalších hráčů na *hřišti*.

Nesmíš zahrát *ránu* míčem, jehož herní charakteristiky byly úmyslně změněny.

Trest za zahrání míče v rozporu s Pravidlem 4.2a: Diskvalifikace.

4.2b Míč se během hraní jamky rozpadne na kousky

Ohledně toho, co dělat, když se míč rozpadne na kousky, zatímco hraješ jamku.

4.2c Míč je během hraní jamky naseknut nebo praskne

Jestliže máš dobrý důvod se domnívat, že Tvůj míč byl během hraní jamky naseknut nebo že praskl, můžeš ho zvednout a prohlédnout. Předtím ale musíš *označit* jeho pozici a pak ho zvednout, aniž bys ho očistil (**vyjma** na *jamkovišti*).

Jestliže zvedneš svůj míč, aniž by měl uvedený dobrý důvod, *neoznačíš* jeho pozici předtím, než ho zvedneš, nebo ho očistíš, když k tomu nejsi oprávněn, obdržíš **jednu trestnou ránu**.

Nahradit míč jiným míčem (tím, že ho vrátíš na původní místo) můžeš, pouze pokud je původní míč viditelně naseknutý nebo prasklý a k tomuto poškození došlo během jamky, kterou právě hraješ – **avšak** nikoli, když je míč pouze poškrábaný nebo odřený nebo je poškozen jeho nátěr či je jinak zabarvený.

Trest za zahrání neoprávněně *nahrazeného* míče nebo za zahrání z *nesprávného místa* v rozporu s Pravidlem 4.2c: *Všeobecný trest*.

4.3 Použití výstroje

Pravidlo 4.3 platí pro všechny druhy *výstroje*, kterou můžeš během *kola* použít.

Toto Pravidlo řeší pouze to, jak *výstroj* používáš. Nijak Tě neomezuje v tom, jakou *výstroj* můžeš mít během *kola* u sebe.

4.3a Povolené a zakázané způsoby použití výstroje

Můžeš použít *výstroj* k tomu, aby Ti pomohla během hraní *kola*, **avšak** nesmíš získat případnou výhodu tím, že bys:

- Používal *výstroj* (jinou než hole nebo míče), která uměle vyřazuje nebo potlačuje potřebu dovednosti nebo odhadu, jež je základní výzvou celé hry, nebo
- Používal *výstroj* (včetně holí nebo míčů) abnormálním způsobem během zahrání *rány*. „Abnormální způsob“ znamená použití způsobem, který je podstatně odlišný od zamýšleného způsobu použití a který není běžně vnímán jako součást hry.

Ohledně běžných příkladů povoleného a nepovoleného použití výstroje během kola, jako je měření vzdáleností nebo povětrnostních podmínek, užití výstroje k získání doporučení ohledně hole nebo použití tréninkové pomůcky.

4.3b Výstroj používaná ze zdravotních důvodů

Ohledně způsobu, jak vyjednat použití výstroje ze zdravotních důvodů, a faktorů, které by Soutěžní výbor měl vzít do úvahy.

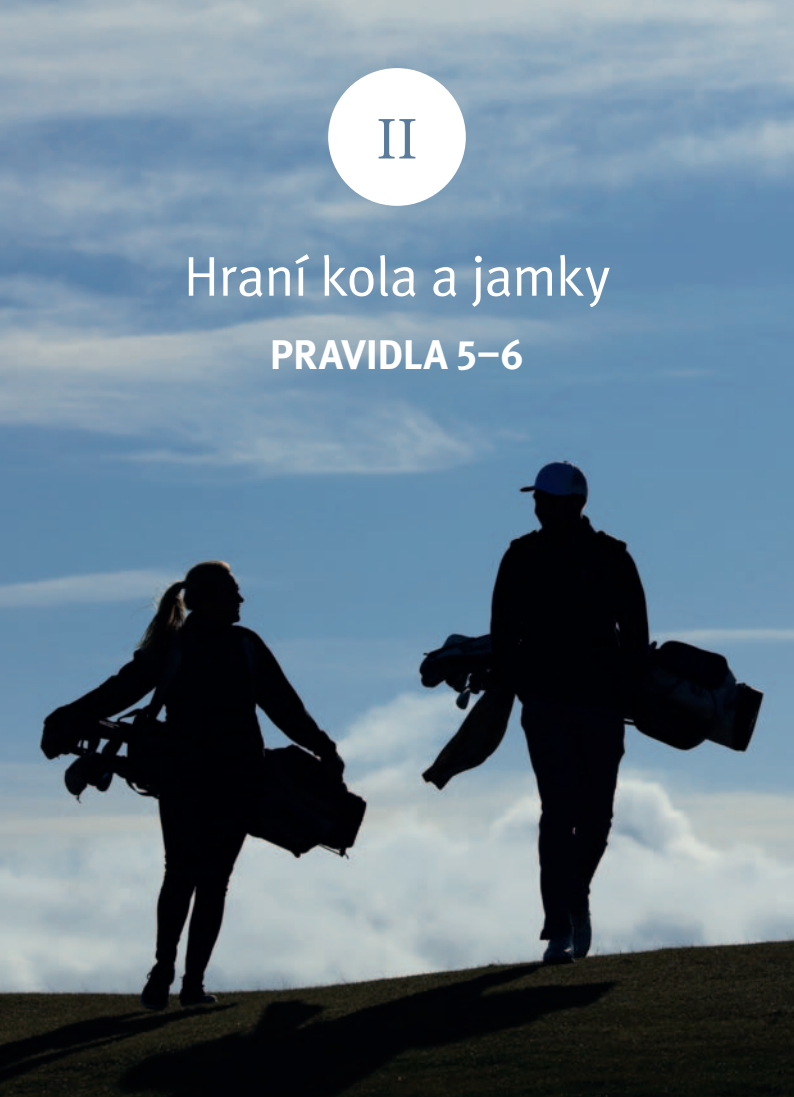
Trest za porušení Pravidla 4.3:

- **Trest za první porušení: *Všeobecný trest*.**
- **Trest za druhé provinění: Diskvalifikace.** Existuje omezený počet situací, kdy je druhé porušení považováno za provázaný úkon s prvním porušením a kdy je uplatněn pouze *všeobecný trest*.

II

Hraní kola a jamky

PRAVIDLA 5–6



PRAVIDLO 5 Hraní kola

Účel Pravidla: **Pravidlo 5 popisuje, jak se má hrát kolo – třeba kde a kdy můžeš cvičit na hřišti před kolem nebo během svého kola, kdy kolo začíná a končí a co se stane, když je potřeba hru zastavit nebo obnovit. Očekává se, že:**

- **Odstartuješ každé kolo na čas, a**
- **Budeš hrát souvisle a ve svižném tempu na každé jamce, dokud nedokončíš kolo.**

Když je na Tobě řada ve hře, měl bys svou ránu odehrát nejdéle za 40 vteřin, avšak obvykle mnohem rychleji.

5.1 Význam pojmu kolo

„*Kolo*“ je 18 nebo méně jamek hraných v pořadí určeném *Soutěžním výborem*.

Ohledně dalších informací o významu pojmu kolo a jaká Pravidla platí, když je hra zastavena nebo když kolo skončí nerozhodně.

5.2 Cvičení na hřišti před kolem nebo mezi koly

„Cvičení na *hřišti*“ znamená zahrání míče nebo zkoušení povrchu *jamkoviště* libovolné jamky kutálením míče nebo hlazením.

5.2a Hra na jamky

Můžeš cvičit na *hřišti* před *kolem* nebo mezi *koly* soutěže ve *hře na jamky*.

5.2b Hra na rány

V den konání soutěže ve *hře na rány*:

- Nesmíš cvičit na *hřišti* před *kolem*, **vyjma** cvičného patování a přihrávání v blízkosti Tvého prvního *odpaliště* nebo na něm, nebo cvičení na libovolné cvičné ploše.
- Můžeš cvičit na *hřišti* po dohrání svého posledního *kola* v daný den.

Trest za porušení Pravidla 5.2:

- **Trest za první porušení: *Všeobecný trest*** (trest je udělen na Tvé první jamce).
- **Trest za druhé porušení: Diskvalifikace.**

5.3 Zahájení a ukončení kola

5.3a Kdy kolo začíná

Kolo musíš zahájit v určeném startovním čase (a nikoli dříve nebo později).

Trest za porušení Pravidla 5.3a: Diskvalifikace, vyjma následujících tří případů:

- **Výjimka 1 – Dostavíš se na své startovní místo, připraven ke hře, do 5 minut po svém startovním čase**: Na své první jamce obdržíš ***všeobecný trest***.
- **Výjimka 2 – Odstartuješ v 5 minutách předcházejících Tvému startovnímu času**: Na své první jamce obdržíš ***všeobecný trest***.
- **Výjimka 3 – Soutěžní výbor rozhodne, že Ti ve včasném startu zabránily výjimečné okolnosti**: Nedošlo k porušení tohoto Pravidla a není udělen žádný trest.

5.3b Kdy kolo končí

Viz plné znění Pravidel Ohledně toho, kdy Tvé kolo končí.

5.4 Hraní ve skupině

Každou jamku musíš ve *hře na jamky* odehrát se svým *soupeřem* nebo ve *hře na rány* jako součást skupiny určené *Soutěžním výborem*.

Trest za porušení Pravidla 5.4: Diskvalifikace.

5.5 Cvičení během kola, nebo když je hra zastavena

Během hraní jamky ani mezi dvěma jamkami nesmíš zahrát žádnou cvičnou *ránu*.

Výjimka – Mezi dvěma jamkami můžeš cvičně patovat nebo přihrávat v blízkosti nebo na *jamkovišti* naposledy dohrané jamky, libovolném cvičném *jamkovišti* nebo o*dpališti* následující jamky. **Avšak** žádná takové cvičná *rána* nesmí být zahrána z *bankru* a také tím nesmíš zbytečně zdržovat hru.

Trest za porušení Pravidla 5.5: *Všeobecný trest.* Jestliže k porušení dojde mezi dvěma jamkami, je trest udělen na následující jamce.

Viz plné znění Pravidel Ohledně možností cvičení, zatímco je hra zastavena.

5.6 Zbytečné zdržování; Svižné tempo hry

5.6a Zbytečné zdržování hry

Nesmíš zbytečně zdržovat hru, ať už během hraní jamky, nebo mezi dvěma jamkami.

Trest za porušení Pravidla 5.6a:

- **Trest za první porušení: Jedna trestná rána.**
- **Trest za druhé porušení: *Všeobecný trest.***
- **Trest za třetí porušení: Diskvalifikace.**

Jestliže zbytečně zdržuješ hru mezi dvěma jamkami, je trest udělen na následující jamce.

5.6b Svižné tempo hry

Kolo má být hráno ve svižném tempu.

Tvé vlastní tempo hry pravděpodobně ovlivní to, jak dlouho bude *kolo* trvat i dalším hráčům, včetně hráčů v Tvé vlastní skupině a ve skupinách následujících. Doporučuje se, abys umožnil předejití rychlejší skupině.

Doporučení ohledně tempa hry. Po celé *kolo* bys měl hrát ve svižném tempu, včetně času spotřebovaného na:

- Přípravu a zahrání každé *rány*,
- Přesun z místa na místo mezi *ránami*, a
- Přesun na další *odpaliště* po dohrání jamky.

Na svou *ránu* by ses měl připravit předem a být tak připraven k odehrání, jakmile na Tebe dojde řada.

Když je na Tobě řada ve hře:

- Doporučuje se, abys svou *ránu* odehrál nejdéle za 40 vteřin poté, co můžeš (nebo bys měl být schopen) hrát bez překážení a vyrušování, a
- Běžně bys měl být schopen odehrát svou *ránu* mnohem rychleji a doporučuje se to.

Hra mimo pořadí s cílem zrychlení tempa hry. Ve *hře na rány* hraj tzv. „ready golf" bezpečným a odpovědným způsobem.

Ve *hře na jamky* se můžeš se svým *soupeřem* dohodnout, že jeden z vás bude hrát mimo pořadí, aby se ušetřil čas.

5.7 Zastavení hry; Obnovení hry

5.7a Kdy můžeš nebo musíš zastavit hru

Během *kola* nesmíš zastavit hru, **vyjma** v následujících případech:

- Hru zastaví *Soutěžní výbor*.
- Jestliže máš obavy z nebezpečí blesků, což ale musíš nahlásit *Soutěžnímu výboru*.

- Ve *hře na jamky* se můžeš se svým *soupeřem* dohodnout na zastavení hry z jakéhokoli důvodu, **avšak** nesmíte tím zdržet soutěž.

Jestliže přestaneš hrát z jiného důvodu, než jaký je povolen tímto Pravidlem, nebo když zastavení hry neoznámíš *Soutěžnímu výboru*, ačkoli jsi tak měl učinit, jsi **diskvalifikován**.

5.7b Co máš dělat, když Soutěžní výbor zastaví hru

Okamžité zastavení (třeba v případě bezprostředního nebezpečí). Jestliže *Soutěžní výbor* vyhlásí okamžité zastavení hry, musíš ihned přestat hrát a nesmíš odehrát žádnou další *ránu*, dokud *Soutěžní výbor* hru neobnoví.

Běžné zastavení (třeba kvůli tmě nebo nehratelnému hřišti). Jestliže všichni hráči v Tvé skupině jsou mezi dvěma jamkami, musíte zastavit hru a nesmíte zahrát žádnou *ránu* na další jamce, dokud *Soutěžní výbor* hru neobnoví.

Jestliže libovolný hráč z Tvé skupiny začal hru na jamce, může si skupina vybrat, jestli zastaví hru, nebo jestli napřed danou jamku dohraje. Jakmile jamku dohrajete nebo hru zastavíte předtím, než ji dohrajete, nesmíte zahrát žádnou další *ránu*, dokud *Soutěžní výbor* hru neobnoví.

Trest za porušení Pravidla 5.7b: Diskvalifikace.

5.7c Co máš dělat při obnovení hry

Hru musíš obnovit v čase určeném *Soutěžním výborem* a tam, kde jsi hru na jamce zastavil, nebo v případě, že k tomu došlo mezi dvěma jamkami, na dalším *odpališti*, a to i když k obnovení hry dojde až některý následující den.

Trest za porušení Pravidla 5.7c: Diskvalifikace.

5.7d Zvednutí míče při zastavení hry; Vrácení a nahrazení míče při obnovení hry

Když je hra zastavena podle tohoto Pravidla, můžeš *označit* pozici svého míče a zvednout ho.

Buď předtím, než je hra obnovena, nebo jakmile je obnovena:

- Musíš *vrátit* na původní místo (které, když není známo, musí být odhadnuto) původní nebo jiný míč.
- Jestliže jsi svůj míč při zastavení hry nezvedl, můžeš ho hrát, jak leží, nebo ho můžeš *označit* a zvednout a pak vrátit na původní místo buď ten samý míč, nebo jiný míč.

Trest za zahrání míče z *nesprávného místa* v rozporu s Pravidlem 5.7d: *Všeobecný trest*.

PRAVIDLO 6 Hraní jamky

Účel Pravidla: Pravidlo 6 popisuje, jak hrát jednotlivou jamku – třeba specifická Pravidla pro odehrání míče při zahájení jamky, požadavek hrát po celou jamku jeden a ten samý míč kromě případů, kdy je dovoleno jeho nahrazení, pořadí ve hře (které je důležitější ve hře na jamky než ve hře na rány) a dokončení jamky.

6.1 Začátek hry na jamce

6.1a Kdy jamka začíná

Jamku začneš, jakmile na ní zahraješ svůj úvodní *úder*.

6.1b Míč musí být zahrán z odpaliště

Jestliže na začátku jamky zahraješ míč odjinud než z *odpaliště* (včetně odehrání od nesprávných odpališťových kamenů určených k označení jiného *odpaliště* na té samé nebo jiné jamce):

Hra na jamky. Není to trestné a svůj míč hraješ, jak leží, **avšak** Tvůj *soupeř* může tuto *ránu* zrušit a Ty pak musíš hrát znovu z *odpaliště*.

Viz plné znění Pravidel Ohledně toho, jak může soupeř Tvou ránu zrušit.

Hra na rány. Obdržíš ***všeobecný trest*** **(dvě trestné rány)** a musíš toto pochybení napravit tím, že zahraješ míč z *odpaliště*. Jestliže toto pochybení nenapravíš, jsi **diskvalifikován**.

Viz plné znění Pravidel Ohledně statusu ran zahraných odjinud než z odpaliště a trestu diskvalifikace za to, že nedojde k napravení pochybení.

6.2 Zahrání míče z odpaliště

6.2a Kdy platí pravidla pro odpaliště

Pravidla pro *odpaliště* platí, kdykoli musíš nebo můžeš hrát z *odpaliště*.

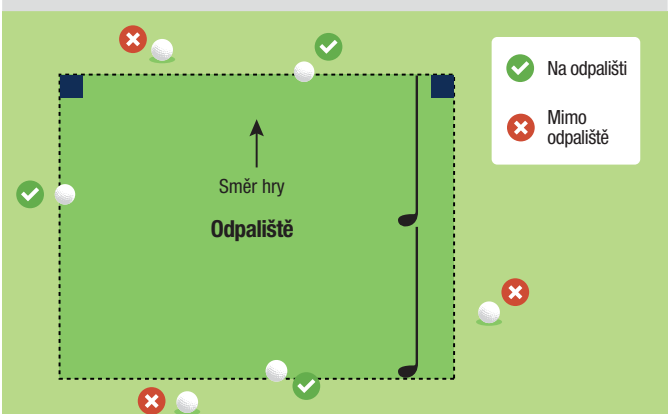
Viz plné znění Pravidel

Ohledně dalších informací, kdy platí Pravidla pro odpaliště.

6.2b Pravidla pro odpaliště

Tvůj míč je na *odpališti*, když se ho jakoukoli částí dotýká, nebo když se jakákoli jeho část nachází nad *odpalištěm*. Můžeš stát mimo *odpaliště*, když hraješ míč z *odpaliště*. Míč můžeš odehrát buď z *týčka* umístěného na zemi nebo v zemi, nebo přímo ze země.

DIAGRAM 6.2b: KDY JE MÍČ NA ODPALIŠTI



Tečkovaná čára vyznačuje vnější okraje odpaliště (viz Definici Odpaliště). Míč je na odpališti, když se ho dotýká, nebo se jakákoli část míče nachází nad ním.

Ohledně dalších informací o odpališti, včetně toho, jaké podmínky lze zlepšit, zákazu hýbat s odpališťovými kameny a jak zacházet s míčem v klidu, který po ráně skončí na odpališti.

6.3 Míč hraný na jamce

Účel Pravidla: Hraní jamky sestává z postupných úderů, které začínají na odpališti a končí v jamce na jamkovišti. Po odehrání míče z odpaliště musíš běžně hrát stále jeden a ten samý míč, dokud není jamka dokončena. Obdržíš trest, jestliže odehraješ nesprávný míč nebo nahradíš míč, když takové nahrazení Pravidla nedovolují.

6.3a Dohrání tím samým míčem, který byl zahrán z odpaliště

Když začínáš hrát jamku z *odpaliště*, můžeš použít libovolný vyhovující míč, a mezi dvěma jamkami může míče vyměnit.

Jamku musíš *dohrát* tím samým míčem, který jsi zahrál z *odpaliště*, **vyjma** když:

- Je tento míč *ztracen* nebo se zastaví *mimo hřiště*, nebo
- Ho *nahradíš* jiným míčem (ať už jsi k tomu oprávněn či ne).

Míč, se kterým budeš hrát, by sis měl označit identifikační značkou.

6.3b Nahrazení míče během hraní jamky

Když využíváš úlevu *spuštěním* nebo umístěním míče, můžeš použít buď původní nebo jiný míč.

Když znovu hraješ z místa, odkud jsi hrál svou předchozí *ránu*, můžeš použít buď původní, nebo jiný míč.

Když *vracíš* míč na místo, nesmíš ho *nahradit* jiným míčem a musíš použít původní míč, s určitými výjimkami podle Pravidla 14.2a.

Jestliže zahraješ *ránu* neoprávněně *nahrazeným* míčem:

- Obdržíš ***všeobecný trest***.
- Ve hře *na rány* musíš jamku dokončit tímto neoprávněně nahrazeným míčem.

6.3c Nesprávný míč

Nesmíš zahrát *ránu nesprávným míčem*.

Ohledně výjimky pro míč pohybující se ve vodě.

Trest za zahrání *nesprávného míče*: *Všeobecný trest*.

Ve *hře na jamky*:

- Jestliže jak ty tak Tvůj *soupeř* zahrajete během jamky *ránu* míčem toho druhého, pak ten, kdo zahrál *ránu nesprávným míčem* jako první, obdrží ***všeobecný trest* (ztrátu jamky)**.
- Jestliže není známo, kdo zahrál *nesprávný míč* jako první, nikdo neobdrží žádný trest a jamku musíte dokončit zaměněnými míči.

Ve *hře na rány* musíš napravit toto pochybení tak, že pokračuješ ve hře původním míčem, jak leží, nebo využije úlevu podle Pravidel:

- *Rána* zahraná *nesprávným míčem*, jakož i všechny další *rány* zahrané předtím, než toto pochybení napravíš, se nepočítají.
- Jestliže nenapravíš toto pochybení předtím, než odehraješ úvodní *ránu* na další jamce, nebo v případě poslední jamky *kola* předtím, než odevzdáš svůj *výsledkový lístek*, jsi **diskvalifikován**.

6.4 Pořadí ve hře na jamce

Účel Pravidla: Pravidlo 6.4 řeší pořadí ve hře během jamky. Pořadí ve hře na odpališti závisí na tom, kdo má přednost, a poté na tom, čí míč je dál od jamky.

- **Ve hře na jamky je pořadí ve hře zásadní; jestliže zahraješ mimo pořadí, Tvůj soupeř může tuto ránu zrušit a nechat Tě hrát znovu.**
- **Ve hře na rány není hra mimo pořadí trestná a můžeš, a i se to doporučuje, hrát tzv. „ready golf", tedy hrát mimo pořadí bezpečným a odpovědným způsobem.**

6.4a Hra na jamky

Na začátku první jamky. *Přednost* na první jamce je určena nasazením, nebo pokud žádné nasazení není k dispozici, vzájemnou dohodou nebo náhodným způsobem (třeba hodem mincí).

Na začátku všech dalších jamek. Hráč, který vyhrál jamku, má *přednost* na dalším *odpališti*. Jestliže byla jamka půlena, *přednost* si podrží hráč, který ji měl na předchozím *odpališti*.

Poté, co oba hráči začali jamku. Jako první se hraje míč, který je dál od *jamky*.

Každopádně jestliže zahraješ, když byl na řadě Tvůj *soupeř*, není to trestné a svůj míč hraješ, jak leží, **avšak** Tvůj *soupeř* může tuto *ránu* zrušit.

Výjimka – Hra mimo pořadí na základě dohody k úspoře času: Aby se ušetřil čas, můžeš se se svým *soupeřem* dohodnout na hře mimo pořadí.

Viz plné znění Pravidel Ohledně toho, jak může soupeř Tvou ránu zrušit.

6.4b Hra na rány

Na začátku první jamky. *Přednost* na první jamce je určena nasazením (startovní listinou), nebo pokud žádné nasazení není k dispozici, vzájemnou dohodou nebo náhodným způsobem (třeba hodem mincí).

Na začátku všech dalších jamek.

- Hráč s nejnižším hrubým výsledkem na jamce v rámci skupiny má *přednost* na dalším *odpališti*; po něm by měl hrát hráč s druhým nejnižším hrubým výsledkem; atd.
- Jestliže dva nebo více hráčů má na jamce stejný výsledek, měli by hrát ve stejném pořadí, jako na předchozím *odpališti*.
- *Přednost* se určuje prostřednictvím hrubých výsledků, a to i v hendikepové soutěži.

Poté, co všichni hráči začali jamku. Jako první by se měl hrát míč, který je nejdál od *jamky*.

Každopádně není trestné, jestliže zahraješ, když jsi nebyl na řadě, **avšak** jestliže se dohodneš s jiným hráčem, že budete hrát mimo pořadí, aby některý z vás získal výhodu, obdržíte oba ***všeobecný trest*** **(dvě trestné rány)**.

„Ready Golf“. Ve *hře na rány* můžeš, a i se to doporučuje, hrát mimo pořadí bezpečným a odpovědným způsobem, jako když:

- Se na tom dohodneš s jiným hráčem, aby se tím uspořil čas,
- Tvůj míč se zastaví velmi blízko u *jamky* a Ty ho chceš *dohrát*, nebo
- Jsi připraven ke hře dříve než hráč, který je na řadě podle běžného pořadí ve hře, přičemž hrou mimo pořadí neohrozíš ani nevyrušíš žádného jiného hráče, ani mu nebudeš nijak překážet.

Nicméně jestliže hráč, na kterém je řada ve hře, je připraven ke hře a dává na vědomí, že chce hrát jako první, ostatní hráči by měli zpravidla počkat, až zahraje.

Ohledně pořadí ve hře, když hraješ další míč z odpaliště, provizorní míč nebo když využíváš úlevu.

6.5 Dokončení hry na jamce

Ohledně toho, kdy je jamka dokončena.

III

Hraní míče

PRAVIDLA 7–11

PRAVIDLO 7 Hledání míče: Nalezení a identifikace míče

Účel Pravidla: Pravidlo 7 Ti dovoluje podniknout rozumné kroky k tomu, abys po každé ráně mohl řádně hledat svůj míč ve hře.

- **Musíš být nicméně opatrný, protože jestliže budeš jednat nad rámec řádného hledání a zlepšíš si tím podmínky ovlivňující Tvou příští ránu, obdržíš trest.**
- **Nejsi nijak potrestán, jestliže se Tvůj míč náhodou pohne během hledání nebo identifikace, ale musíš ho vrátit na původní místo.**

7.1 Jak řádně hledat míč

7.1a Můžeš podniknout rozumné kroky, abys našel a identifikoval svůj míč

Můžeš míč řádně hledat tak, že podnikáš rozumné kroky k jeho nalezení a identifikaci, jako jsou:

- Přesunování písku a vody, a
- Odsunutí nebo ohnutí trávy, křoví, větví stromů nebo dalších rostoucích nebo připojených přírodních objektů, a to včetně zlomení takových objektů, **avšak** jen tehdy, když ke zlomení došlo v důsledku rozumných kroků podnikaných s cílem nalézt a identifikovat míč.

Jestliže tyto rozumné kroky coby součást řádného hledání *zlepší podmínky ovlivňující ránu*, pak to není trestné. **Avšak** jestliže ke *zlepšení* došlo v důsledku kroků přesahujících rozumné a řádné hledání, obdržíš **všeobecný trest**.

7.1b Co dělat, když během hledání nebo identifikace míče dojde k pohnutí písku, který ovlivňuje polohu Tvého míče

Musíš obnovit původní *polohu* míče v písku, **nicméně** jestliže byl míč zcela přikryt pískem, můžeš přitom ponechat malou část míče viditelnou.

Jestliže odehraješ míč, aniž bys obnovil jeho původní *polohu*, obdržíš ***všeobecný trest***.

7.2 Jak identifikovat míč

Svůj míč můžeš identifikovat buď tak, že vidíš, jak se zastavil, nebo když na něm vidíš svou identifikační značku.

Viz plné znění Pravidel Ohledně dalších způsobů, jak můžeš identifikovat svůj míč.

7.3 Zvednutí míče za účelem identifikace

Jestliže nějaký míč může být Tvůj, ale přitom ho nemůžeš identifikovat tak, jak leží, můžeš ho za tímto účelem zvednout. **Avšak** předtím musíš *označit* jeho pozici a nesmíš ho očistit více, než je nutné k jeho identifikaci (**vyjma** na *jamkovišti*).

Jestliže zvednutý míč je Tvůj nebo nějakého jiného hráče, musí být *vrácen* na původní místo.

Jestliže zvedneš míč, když to není k identifikaci potřeba, *neoznačíš* jeho pozici předtím, než ho zvedneš, nebo ho očistíš, když k tomu nejsi oprávněn, obdržíš **jednu trestnou ránu**.

Trest za zahrání neoprávněně *nahrazeného* míče nebo zahrání míče z *nesprávného místa* v rozporu s Pravidlem 7.3: *Všeobecný trest.*

7.4 Míč se náhodou pohne během hledání nebo identifikace

Jestliže míčem během hledání nebo identifikace náhodou pohneš Ty, Tvůj *soupeř* nebo kdokoli jiný, není to trestné.

Když se tak stane, musí být míč *vrácen* na původní místo (které, pokud není známo, musí být odhadnuto). Přitom:

- Jestliže míč byl na nebo pod nějakou *nepohyblivou závadou*, *nedílnou součástí*, *hraničním objektem* nebo rostoucím či připojeným přírodním objektem, nebo se o libovolný z těchto objektů opíral, pak musí být *vrácen* na původní místo na nebo pod příslušným objektem, nebo kde se o příslušný objekt opíral.
- Jestliže byl míč přikryt pískem, pak musí být jeho původní *poloha* obnovena a míč musí být vrácen do této *polohy*. Jestliže byl míč zcela přikryt pískem, můžeš přitom ponechat malou část míče viditelnou.

Trest za porušení Pravidla 7.4: *Všeobecný trest*.

PRAVIDLO 8 Hřiště se hraje, jak ho nalezneš

Účel Pravidla: Pravidlo 8 se zabývá centrálním principem celé hry: „Hraj hřiště, jak ho nalezneš.“ Když se Tvůj míč zastaví, musíš běžně akceptovat podmínky ovlivňující ránu a nesmíš je předtím, než míč odehraješ, nijak zlepšit. Nicméně můžeš podniknout určité rozumné kroky, i když tím zlepšíš uvedené podmínky, a za určitých omezených okolností také můžeš tyto podmínky beztrestně uvést do původního stavu poté, co byly zlepšeny nebo zhoršeny.

8.1 Tvoje úkony, které zlepšují podmínky ovlivňující Tvou ránu

Toto Pravidlo Tě omezuje v úkonech, kterými můžeš pro svou další *ránu zlepšit „podmínky ovlivňující ránu“* (viz Definice ohledně toho, o jaké podmínky se jedná).

8.1a Nepovolené úkony

Vyjma omezených úkonů povolených podle Pravidla 8.1b, c a d, nesmíš provést žádný z následujících úkonů, jestliže bys tím *zlepšil podmínky ovlivňující Tvou ránu*:

- Odsunout, ohnout nebo ulomit žádný rostoucí nebo připojený přírodní objekt, *nepohyblivou závadu, nedílnou součást, hraniční objekt* nebo odpališťový kámen příslušný *odpališti*, když hraješ míč z tohoto *odpaliště*.
- Přesunout *volný přírodní předmět* nebo *pohyblivou závadu* do určité pozice (třeba v rámci budování *postoje*).
- Upravit povrch země.
- Odstranit nebo stlačit písek nebo volnou zeminu.
- Odstranit rosu, jinovatku nebo vodu.

Trest za Porušení Pravidla 8.1a: *Všeobecný trest.*

8.1b Povolené úkony

V rámci přípravy k *ráně* nebo při jejím provedení můžeš provést libovolný z následujících úkonů, přičemž není trestné, pokud přitom dojde ke *zlepšení podmínek ovlivňujících Tvou ránu*.

- Řádně hledat svůj míč, když přitom podnikáš rozumné kroky, abys ho našel a identifikoval.
- Podniknout rozumné kroky při odstraňování *volných přírodních předmětů* a *pohyblivých závad*.
- Podniknout rozumné kroky při označování pozice svého míče a jeho zvedání a vracení.
- Přiložit hůl lehce k zemi bezprostředně před nebo za míčem (**avšak** toto nemůžeš udělat v *bankru*).
- Pevně se postavit při zaujímání *postoje*, včetně rozumné míry zavrtání se nohama do písku nebo volné zeminy.
- Řádně zaujmout *postoj*, když přitom podnikneš rozumné kroky, aby ses dostal k míči a zaujal *postoj*. **Avšak** přitom nemáš nárok na normální *postoj* nebo švih a musíš v dané situaci užít co možná nejméně rušivý postup.
- Zahrát *ránu* nebo provést nápřah k *ráně*, kterou následně zahraješ. **Avšak** když je míč v *bankru*, nesmíš se při nápřahu k *ráně* dotknout písku v *bankru*.
- Na *jamkovišti* odstranit písek nebo volnou zeminu nebo opravit poškození.
- Pohnout přírodním objektem za účelem zjištění, jestli je volný. **Avšak** jestliže se ukáže, že objekt je rostoucí nebo připevněný, musí zůstat připevněný a musí být navrácen do původní pozice, jak nejpřesněji je to možné.

Viz plné znění Pravidel Ohledně povolených úkonů na odpališti a v bankru.

8.1c Vyhnutí se trestu obnovením podmínek zlepšených v rozporu s Pravidlem 8.1a

Existuje omezený počet situací, kdy se můžeš vyhnout trestu tím, že obnovíš původní podmínky předtím, než zahraješ *ránu*. Určení, zda bylo zlepšení podmínek napraveno, je na *Soutěžním výboru*.

Ohledně dalších informací o vyhnutí se trestu obnovením zlepšených podmínek.

8.1d Obnova podmínek zhoršených poté, co se míč zastavil

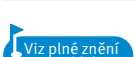
Jestliže poté, co se Tvůj míč zastavil, zhorší *podmínky ovlivňující Tvůj úder* jiný hráč, *zvíře* nebo umělý objekt, můžeš obnovit původní podmínky, jak nejlépe je to možné. Avšak nesmíš je obnovit, jestliže si jejich zhoršení způsobil Ty, přírodní objekt nebo *přírodní síly*.

Ohledně dalších informací o obnově podmínek zhoršených poté, co se Tvůj míč zastavil.

8.2 Úmyslné kroky učiněné za účelem změny jiných fyzických podmínek ovlivňujících Tvůj vlastní míč v klidu nebo Tvou nadcházející ránu

Ohledně úmyslných kroků učiněných za účelem změny jiných fyzických podmínek ovlivňujících Tvůj vlastní míč, včetně Výjimky, která umožňuje úkony péče o hřiště.

8.3 Úmyslné kroky učiněné za účelem změny jiných fyzických podmínek ovlivňujících míč v klidu jiného hráče nebo jeho nadcházející ránu



Ohledně úmyslných kroků učiněných za účelem změny jiných fyzických podmínek ovlivňujících míč v klidu jiného hráče nebo jeho nadcházející ránu.

PRAVIDLO 9 Míč se hraje, jak leží; Míč v klidu je zvednut nebo se pohne

Účel Pravidla: **Pravidlo 9 se zabývá centrálním principem celé hry: „Hraj míč, jak leží.“**

- **Jestliže se Tvůj míč zastaví a následně se pohne vlivem přírodních sil, jako jsou vítr nebo voda, musíš běžně hrát míč z nového místa.**
- **Jestliže Tvůj míč v klidu předtím, než s ním zahraješ ránu, zvedne nebo s ním pohne jakákoli osoba nebo vnější vliv, musí se Tvůj míč vrátit na původní místo.**
- **V blízkosti míče v klidu bys měl být opatrný, protože když způsobíš, že se pohne Tvůj míč nebo míč Tvého soupeře, běžně obdržíš trest (vyjma na jamkovišti).**

9.1 Míč se hraje, jak leží

9.1a Míč se hraje z místa, kde se zastavil

Když je Tvůj míč v klidu na *hřišti*, musíš ho hrát, jak leží, **vyjma** když Ti Pravidla nařizují nebo umožňují:

- Hrát míč z jiného místa na *hřišti*, nebo
- Zvednout míč a pak ho *vrátit* na původní místo.

9.1b Co dělat, když se Tvůj míč pohne během nápřahu nebo během rány

Jestliže se Tvůj míč v klidu *pohne* poté, co jsi započal *ránu* nebo nápřah k *ráně*, kterou následně zahraješ:

- Míč se *nevrací* bez ohledu na to, co způsobilo jeho *pohnutí*.
- Místo toho musíš hrát míč z místa, kde se po dané ráně *zastaví*.

- Jestliže jsi *pohnutí* míče způsobil Ty, viz Pravidlo 9.4b, zda obdržíš trest.

Trest za zahrání neoprávněně *nahrazeného* míče nebo za zahrání *z nesprávného místa* v rozporu s Pravidlem 9.1: *Všeobecný trest*.

9.2 Rozhodnutí, jestli se Tvůj míč pohnul a z jakého důvodu

9.2a Rozhodnutí, jestli se Tvůj míč pohnul

Má se za to, že Tvůj míč v klidu se *pohnul*, pouze když je *známo nebo prakticky jisto*, že se tak stalo.

Jestliže se Tvůj míč mohl *pohnout*, ale není to *známo nebo prakticky jisto*, pak se má za to, že se *nepohnul,* a musíš ho hrát, jak leží.

9.2b Rozhodnutí, z jakého důvodu se Tvůj míč pohnul

Pravidla rozlišují čtyři možné příčiny, které mohou způsobit, že se Tvůj míč v klidu *pohne* předtím, než s ním zahraješ *ránu*:

- *Přírodní síly* jako jsou vítr nebo voda,
- Ty sám, což zahrnuje také Tvého *nosiče*,
- Tvůj *soupeř* ve *hře na jamky*, což zahrnuje také jeho *nosiče*, nebo
- *Vnější vliv*, což zahrnuje také všechny ostatní hráče ve *hře na rány*.

Má se za to, že si míčem *pohnul* Ty, Tvůj *soupeř* nebo *vnější vliv*, pouze když je *známo nebo prakticky jisto*, že se tak stalo. Jinak se má za to, že míčem pohnuly *přírodní síly*.

9.3 Míč se pohnul vlivem přírodních sil

Jestliže Tvým míčem v klidu *pohnuly přírodní síly* (jako jsou vítr nebo voda), není to trestné a svůj míč musíš hrát z jeho nového místa.

Výjimka – Jestliže se Tvůj míč na *jamkovišti* pohne poté, co jsi ho již předtím zvednul a *vrátil*, musí se *vrátit* na původní místo (které, když není známo, musí být odhadnuto).

Trest za zahrání neoprávněně *nahrazeného* míče nebo za zahrání *z nesprávného místa* v rozporu s Pravidlem 9.3: *Všeobecný trest*.

9.4 Míč jsi zvednul nebo s ním pohnul Ty

9.4a Kdy se zvednutý nebo pohnutý míč musí vrátit

Jestliže Ty nebo Tvůj nosič zvednete Tvůj míč v klidu nebo s ním *pohnete*, musí se Tvůj míč *vrátit* na původní místo (které, když není známo, musí být odhadnuto), **vyjma**:

- Když zvedneš svůj míč podle nějakého Pravidla, abys využil úlevu nebo *vrátil* míč na jiné místo, nebo
- Když se Tvůj míč pohne až poté, co jsi započal *ránu* nebo nápřah k *ráně*, kterou následně zahraješ.

9.4b Trest za zvednutí míče, úmyslné dotknutí míče nebo způsobení jeho pohnutí

Jestliže zvedneš svůj míč v klidu nebo se ho úmyslně dotkneš nebo způsobíš, že se *pohne*, obdržíš **jednu trestnou ránu**.

Avšak existují čtyři výjimky, kdy za to neobdržíš žádný trest:

Výjimka 1 – Když můžeš míč zvednout nebo s ním pohnout.

Výjimka 2 – Náhodné pohnutí míčem předtím, než je nalezen.

Výjimka 3 – Náhodné pohnutí míčem na jamkovišti.

Výjimka 4 – Náhodné pohnutí míčem při aplikaci Pravidla jinde než na jamkovišti.

Viz plné znění Pravidel Ohledně bližšího vysvětlení těchto výjimek.

Trest za zahrání neoprávněně *nahrazeného* míče nebo za zahrání z *nesprávného místa* v rozporu s Pravidlem 9.4: *Všeobecný trest*.

9.5 Míč zvednul nebo s ním pohnul Tvůj soupeř ve hře na jamky

Viz plné znění Pravidel Ohledně toho, co se stane, když Tvůj míč zvedne nebo s ním pohne Tvůj soupeř ve hře na jamky.

9.6 Míč zvednul nebo s ním pohnul vnější vliv

Jestliže je *známo nebo prakticky jisto*, že Tvůj míč zvednul nebo s ním pohnul nějaký *vnější vliv*, není to trestné. Míč se musí *vrátit* na původní místo (které, když není známo, musí být odhadnuto).

Trest za zahrání neoprávněně *nahrazeného* míče nebo za zahrání z *nesprávného místa* v rozporu s Pravidlem 9.6: *Všeobecný trest*.

9.7 Zvednutí markovátka nebo jeho pohnutí

9.7a Míč nebo markovátko se musí vrátit

Jestliže bylo zvednuto Tvoje *markovátko* nebo se jakýmkoli způsobem pohnulo (včetně prostřednictvím *přírodních sil*) předtím, než byl Tvůj míč *vrácen*, musíš buď:

- *Vrátit* svůj míč na původní místo (které, když není známo, musí být odhadnuto), nebo
- Umístit *markovátko* tak, aby *označovalo* toto původní místo.

9.7b Trest za zvednutí markovátka nebo způsobení jeho pohnutí

Jestliže předtím, než je Tvůj míč *vrácen*, zvedneš svoje *markovátko* nebo s ním pohneš, obdržíš **jednu trestnou ránu**. Jestliže tak učiní Tvůj *soupeř*, obdrží **jednu trestnou ránu** on.

Výjimka – Výjimky u Pravidel 9.4b a 9.5b platí i pro zvednutí markovátka nebo jeho pohnutí.

Trest za zahrání neoprávněně *nahrazeného* míče nebo za zahrání z *nesprávného místa* v rozporu s Pravidlem 9.7: *Všeobecný trest*.

PRAVIDLO 10 Příprava a zahrání rány; Rada a pomoc; Nosič

Účel Pravidla: Pravidlo 10 popisuje přípravu k ráně a její zahrání, a to včetně rady a jiné pomoci, které se Ti může dostat od jiných osob (včetně Tvého nosiče). Řídícím principem je to, že golf je dovednostní hra, která pro hráče představuje osobní výzvu.

10.1 Zahrání rány

Účel Pravidla: Pravidlo 10.1 se věnuje samotnému zahrání rány a také několika úkonům, které jsou přitom zakázány. Úder se provádí řádným udeřením hlavy hole do míče. Základní výzvou je správné nasměrování a kontrola hole jako celku, přičemž holí musí být volně švihnuto, aniž by byla ukotvena.

10.1a Řádné udeření míče

Při provádění *úderu*:

- Musíš míč řádně udeřit hlavou hole tak, že dojde jenom k chvilkovému kontaktu hole a míče, a nesmíš míč strkat, vyškrabávat nebo nabírat.
- Jestliže náhodou zasáhneš míč holí víc než jednou, není to trestné a bere se to pouze jako jedna *rána*.

10.1b Ukotvení hole

Při provádění *úderu* nesmíš mít ukotvenou hůl, ať už přímo nebo nepřímo.

Viz plné znění Pravidel

Ohledně toho, co je považováno za ukotvení hole, včetně výjimky, kdy se ruka držící hůl jen letmo dotkne oblečení nebo těla.

DIAGRAM 10.1b: UKOTVENÍ HOLE

10.1c Zahrání rány z postoje obkročmo ke směru hry nebo přímo ve směru hry

Viz plné znění Pravidel

Ohledně specifikace zákazu a trestu za vědomé zahrání rány z postoje obkročmo nebo přímo ve směru hry.

10.1d Zahrání pohybujícího se míče

Nesmíš zahrát *ránu* míčem, který se pohybuje.

Avšak existují tři **Výjimky**, kdy to není trestné:

Výjimka 1 – Míč se pohne až poté, co jsi začal nápřah k ráně.

Výjimka 2 – Míč padající z týčka.

Výjimka 3 – Míč pohybující se ve vodě.

Trest za porušení Pravidla 10.1: *Všeobecný trest.*

Ve *hře na rány* se *rána* zahraná v rozporu s tímto Pravidlem počítá a obdržíš **dvě trestné rány**.

10.2 Rada a jiná pomoc

Účel Pravidla: Základní výzvou pro hráče je správná volba strategie a taktiky hry. Proto jsou dána omezení ohledně rad a jiné pomoci, které se Ti může během kola dostat.

10.2a Rada

Během *kola* nesmíš:

- Dát *radu* nikomu, kdo ve stejné soutěži právě hraje na *hřišti*,
- Požádat o *radu* kohokoli jiného než svého *nosiče*, nebo
- Dotknout se *výstroje* jiného hráče za účelem zjištění informace, která by představovala *radu*, pokud by ji ten druhý hráč sdělil nebo kdyby ses na ní dotázal.

10.2b Jiná pomoc

Ukázání směru hry, když míč leží jinde než na jamkovišti. Toto je povoleno, **avšak** předtím, než zahraješ *ránu*, musí jakákoli osoba ustoupit stranou nebo jakýkoli předmět musí být odstraněn.

Ukázání směru hry, když míč leží na jamkovišti. Toto můžeš učinit Ty nebo Tvůj *nosič*, **avšak**:

- I když se Ty nebo Tvůj *nosič* můžete dotknout *jamkoviště* rukou, nohou nebo čímkoli, co držíte, nesmíte přitom *zlepšit podmínky ovlivňující Tvou ránu*, a
- Ani Ty ani Tvůj *nosič* nesmíte nikam umístit žádnou značku, ať už na *jamkoviště* nebo mimo něj, která by ukazovala *směr hry*. Toto není dovoleno, i když je tato značka odstraněna předtím, než zahraješ *ránu*.

Když provádíš *úder*, nesmí Tvůj *nosič* úmyslně stát na místě ve *směru hry* nebo blízko něj, ani žádným jiným způsobem (třeba ukazováním na určité místo nebo vrháním stínu na *jamkoviště*) ukazovat *směr hry*.

Výjimka – Nosič obsluhuje praporkovou tyč: *Nosič* může stát na místě ve *směru hry* nebo blízko něj, jestliže obsluhuje *praporkovou tyč*.

Žádný předmět nesmí být položen na zem tak, aby pomáhal při zaujímání postoje. Při zaujímání *postoje* pro *ránu* nesmíš využít žádný předmět, který by byl položen na zemi tak, aby Ti pomohl s nasměrováním nohou nebo těla.

Omezení toho, kdy může nosič stát za hráčem. Od okamžiku, kdy začneš zaujímat *postoj* pro *ránu*, až po samotné zahrání *rány*:

- Tvůj *nosič* nesmí úmyslně stát na místě v prodloužení *směru hry* dozadu za míč nebo blízko takového prodloužení, a to z jakéhokoli důvodu.
- Jestliže zaujmeš *postoj* v rozporu s tímto Pravidlem, nemůžeš se vyhnout trestu tím, že odstoupíš od míče.

DIAGRAM 10.2b: NOSIČ NESMÍ STÁT NA MÍSTĚ V PRODLOUŽENÍ SMĚRU HRY ZA MÍČ NEBO BLÍZKO TAKOVÉHO PRODLOUŽENÍ

Povoleno	Zakázáno
Nosič nestojí na místě v prodloužení směru hry dozadu za míč nebo blízko takového prodloužení, a pokud se na takové místo nepřesune, než bude zahrána rána, nejedná se o porušení Pravidla 10.2b.	Nosič stojí na místě v prodloužení směru hry dozadu za míč nebo blízko takového prodloužení, když hráč začíná zaujímat postoj k ráně, takže je porušeno Pravidlo 10.2b.

Výjimka – Míč na jamkovišti: Jestliže je Tvůj míč na *jamkovišti*, pak neobdržíš trest podle tohoto Pravidla, jestliže odstoupíš od míče a nezačneš znovu zaujímat *postoj*, dokud Tvůj *nosič* neopustí dané místo.

Fyzická ochrana před živly. Nesmíš provést *úder*:

- Zatímco Ti Tvůj *nosič* nebo jakákoli jiná osoba poskytuje fyzickou ochranu před živly, nebo
- Když Tvůj *nosič* nebo jakákoli jiná osoba úmyslně stojí na takovém místě, že Ti poskytuje ochranu před slunečním svitem, deštěm, větrem a podobnými živly.

Trest za porušení Pravidla 10.2: *Všeobecný trest*.

10.3 Nosič

Účel Pravidla: Můžeš míč nosiče, aby Ti nosil hole, dával rady a i jinak Ti pomáhal během kola, avšak existují omezení, co nosič může dělat. Jsi odpovědný za úkony svého nosiče během kola, a jestliže Tvůj nosič poruší Pravidla, obdržíš příslušný trest.

10.3a Tvůj nosič Ti může během kola pomáhat

Můžeš mít *nosiče*, aby Ti nosil nebo převážel hole a staral se o ně, dával Ti *rady* a i jinak Ti pomáhal během *kola*, **avšak** nesmíš mít v žádný okamžik víc než jednoho *nosiče* nebo dočasně změnit n*osiče* za účelem získání *rady* od nového *nosiče*.

Viz plné znění Pravidel Ohledně vysvětlení, jaká Pravidla platí pro úkony sdíleného nosiče.

Trest za porušení Pravidla 10.3a:

Obdržíš ***všeobecný trest*** za každou jamku, během které Ti v libovolný okamžik pomáhal víc než jeden *nosič*. Jestliže k porušení Pravidla dojde mezi jamkami, nebo když porušování pokračuje mezi dvěma jamkami, obdržíš ***všeobecný trest*** na příští jamce.

10.3b Co může Tvůj nosič dělat

Ohledně seznamu úkonů, které Tvůj nosič může a nemůže dělat.

10.3c Jsi je odpovědný za nosičovy úkony a porušení Pravidel

Jsi odpovědný za úkony svého *nosiče* během *kola*, avšak nikoli před *kolem* nebo po *kole*. Jestliže Tvůj *nosič* svým úkonem poruší Pravidla, nebo kdyby daný úkon znamenal porušení Pravidel, pokud bys ho učinil sám, obdržíš trest podle příslušného Pravidla.

PRAVIDLO 11 Míč v pohybu náhodou zasáhne osobu, zvíře nebo objekt; Úmyslné ovlivnění míče v pohybu

Účel Pravidla: Pravidlo 11 řeší, co se má stát, když Tvůj míč v pohybu zasáhne osobu, zvíře, výstroj nebo cokoli jiného na hřišti. Když se tak stane náhodou, není to trestné a běžně musíš přijmout výsledek, ať už je pro tebe výhodný nebo ne, a hrát míč z místa, kde se zastavil. Pravidlo 11 Ti také zakazuje podniknout cokoli, čím bys ovlivnil, kde by se jakýkoli míč v pohybu mohl zastavit.

Toto Pravidlo platí, kdykoli je Tvůj míč v pohybu (ať už po *úderu* nebo jinak), **vyjma** když byl *spuštěn* v *oblasti úlevy* a ještě se nezastavil. Takovou situaci řeší Pravidlo 14.3.

11.1 Tvůj míč v pohybu náhodou zasáhne osobu nebo vnější vliv

11.1a Žádný hráč není nijak potrestán

Jestliže Tvůj míč v pohybu náhodou zasáhne jakoukoli osobu nebo *vnější vliv*, včetně Tebe, jakéhokoli jiného hráče nebo vašich *nosičů* nebo *výstroje*, není žádný hráč nijak potrestán.

Výjimka – Míč zahraný na jamkovišti ve hře na rány: Jestliže Tvůj míč v pohybu zasáhne jiný míč v klidu na *jamkovišti*, přičemž oba míče byly před zahráním Tvé *rány* na *jamkovišti*, obdržíš ***všeobecný trest*** **(dvě trestné rány)**.

11.1b Míč se musí hrát, jak leží

Jestliže Tvůj míč v pohybu náhodou zasáhne jakoukoli osobu nebo *vnější vliv*, musíš svůj míč hrát, jak leží, **vyjma** dvou situací:

Výjimka 1 – Když se Tvůj míč zahraný odjinud než z jamkoviště zastaví na jakékoli osobě, zvířeti nebo pohybujícím se vnějším vlivu.

Výjimka 2 – Když Tvůj míč zahraný z jamkoviště náhodou zasáhne jakoukoli osobu, zvíře nebo pohybující se vnější vliv (včetně jiného míče v pohybu) na jamkovišti.

Ohledně bližších informací týkajících se těchto dvou výjimek.

Trest za zahrání neoprávněně *nahrazeného* míče nebo za zahrání z *nesprávného místa* v rozporu s Pravidlem 11.1: Všeobecný trest.

11.2 Míč v pohybu úmyslně odražen nebo zastaven osobou

Jestliže je míč v pohybu úmyslně odražen nebo zastaven nějakým hráčem, nebo když zasáhne *výstroj*, která byla úmyslně umístěna na určité místo, znamená to běžně trest a míč se nesmí hrát, jak leží.

Ohledně toho, odkud hrát míč, který byl úmyslně odražen nebo zastaven, a kdy je udělen nějaký trest.

11.3 Úmyslné přesunutí objektu nebo změna podmínek ovlivňujících míč v pohybu

Zatímco je míč v pohybu, nesmíš úmyslně změnit fyzické podmínky nebo zvednout či posunout *volný přírodní předmět* nebo p*ohyblivou závadu*, abys tím ovlivnil, kde by se mohl míč zastavit.

Výjimka – Můžeš posunout odstraněnou *praporkovou tyč*, míč v klidu na *jamkovišti* nebo jakoukoli *výstroj* nějakého hráče (vyjma míče v klidu jinde než na *jamkovišti* nebo *markovátka* kdekoli na *hřišti*).

Trest za porušení Pravidla 11.3: *Všeobecný trest.*

IV

Specifická Pravidla pro bankry a jamkoviště

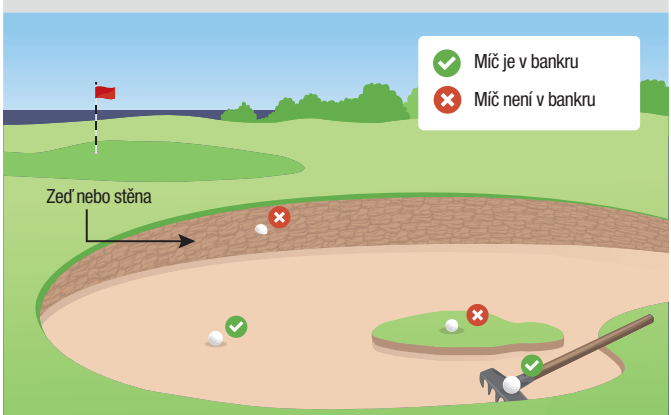
PRAVIDLA 12–13

PRAVIDLO 12 Bankry

Účel Pravidla: Pravidlo 12 je specifické Pravidlo pro bankry, což jsou zvlášť připravené oblasti určené k prověření Tvé schopnosti hrát míč z písku. Aby se zajistilo, že budeš čelit této výzvě, existuje několik omezení ohledně dotknutí se písku před zahráním rány a toho, kde můžeš využít úlevu, když máš míč v bankru.

12.1 Kdy je míč v bankru

DIAGRAM 12.1: KDY JE MÍČ V BANKRU



V souladu s definicí bankru a Pravidlem 12.1 zobrazuje diagram příklady míčů, které jsou resp. nejsou v bankru.

Tvůj míč je v *bankru*, když se libovolná část míče dotýká písku na zemi uvnitř okrajů *bankru*.

Tvůj míč je také v *bankru*, když se nachází uvnitř okrajů *bankru* a leží:

- Na zemi v místě, kde by běžně byl písek, nebo
- Uvnitř nebo na *volném přírodním předmětu*, *pohyblivé závadě*, *abnormálním stavu hřiště* nebo *nedílné součásti*, která je v *bankru*.

Jestliže Tvůj míč leží na půdě nebo trávě nebo jiném rostoucím nebo připevněném přírodním objektu uvnitř okrajů *bankru*, aniž by se dotýkal písku, pak není v *bankru*.

12.2 Hraní míče v bankru

12.2a Odstranění volných přírodních předmětů a pohyblivých závad

Předtím, než zahraješ míč v *bankru*, můžeš odstranit *volné přírodní předměty* a *pohyblivé závady*.

12.2b Omezení ohledně dotknutí se písku v bankru

Předtím, než zahraješ *ránu* míčem v *bankru*, nesmíš:

- Úmyslně se dotknout písku v *bankru* rukou, holí, hráběmi nebo jiným předmětem za účelem zjištění stavu písku pro svou příští *ránu*, nebo
- Dotknout se písku v *bankru* holí:
  - » V prostoru bezprostředně před svým míčem nebo za ním (**vyjma** jak je povoleno při řádném hledání míče nebo při odstraňování *volného přírodního předmětu* nebo *pohyblivé závady*),
  - » Při cvičném švihu, nebo
  - » Při nápřahu k *ráně*.

Vyjma případů uvedených výše jsou povoleny následující úkony:

- Zavrtání se nohama při zaujímání *postoje* pro cvičný švih nebo *ránu*,
- Uhlazení *bankru* v rámci péče o *hřiště*,
- Odložení holí, *výstroje* nebo dalších předmětů v *bankru* (ať už odhozením nebo položením),
- Měření, *označení*, zvednutí nebo *vrácení* míče nebo jiný úkon podle Pravidel,
- Opírání se o hůl v rámci odpočinku, zachování rovnováhy nebo zabránění pádu, nebo
- Udeření do písku z frustrace nebo v hněvu.

Avšak obdržíš ***všeobecný trest***, jestliže si při dotknutí se písku *zlepšíš podmínky ovlivňující Tvou ránu*.

Trest za porušení Pravidla 12.2: *Všeobecný trest.*

12.3 Specifická Pravidla pro úlevu při míči v bankru

Když je Tvůj míč v bankru, mohou platit určitá zvláštní Pravidla, když Ti překáží *abnormální stav hřiště* (Pravidlo 16.1c) nebo nebezpečná *zvířecí* situace (Pravidlo 16.2), nebo když je Tvůj míč nehratelný (Pravidlo 19.3).

PRAVIDLO 13 Jamkoviště

Účel Pravidla: Pravidlo 13 je speciální Pravidlo pro jamkoviště. Jamkoviště jsou speciálně upravená pro hraní míče po zemi a v každé jamce na každém jamkovišti je umístěna praporková tyč, proto zde platí určitá jiná Pravidla než v ostatních oblastech hřiště.

13.1 Povolené a předepsané úkony na jamkovišti

Účel Pravidla: Toto Pravidlo Ti dovoluje provést na jamkovišti úkony, které nejsou běžně dovoleny jinde než na jamkovišti, jako možnost označit, zvednout, očistit a vrátit svůj míč, opravit poškození a odstranit písek nebo volnou zeminu na jamkovišti. Jestliže náhodou pohneš svým míčem nebo markovátkem na jamkovišti, není to trestné.

13.1a Kdy je Tvůj míč na jamkovišti

Tvůj míč je na *jamkovišti*, když jakákoli část míče:

- Se dotýká *jamkoviště*, nebo
- Leží na něčem nebo v něčem (třeba jako je *volný přírodní předmět* nebo *závada*) a je uvnitř okrajů *jamkoviště*.

13.1b Označení, zvednutí a čištění Tvého míče na jamkovišti

Tvůj míč na *jamkovišti* může být zvednut a očištěn. Místo, kde míč ležel, musí být *označeno* předtím, než je míč zvednut, a míč musí být *vrácen* na původní místo.

13.1c Povolené úpravy jamkoviště

Během *kola* můžeš na *jamkovišti* vykonat následující dva úkony bez ohledu na to, jestli je Tvůj míč na *jamkovišti* nebo ne:

- Písek a volná zemina na *jamkovišti* (**avšak** ne kdekoli jinde na *hřišti*) mohou být beztrestně odstraněny.
- Můžeš beztrestně opravit poškození *jamkoviště* tak, že podnikneš rozumné kroky k tomu, abys uvedl *jamkoviště* do co možná původního stavu, **avšak** pouze:
  - » Za použití své ruky, nohy nebo další části těla nebo běžného nástroje k opravě stop po dopadu míčů, *týčka*, hole nebo jiné běžné součásti *výstroje*, a
  - » Bez zbytečného zdržování hry.

Nicméně jestliže *zlepšíš jamkoviště* tím, že Tvoje úkony překročí rozumnou míru potřebnou k obnově *jamkoviště* do původního stavu, obdržíš ***všeobecný trest***.

Pojem „poškození *jamkoviště*“ znamená jakékoli poškození způsobené osobou nebo *vnějším vlivem*, jako třeba:

- Stopy po dopadech míčů, poškození způsobené botami (třeba otisky hřebíků bot) a škrábance nebo prohlubně způsobené *výstrojí* nebo *praporkovou tyčí*,
- Ucpávky starých *jamek*, travní záplaty, spáry mezi travními drny a škrábance nebo prohlubně způsobené nástroji nebo vozidly údržby,
- *Zvířecí* stopy nebo otisky kopyt, a
- Zapuštěné předměty (jako kameny, šišky nebo *týčka*).

Avšak „poškození *jamkoviště*“ nezahrnuje žádné poškození nebo stav, které jsou výsledkem:

- Běžných údržbových zásahů směřujících k zachování stavu *jamkoviště* (jako jsou provzdušňovací díry nebo drážky po prořezu),
- Závlahy nebo deště nebo jiných *přírodních sil*,
- Přírodních nedokonalostí povrchu (jako jsou plevel, holá místa, nemocné plochy nebo oblasti s nerovnoměrným růstem trávy), nebo
- Běžného opotřebení *jamky*.

13.1d Když se Tvůj míč nebo markovátko na jamkovišti pohne

Není trestné, jestliže Ty, Tvůj *soupeř* nebo nějaký jiný hráč ve *hře na rány* náhodou *pohne* Tvým míčem nebo *markovátkem* na *jamkovišti*.

Musíš *vrátit* míč na původní místo (které, když není známo, musí být odhadnuto), nebo umístit *markovátko* tak, aby *označovalo* toto původní místo.

Výjimka – Míč musíš hrát, jak leží, když se začne pohybovat až poté, co započneš ránu nebo nápřah k ráně, kterou následně zahraješ.

Jestliže *přírodní síly* způsobily, že se Tvůj míč na *jamkovišti pohnul*, pak to, odkud budeš hrát svou příští *ránu*, závisí na tom, jestli byl míč již zvednut a *vrácen* na původní místo:

- Míč byl již zvednut a vrácen – míč musíš *vrátit* na původní místo (které, když není známo, musí být odhadnuto).
- Míč doposud nebyl zvednut a vrácen – míč musíš hrát z nového místa.

13.1e Zákaz zkoušení povrchu jamkoviště

Jestliže během *kola* úmyslně vyzkoušíš povrch *jamkoviště* nebo *nesprávného jamkoviště* tím, že budeš hladit jeho povrch nebo po něm budeš kutálet míč, obdržíš ***všeobecný trest***.

Výjimka – Zkoušení povrchu jamkoviště právě dohrané jamky nebo cvičného jamkoviště, když jsi mezi dvěma jamkami, je povoleno.

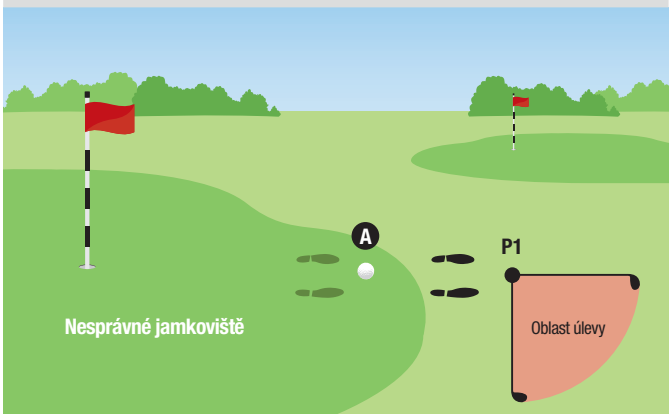
13.1f Povinná úleva od nesprávného jamkoviště

K překážení podle tohoto Pravidla dochází, když Tvůj míč je na *nesprávném jamkovišti* nebo když Ti *nesprávné jamkoviště* fyzicky překáží v prostoru zamýšleného *postoje* nebo švihu.

Když dochází k překážení *nesprávného jamkoviště*, nesmíš hrát míč, jak leží. Místo toho musíš využít beztrestnou úlevu tak, že spustíš původní nebo jiný míč v *oblasti úlevy*, jak ukazuje Diagram 13.1f.

Podle tohoto Pravidla nemáš nárok na úlevu, jestliže k překážení dochází pouze v důsledku toho, že zvolíš hůl, *postoj*, způsob provedení švihu nebo *směr hry*, jež jsou za dané situace neopodstatněné.

DIAGRAM 13.1f: BEZTRESTNÁ ÚLEVA OD NESPRÁVNÉHO JAMKOVIŠTĚ



Když dochází k překážení nesprávného jamkoviště, musí být využita beztrestná úleva. Diagram předpokládá pravorukého hráče. Míč leží v bodě A na nesprávném jamkovišti a nejbližší místo úplné úlevy pro tento míč je v bodě P1, které musí být ve stejné oblasti hřiště, kde se původní míč zastavil (v tomto případě v poli).

Referenční bod	Velikost oblasti úlevy	Omezení oblasti úlevy
Nejbližší místo úplné úlevy (P1)	Jedna délka hole od referenčního bodu	Oblast úlevy: • nesmí být blíže jamce než referenční bod, a • musí být ve stejné oblasti hřiště jako referenční bod
Připomínka: Musíš využít úplnou úlevu od jakéhokoli překážení nesprávného jamkoviště.		

Trest za zahrání neoprávněně *nahrazeného* míče nebo za zahrání z *nesprávného místa* v rozporu s Pravidlem 13.1: *Všeobecný trest*.

13.2 Praporková tyč

Účel Pravidla: Toto Pravidlo popisuje Tvoje možnosti ohledně nakládání s praporkovou tyčí. Můžeš ji ponechat v jamce nebo ji nechat odstranit (což zahrnuje i možnost, že ji někdo obsluhuje a odstraní ji poté, co zahraješ svůj míč), ale musíš se rozhodnout před zahráním rány. Běžně není trestné, když míč v pohybu zasáhne praporkovou tyč.

Toto Pravidlo platí pro míč hraný z jakéhokoli místa na *hřišti*, ať už na *jamkovišti* nebo mimo něj.

13.2a Ponechání praporkové tyče v jamce

Jestliže zahraješ *ránu*, když je *praporková tyč* ponechána v *jamce*, a Tvůj míč v pohybu tuto *praporkovou tyč* zasáhne, není to trestné a míč se musí hrát, jak leží.

Rozhodnutí mít *praporkovou tyč* v *jamce* musíš učinit předtím, než zahraješ *ránu*, a to buď tím, že ji ponecháš v *jamce*, nebo že necháš odstraněnou *praporkovou tyč* vrátit do *jamky*.

Každopádně se nesmíš pokusit získat jakoukoli výhodu tím, že úmyslně pohneš s *praporkovou tyčí* tak, že bude umístěna jinak, než uprostřed *jamky*. Jestliže tak učiníš a Tvůj míč v pohybu následně tuto *praporkovou tyč* zasáhne, obdržíš ***všeobecný trest***.

Viz plné znění Pravidel Ohledně pohnutí nebo odstranění praporkové tyče ponechané v jamce, zatímco je míč v pohybu.

13.2b Odstranění praporkové tyče z jamky

Můžeš zahrát *ránu*, když je *praporková tyč* odstraněná z *jamky*, aby tak Tvůj míč v pohybu nezasáhl *praporkovou tyč* v *jamce*.

Musíš se k tomu rozhodnout předtím, než zahraješ *ránu*, a to buď tím, že necháš *praporkovou tyč* odstranit z *jamky* předtím, než odehraješ míč, nebo někoho pověříš, aby Ti *praporkovou tyč* obsluhoval.

Ohledně situací, kdy se má za to, že jsi někoho pověřil obsluhováním praporkové tyče, a toho, co dělat, když Tvůj míč zasáhne praporkovou tyč nebo osobu, která ji odstranila nebo ji obsluhuje.

13.2c Míč se opírá o praporkovou tyč v jamce

Jestliže se Tvůj míč zastaví o *praporkovou tyč*, která je v *jamce*, a jakákoli část Tvého míče je v *jamce* pod úrovní povrchu *jamkoviště*, má se za to, že míč byl *dohrán*.

Jestliže žádná část Tvého míče není v *jamce* pod povrchem *jamkoviště*:

- Tvůj míč není *dohrán* a musí se hrát, jak leží.
- Jestliže je *praporková tyč* odstraněna a Tvůj míč se přitom *pohne* (ať už spadne do *jamky* nebo se pohne směrem pryč od ní), není to trestné a míč musí být *vrácen* na okraj *jamky*.

Trest za zahrání *neoprávněně* nahrazeného míče nebo za zahrání z *nesprávného místa* v rozporu s Pravidlem 13.2c: *Všeobecný trest*.

13.3 Míč přesahuje okraj jamky

13.3a Čekací doba na to, aby Tvůj míč přesahující okraj jamky do ní spadl

Jestliže jakákoli část Tvého míče přesahuje okraj *jamky*, máš k dispozici přiměřený čas na to, abys došel k *jamce*, a ještě dalších deset vteřin na to, abys vyčkal, zda Tvůj míč spadne do *jamky*.

Jestliže Tvůj míč během této čekací doby spadne do *jamky*, pak jsi svým předchozím *úderem* jamku *dohrál*.

Jestliže Tvůj míč během této čekací doby do *jamky* nespadne:

- Má se za to, že Tvůj míč je v klidu.
- Jestliže Tvůj míč poté spadne do *jamky* předtím, než je zahrán, pak jsi svým předchozím *úderem* jamku *dohrál*, **avšak** musíš si k výsledku jamky připočítat **jednu trestnou ránu**.

13.3b Co dělat, když Tvůj míč přesahující okraj jamky je zvednut nebo pohnut před uplynutím čekací doby

Viz plné znění Pravidel

Ohledně toho, co dělat, když Tvůj míč přesahující okraj jamky je zvednut nebo pohnut před uplynutím čekací doby 10 vteřin.

V

Zvednutí a vrácení míče do hry

PRAVIDLO 14

PRAVIDLO 14

Postupy při manipulaci s míčem: Označení, zvednutí a čištění; Vrácení na místo; Spuštění v oblasti úlevy; Hra z nesprávného místa

Účel Pravidla: Pravidlo 14 popisuje, kdy a jak můžeš označit polohu svého míče v klidu, zvednout ho a očistit a jak ho poté máš vrátit zpět do hry tak, aby byl hrán ze správného místa.

- **Když byl Tvůj míč zvednutý nebo se pohnul a má se vrátit, musí být ten samý míč položen na původní místo.**
- **Jestliže využíváš úlevu (ať už beztrestnou nebo s trestem), musíš spustit v určité oblasti úlevy původní nebo nahrazený míč.**

Pochybení v rámci těchto postupů můžeš beztrestně napravit předtím, než svůj míč odehraješ, avšak obdržíš trest, jestliže zahraješ svůj míč z nesprávného místa.

14.1 Označení, zvednutí a čištění míče

14.1a Poloha míče, který je zvedán a bude se vracet, musí být napřed označena

Předtím, než zvedneš svůj míč podle Pravidla, které vyžaduje jeho *vrácení* na původní místo, musíš *označit* jeho polohu, což znamená:

- Položit *markovátko* bezprostředně za svůj míč nebo bezprostředně vedle něj, nebo
- Přidržet hůl na zemi bezprostředně za svým míčem nebo bezprostředně vedle něj.

Jestliže zvedneš svůj míč, aniž bys *označil* jeho polohu, *označíš* jeho polohu nesprávným způsobem nebo zahraješ *ránu*, aniž předtím odstraníš *markovátko*, obdržíš **jednu trestnou ránu**.

Jestliže zvedáš svůj míč, protože využíváš úlevu podle Pravidel, nemusíš před zvednutím míče *označit* jeho polohu.

14.1b Kdo může zvednout míč

Svůj míč můžeš podle Pravidel zvednout pouze Ty sám, nebo kdokoli, koho tím pověříš, **avšak** takové pověření musíš vydat před každým jednotlivým zvednutím zvlášť, pověření nelze udělit obecně na celé *kolo*.

Výjimka – Tvůj nosič může zvednout Tvůj míč na jamkovišti bez pověření.

14.1c Čištění zvednutého míče

Jestliže zvedneš svůj míč na *jamkovišti*, můžeš ho vždy očistit. Jestliže zvedneš svůj míč jinde než na *jamkovišti*, může ho očistit vždy, **vyjma** když ho zvedneš:

- Abys zjistil, zda není naseknutý nebo prasklý – čištění není povoleno.
- K identifikaci – čištění je povoleno pouze v míře potřebné k identifikaci.
- Protože překáží ve hře – čištění není povoleno.
- Abys zjistil, zda je možná úleva – čištění není povoleno, ledaže následně využiješ úlevu podle Pravidel.

Jestliže očistíš míč, když to není povoleno, obdržíš **jednu trestnou ránu**.

14.2 Vrácení míče na místo

14.2a Musí se použít původní míč

Jestliže byl Tvůj míč zvednut nebo se *pohnul* a Pravidla vyžadují jeho *vrácení*, musí se použít Tvůj původní míč.

Výjimka – Jiný míč lze použít, když:

- Tvůj původní míč není dosažitelný v rámci přiměřeného úsilí a během několika málo vteřin,
- Tvůj původní míč je naseknutý nebo prasklý,
- Obnovuješ hru poté, co byla zastavena, nebo
- Tvůj původní míč odehrál jiný hráč jako *nesprávný míč*.

14.2b Kdo a jak musí vrátit míč

Svůj míč musíš podle Pravidel *vrátit* pouze Ty sám, nebo osoba, která míč zvednula nebo s ním *pohnula*.

Jestliže odehraješ míč, který byl *vrácen* nesprávným způsobem nebo někým, kdo tak nesmí učinit, obdržíš **jednu trestnou ránu**.

14.2c Místo, kam se má míč vrátit

Tvůj míč musí být *vrácen* na původní místo (které, když není známo, musí být odhadnuto), vyjma když musí být podle Pravidel *vrácen* na jiné místo.

Jestliže se Tvůj míč opíral o *nepohyblivou závadu*, *nedílnou součást*, *hraniční objekt* nebo rostoucí nebo připevněný přírodní objekt, nebo na něčem takovém či pod něčím takovým ležel, pak:

- „Místo“ zahrnuje i vertikální umístění míče vůči zemi.
- To znamená, že Tvůj míč musí být *vrácen* na své původní místo tak, aby se o takový objekt opíral nebo na něm či pod ním ležel.

Jestliže došlo k odstranění nějakých *volných přírodních předmětů* v důsledku zvednutí míče nebo když se s ním *pohnulo*, není potřeba je vracet.

14.2d Kam se má míč vrátit, jestliže se změnila jeho původní poloha

Jestliže se změnila původní *poloha* Tvého zvednutého nebo *pohnutého* míče, musíš svůj míč *vrátit* následovně:

- Míč v písku:
  - » Musíš obnovit jeho původní *polohu* tak věrně, jak je to možné.
  - » Jestliže byl míč zcela přikryt pískem, můžeš při obnově *polohy* nechat malou část míče viditelnou.

  Jestliže v rozporu s tímto Pravidlem *polohu* míče neobnovíš, budeš hrát z *nesprávného místa*.
- Míč jinde než v písku: Svůj míč musíš *vrátit* tak, že ho umístíš na nejbližší místo, které poskytuje *polohu* co nejpodobnější původní *poloze* a které:

- Je ve vzdálenosti nejvýše jedné *délky hole* od původního místa (které, když není známo, musí být odhadnuto),
- Není blíže *jamce*, a
- Je v té samé *oblasti hřiště*, jako původní místo.

Jestliže víš, že došlo ke změně původní *polohy* Tvého míče, ale nevíš, jaká ta *poloha* byla, musíš původní *polohu* odhadnout a svůj míč *vrátit*.

Výjimka – Ohledně změny polohy míče, zatímco byla hra zastavena a míč byl zvednut, viz Pravidlo 5.7d.

14.2e Co dělat, když vrácený míč nezůstane na původním místě

Jestliže se pokusíš svůj míč *vrátit*, ale ten nezůstane ležet na původním místě, musíš to zkusit ještě jednou.

Jestliže Tvůj míč znovu nezůstane ležet na místě, musíš ho *vrátit* tak, že ho umístíš na nejbližší místo, kde zůstane ležet, **avšak** s těmito omezeními podle toho, kde bylo původní místo:

- Zmíněné nejbližší místo nesmí být blíže *jamce*.
- Původní místo bylo v *poli* – nejbližší místo musí být v *poli*.
- Původní místo bylo v *bankru* nebo v *trestné oblasti* – nejbližší místo musí být buď v tom samém *bankru* nebo v té samé *trestné oblasti*.
- Původní místo bylo na *jamkovišti* – nejbližší místo musí být buď na *jamkovišti* nebo v *poli*.

Trest za zahrání neoprávněně *nahrazeného* míče nebo za zahrání z *nesprávného místa* v rozporu s Pravidlem 14.2: *Všeobecný trest*.

14.3 Spuštění míče v oblasti úlevy

14.3a Lze použít původní míč i jiný míč

Kdykoli *spouštíš* nebo umisťuješ míč podle tohoto Pravidla, můžeš použít jakýkoli míč.

DIAGRAM 14.3b: SPOUŠTĚNÍ Z VÝŠKY KOLEN

Povoleno	Zakázáno

Míč musí být spuštěn přímo dolů z výšky kolen. „Výška kolen“ znamená úroveň výšky kolene hráče, když stojí. Hráč sám ale nemusí stát, když spouští míč.

14.3b Míč musí být spuštěn správným způsobem

Míč musíš *spustit* správným způsobem, což zahrnuje splnění všech tří následujících požadavků:

- Míč musíš *spustit* Ty sám (nemůže to udělat ani Tvůj *nosič*, ani nikdo jiný).
- Míč musíš upustit z místa v úrovni výšky kolen tak, aby míč:
  - » Spadl přímo dolů, aniž bys ho přitom házel, roztáčel nebo kutálel či jiným pohybem případně ovlivňoval, kde se míč zastaví, a
  - » Se nedotknul žádné části Tvého těla ani Tvé *výstroje* předtím, než dopadne na zem.

  „Výška kolen“ znamená úroveň výšky Tvého kolene, když stojíš.
- Míč musí být *spuštěn* v *oblasti úlevy*. Ty sám, když *spouštíš* míč, můžeš stát buď uvnitř *oblasti úlevy* nebo mimo ni.

Jestliže byl Tvůj míč *spuštěn* nesprávným způsobem, protože nebyl splněn jeden nebo více z těchto tří požadavků, pak ho musíš *spustit* znovu správným způsobem, přičemž není nijak omezen počet takových pokusů.

Spuštění míče nesprávným způsobem se nezapočítává do dvou vyžadovaných pokusů o *spuštění* předtím, než musí být Tvůj míč umístěn.

Viz plné znění Pravidel

Ohledně zahrání míče spuštěného nesprávným způsobem a toho, jestli je trestem jedna trestná rána nebo všeobecný trest.

14.3c Míč spuštěný správným způsobem se musí zastavit v oblasti úlevy

Toto Pravidlo platí, pouze když je míč *spuštěn* správným způsobem podle Pravidla 14.3b.

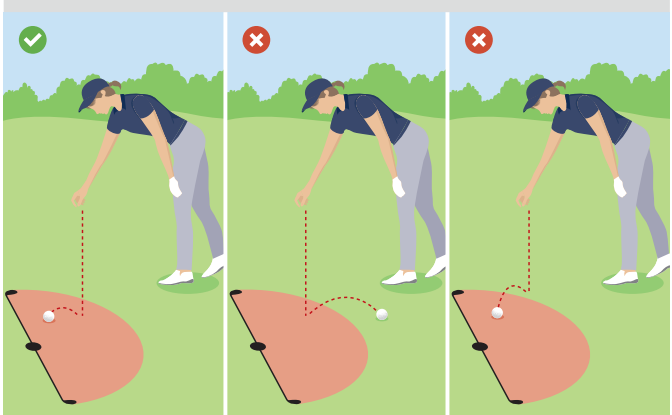
Kdy dokončíš úlevu. Úlevu dokončíš, pouze když se Tvůj míč spuštěný správným způsobem zastaví v *oblasti úlevy*.

Nehraje roli, jestli se Tvůj míč poté, co dopadne na zem, dotkne libovolné osoby, *výstroje* nebo jiného *vnějšího vlivu* předtím, než se zastaví:

- Jestliže se Tvůj míč zastaví v *oblasti úlevy*, dokončil jsi úlevu a musíš hrát míč, jak leží.
- Jestliže se Tvůj míč zastaví mimo *oblast úlevy*, viz níže „Co dělat, když se míč spuštěný správným způsobem zastaví mimo oblast úlevy“.

Každopádně zde není žádný trest.

DIAGRAM 14.3c: MÍČ MUSÍ BÝT SPUŠTĚN V OBLASTI ÚLEVY A MUSÍ SE V NÍ ZASTAVIT



Míč byl spuštěn správným způsobem podle Pravidla 14.3b a zastavil se v oblasti úlevy, takže úleva je dokončena.

Míč byl spuštěn správným způsobem podle Pravidla 14.3b, ale zastavil se mimo oblast úlevy, takže musí být spuštěn správným způsobem ještě jednou.

Míč nebyl spuštěn správným způsobem, protože byl spuštěn mimo oblast úlevy, takže musí být spuštěn znovu, a to správným způsobem.

Výjimka – Když je míč spuštěný správným způsobem úmyslně odražen nebo vychýlen osobou.

Co dělat, když se míč spuštěný správným způsobem zastaví mimo oblast úlevy. Musíš *spustit* míč správným způsobem ještě jednou, a jestliže se i při tomto druhém pokusu Tvůj míč zastaví mimo *oblast úlevy*, musíš dokončit úlevu tak, že:

- Umístíš míč na místo, kde se Tvůj míč poprvé dotknul země při druhém *spuštění*.
- Jestliže umístěný míč nezůstane ležet v klidu na místě, musíš ho na stejné místo umístit ještě jednou.
- Jestliže ani při tomto druhém pokusu o umístění míč nezůstane ležet v klidu na místě, musíš míč umístit na nejbližší místo, kde zůstane v klidu ležet, za splnění omezení podle Pravidla 14.2e.

14.3d Co dělat, když je míč spuštěný správným způsobem úmyslně odražen nebo zastaven osobou

Viz plné znění Pravidel Ohledně toho, co dělat, jestliže jsi spustil svůj míč správným způsobem, ale ten byl následně úmyslně odražen nebo zastaven.

Trest za zahrání míče z *nesprávného místa* nebo míče, který byl v rozporu s Pravidlem 14.3 umístěn, když měl být *spuštěn*: *Všeobecný trest*.

14.4 Kdy je Tvůj míč zpět ve hře poté, co Tvůj původní míč byl mimo hru

Viz plné znění Pravidel Ohledně toho, kdy je Tvůj míč zpět ve hře, včetně situací, kdy míč neoprávněně nahradíš nebo použiješ postup, který nebyl přípustný.

14.5 Oprava chyby při nahrazení, vrácení, spuštění nebo umístění míče

Můžeš beztrestně zvednout svůj míč, abys napravil chybu předtím, než míč odehraješ:

- Když *nahradíš* původní míč jiným míčem, aniž by to Pravidla dovolovala, nebo
- Když jsi svůj míč *vrátil*, *spustil* nebo umístil (1) na *nesprávné místo* nebo když se na *nesprávném místě* zastavil, (2) nesprávným způsobem nebo (3) za užití postupu, který nebyl přípustný.:

Ohledně dalších informací týkajících se opravy chyby předtím, než svůj míč odehraješ.

14.6 Hraní rány z místa, odkud byla hrána předchozí rána

Toto Pravidlo platí, kdykoli podle Pravidel musíš nebo můžeš hrát svou příští *ránu* z místa, odkud jsi hrál svou předchozí *ránu* (tedy když postupuješ se *ztrátou rány a vzdálenosti* nebo když opakuješ *ránu*, která byla zrušena či se z jiného důvodu nezapočítávala).

14.6a Předchozí rána byla hrána z odpaliště

Tvůj původní nebo jiný míč musí být odehrán z libovolného místa na *odpališti* (a může být nasazen).

14.6b Předchozí rána byla hrána z pole, trestné oblasti nebo bankru

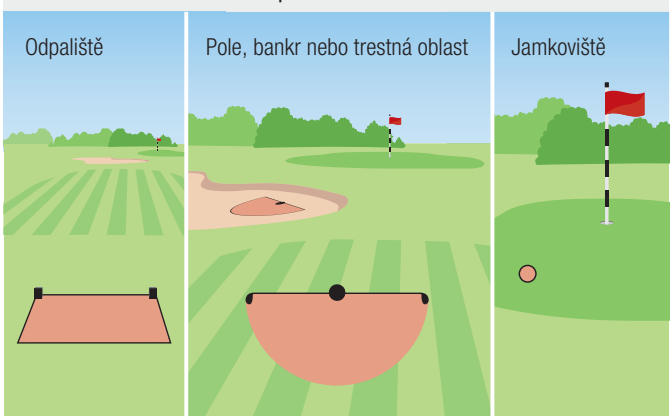
Tvůj původní nebo jiný míč musí být *spuštěn* v této *oblasti úlevy*:

- Referenční bod: Místo, odkud byla hrána Tvá předchozí *rána* (které, když není známo, musí být odhadnuto).
- Velikost oblasti úlevy měřená od referenčního bodu: Jedna *délka hole*, **avšak** s těmito omezeními:

- Omezení rozsahu oblasti úlevy:
  - » Musí být ve stejné *oblasti hřiště*, jako je referenční bod, a
  - » Nesmí být blíže *jamce*, než referenční bod.

DIAGRAM 14.6: HRANÍ PŘÍŠTÍ RÁNY Z MÍSTA, ODKUD BYLA HRÁNA PŘEDCHOZÍ RÁNA

Když hráč musí nebo může hrát svou příští ránu z místa, odkud hrál svou předchozí ránu, pak to, jak musí uvést míč do hry, záleží na oblasti hřiště, ze které byla hrána předchozí rána.



Předchozí rána byla hrána z odpaliště, takže míč musí být hrán z libovolného místa na odpališti.

Předchozí rána byla hrána z pole, bankru nebo trestné oblasti, takže referenčním bodem je místo, odkud se hrálo. Míč se musí spustit do vzdálenosti nejvýše jedné délky hole od referenčního bodu, avšak v té samé oblasti hřiště, jako je tento bod, a ne blíže jamce, než tento bod.

Předchozí rána byla hrána z jamkoviště, takže míč musí být umístěn na místo, odkud se hrálo.

14.6c Předchozí rána byla hrána z jamkoviště

Tvůj původní nebo jiný míč musí být umístěn na místo, odkud byla hrána Tvá předchozí *rána* (které, když není známo, musí být odhadnuto).

Trest za zahrání míče z *nesprávného místa* v rozporu s Pravidlem 14.6: *Všeobecný trest.*

14.7 Hra z nesprávného místa

14.7a Místo, odkud musí být míč hrán

Poté, co započneš hru na jamce, musíš hrát každou *ránu* z místa, kde se Tvůj míč zastavil, **vyjma** když Pravidla vyžadují nebo umožňují, abys hrál míč z jiného místa

Trest za zahrání míče z *nesprávného místa* v rozporu s Pravidlem 14.7a: *Všeobecný trest.*

14.7b Jak ve hře na rány dokončit jamku poté, co hráč zahraje z nesprávného místa

Jestliže jsi zahrál z *nesprávného místa*, ale nešlo o *závažné porušení*, obdržíš ***všeobecný trest*** podle Pravidla 14.7a a musíš pokračovat ve hře na jamce míčem zahraným z *nesprávného místa*.

Jestliže jsi zahrál z *nesprávného místa* a došlo k *závažnému porušení*, musíš svou chybu napravit tím, že jamku dohraješ míčem zahraným ze správného místa podle Pravidel. Jestliže svou chybu nenapravíš, jsi **diskvalifikován**.

Viz plné znění Pravidel

Ohledně vysvětlení co dělat, když zahrání z nesprávného místa bylo závažným porušením, nebo když si nejsi jist, zda šlo o závažné porušení.

VI

Beztrestná úleva

PRAVIDLA 15–16

PRAVIDLO 15

Úleva od volných přírodních předmětů a pohyblivých závad (včetně míče nebo markovátka napomáhajícího nebo překážejícího ve hře)

Účel Pravidla: Pravidlo 15 popisuje, kdy a jak můžeš využít beztrestnou úlevu od volných přírodních předmětů a pohyblivých závad.

- **Tyto pohyblivé přírodní a umělé předměty nejsou brány jako zamýšlená součást výzvy hřiště a běžně je můžeš odstranit, když Ti překážejí ve hře.**
- **Avšak musíš být opatrný, když hýbeš volnými přírodními předměty blízko svého míče mimo jamkoviště, protože pokud bys tím způsobil, že se Tvůj míč pohne, budeš potrestán.**

15.1 Volné přírodní předměty

15.1a Odstranění volného přírodního předmětu

Může beztrestně odstranit libovolný *volný přírodní předmět* kdekoli na *hřišti* nebo mimo něj a můžeš tak učinit libovolným způsobem (třeba rukou, nohou, holí nebo jinou *výstrojí*).

Avšak existují dvě **výjimky:**

Výjimka 1 – Odstranění volného přírodního předmětu z místa, kam musí být míč vrácen.

Výjimka 2 – Omezení úmyslného odstranění volných přírodních předmětů ovlivňujících míč v pohybu.

Viz plné znění Pravidel Ohledně bližšího vysvětlení těchto výjimek.

15.1b Míč se pohne při odstraňování volného přírodního předmětu

Jestliže se Tvůj míč *pohne* v důsledku toho, že odstraníš *volný přírodní předmět*, musíš svůj míč *vrátit* na původní místo (které, když není známo, musí být odhadnuto).

Jestliže Tvůj míč, který se *pohnul*, byl v klidu jinde než na *jamkovišti* nebo na *odpališti*, obdržíš **jednu trestnou ránu**.

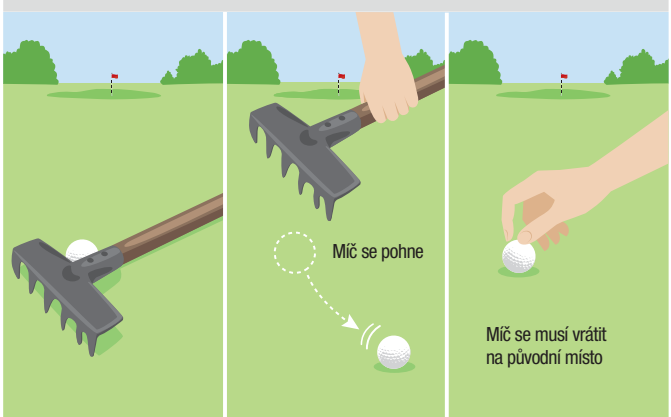
15.2 Pohyblivé závady

15.2a Úleva od pohyblivé závady

Odstranění pohyblivé závady. Můžeš beztrestně odstranit jakoukoli *pohyblivou závadu* kdekoli na *hřišti* nebo mimo něj, a to jakýmkoli způsobem.

Jestliže se Tvůj míč během odstraňování *pohyblivé závady pohne*, není to trestné, a svůj míč musíš *vrátit* na původní místo (které, když není známo, musí být odhadnuto).

DIAGRAM #1 15.2a: MÍČ SE POHNE, KDYŽ JE ODSTRANĚNA POHYBLIVÁ ZÁVADA (VYJMA KDYŽ JE MÍČ V ZÁVADĚ NEBO NA NÍ)



Avšak existují dvě **výjimky**, kdy *pohyblivá závada* nesmí být odstraněna:

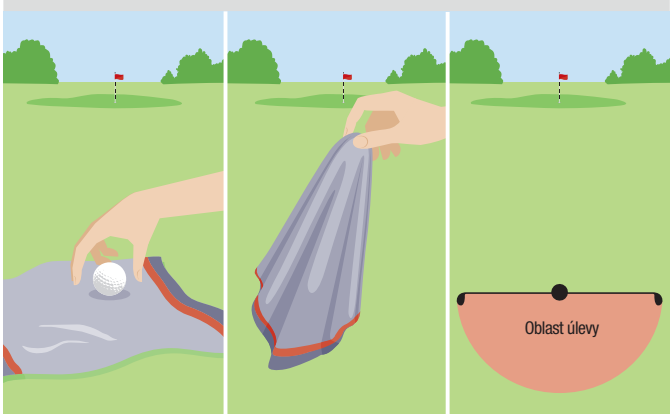
Výjimka 1 – Odpališťovými kameny se nesmí hýbat, když míč bude hrán z odpaliště.

Výjimka 2 – Omezení úmyslného odstranění pohyblivé závady ovlivňující míč v pohybu.

Viz plné znění Pravidel Ohledně bližšího vysvětlení těchto výjimek.

Když je Tvůj míč v pohyblivé závadě nebo na ní kdekoli na hřišti mimo jamkoviště. Můžeš využít beztrestnou úlevu tak, že svůj míč zvedneš, odstraníš *pohyblivou závadu* a původní nebo jiný míč *spustíš* v *oblasti úlevy*, jak ukazuje Diagram #2 15.2a.

DIAGRAM #2 15.2a: MÍČ V POHYBLIVÉ ZÁVADĚ NEBO NA NÍ



Jestliže je míč kdekoli na hřišti v pohyblivé závadě (jako je třeba ručník) nebo na ní, lze využít beztrestnou úlevu tak, že se míč zvedne, pohyblivá závada se odstraní a, s výjimkou jamkoviště, se ten samý nebo jiný míč spustí.

Referenční bod	Velikost oblasti úlevy	Omezení oblasti úlevy
Odhadnutý bod přímo pod místem, kde míč ležel v pohyblivé závadě nebo na ní	Jedna délka hole od referenčního bodu	Oblast úlevy: • nesmí být blíže jamce než referenční bod, a • musí být ve stejné oblasti hřiště jako referenční bod

Ohledně toho, jak využít beztrestnou úlevu, když Tvůj míč je na pohyblivé závadě na jamkovišti.

15.2b Úleva, když míč nebyl nalezen, ale je v pohyblivé závadě nebo na ní

Ohledně toho, jak využít beztrestnou úlevu, když Tvůj míč je v pohyblivé závadě nebo na ní, ale nebyl nalezen.

Trest za zahrání neoprávněně *nahrazeného* míče nebo za zahrání *z nesprávného místa* v rozporu s Pravidlem 15.2: *Všeobecný trest*.

15.3 Míč nebo markovátko napomáhá nebo překáží ve hře

15.3a Míč na jamkovišti napomáhá ve hře

Toto Pravidlo platí pouze pro míč v klidu na *jamkovišti*.

Jestliže se rozumně domníváš, že míč na *jamkovišti* může napomáhat hře kteréhokoli hráče (třeba tím, že by sloužil jako zarážka u *jamky*), můžeš ho *označit* a zvednout, jestliže se jedná o Tvůj míč, nebo v případě, že jde o míč jiného hráče, požadovat, aby tento hráč míč *označil* a zvednul.

Pouze ve *hře na rány*:

- Hráč, po němž je požadováno zvednutí míče, může místo toho míč odehrát, a
- Jestliže se s jiným hráčem dohodnete, že ponecháte na místě míč, který jednomu z vás pomáhá, a dotyčný hráč zahraje *ránu*, když je daný míč ponechán na svém místě, pak každý z hráčů, kteří se na uvedeném dohodli, obdrží ***všeobecný trest*** **(dvě trestné rány)**.

15.3b Míč kdekoli na hřišti překáží ve hře

Jestliže se nějaký jiný hráč rozumně domnívá, že by mu Tvůj míč mohl překážet ve hře:

- Tento hráč může požadovat, abys svůj míč *označil* a zvednul, přičemž Tvůj míč nesmí být očištěn (vyjma když jsi ho zvednul na *jamkovišti*).

- Jestliže *neoznačíš* místo, kde Tvůj míč ležel, předtím, než ho zvedneš, nebo když zvednutý míč očistíš, přestože to nebylo dovoleno, obdržíš **jednu trestnou ránu**.
- Pouze ve *hře na rány* můžeš, pokud je po Tobě podle tohoto Pravidla požadováno zvednutí Tvého míče, místo toho svůj míč odehrát.

Nemůžeš sám o sobě zvednout svůj míč podle tohoto Pravidla jenom proto, že se domníváš, že by Tvůj míč mohl překážet ve hře jinému hráči.

Jestliže zvedneš svůj míč, aniž by to po Tobě jiný hráč požadoval (**vyjma** když zvedneš svůj míč na *jamkovišti*), obdržíš **jednu trestnou ránu**.

15.3c Markovátko napomáhá nebo překáží ve hře

Jestliže *markovátko* může napomáhat nebo překážet ve hře, pak můžeš:

- Posunout *markovátko* z cesty, jestliže je to Tvoje *markovátko*, nebo
- Jestliže jde o *markovátko* jiného hráče, požadovat, aby tento hráč své *markovátko* posunul z cesty, a to ze stejného důvodu, jako kdybys požadoval zvednutí míče.

Markovátko musí být posunuto z cesty na nové místo, které se naměří od původního místa, například o jednu nebo dvě délky hlavy hole.

Trest za porušení Pravidla 15.3: *Všeobecný trest.*

Trest za zahrání neoprávněně *nahrazeného* míče nebo za zahrání z *nesprávného místa* v rozporu s Pravidlem 15.3: *Všeobecný trest.*

PRAVIDLO 16 Úleva od abnormálního stavu hřiště (včetně nepohyblivých závad); Nebezpečná zvířecí situace; Zabořený míč

Účel Pravidla: **Pravidlo 16 popisuje, kdy a jak můžeš využít beztrestnou úlevu tak, že budeš hrát míč z jiného místa, třeba při překážení abnormálního stavu hřiště nebo nebezpečné zvířecí situace.**

- **Podobné situace nejsou brány jako zamýšlená součást výzvy hřiště a zpravidla máš nárok na beztrestnou úlevu, vyjma v trestné oblasti.**
- **Zpravidla využiješ úlevu tak, že spustíš míč v oblasti úlevy založené na nejbližším místu úplné úlevy.**
- **Toto Pravidlo také řeší beztrestnou úlevu, když je Tvůj míč v poli zabořen ve svém vlastním důlku po dopadu.**

16.1 Abnormální stav hřiště (včetně nepohyblivých závad)

Toto Pravidlo řeší beztrestnou úlevu, která je možná při překážení *zvířecích děr*, *půdy v opravě*, *nepohyblivých závad* a *náhodné vody*:

Uvedené pojmy jsou souhrnně nazývány *abnormální stav hřiště*, ale každý z nich má svou vlastní definici.

16.1a Kdy je úleva možná

Překážení existuje, když platí libovolná z následujících podmínek:

- Tvůj míč se dotýká *abnormálního stavu hřiště*, nebo je v něm nebo na něm,
- *Abnormální stav hřiště* Ti fyzicky překáží v prostoru zamýšleného *postoje* nebo švihu, nebo
- Pouze když je Tvůj míč na *jamkovišti*, překáží *abnormální stav hřiště*, ať už na *jamkovišti* nebo mimo něj, také když překáží v Tvém *směru hry*.

Beztrestná úleva od překážení *abnormálního stavu hřiště* není možná, když je *abnormální stav hřiště mimo hřiště* nebo když Tvůj míč je v *trestné oblasti*.

DIAGRAM 16.1A: KDY JE MOŽNÁ ÚLEVA OD ABNORMÁLNÍHO STAVU HŘIŠTĚ

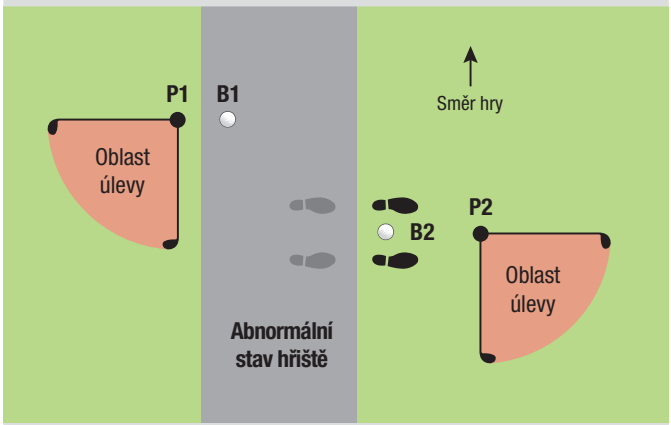


Diagram předpokládá pravorukého hráče. Beztrestná úleva je možná pro překážení abnormálního stavu hřiště (ASH), což zahrnuje i nepohyblivou závadu, když se jí míč dotýká nebo na ní leží (B1), nebo když tato překáží v prostoru zamýšleného postoje (B2) nebo švihu. Nejbližším bodem úplné úlevy pro B1 je P1, který je velmi blízko ASH. Pro B2 je nejbližším bodem úplné úlevy P2, jež je dále od ASH, protože nesmí docházet ani k překážení v postoji.

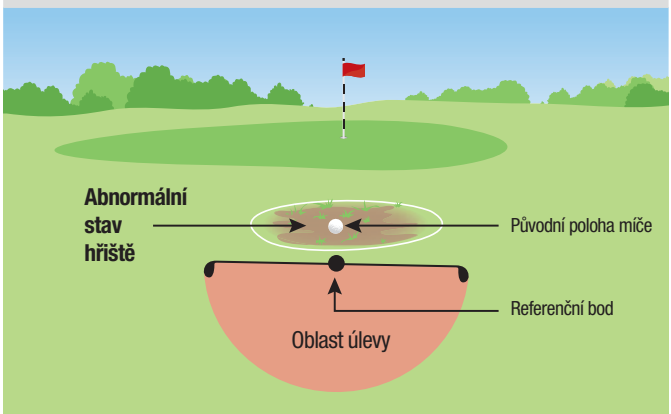
Úleva není možná, když zahrání Tvého míče je zjevně nesmyslné.
Nemáš nárok na úlevu:

- Když zahrání Tvého míče tak, jak leží, je zjevně nesmyslné z jiného důvodu, než překážení *abnormálního stavu hřiště* (třeba když stojíš v *náhodné vodě* nebo na *nepohyblivé závadě*, ale nemůžeš provést *úder*, protože Tvůj míč leží v křoví), nebo
- Jestliže k překážení dochází pouze v důsledku toho, že zvolíš hůl, *postoj*, způsob provedení švihu nebo *směr hry*, jež jsou za dané situace neopodstatněné.

16.1b Úleva pro míč v poli

Jestliže je Tvůj míč v *poli* a překáží Ti *abnormální stav hřiště* na *hřišti*, můžeš využít beztrestnou úlevu tak, že *spustíš* původní nebo jiný míč tak, jak ukazuje Diagram 16.1b.

DIAGRAM 16.1b: BEZTRESTNÁ ÚLEVA OD ABNORMÁLNÍHO STAVU HŘIŠTĚ V POLI



Když je míč v poli a dochází k překážení abnormálního stavu hřiště, může hráč využít beztrestnou úlevu. Nejprve se určí nejbližší místo úplné úlevy a míč se následně spustí v příslušné oblasti úlevy, kde se také musí zastavit.

Referenční bod	Velikost oblasti úlevy	Omezení oblasti úlevy
Nejbližší místo úplné úlevy	Jedna délka hole od referenčního bodu	Oblast úlevy: • nesmí být blíže jamce než referenční bod, a • musí být v poli

Připomínka:
Při využití úlevy musíš využít úplnou úlevu od jakéhokoli překážení daného abnormálního stavu hřiště.

DIAGRAM 16.1c: ÚLEVA OD ABNORMÁLNÍHO STAVU HŘIŠTĚ V BANKRU

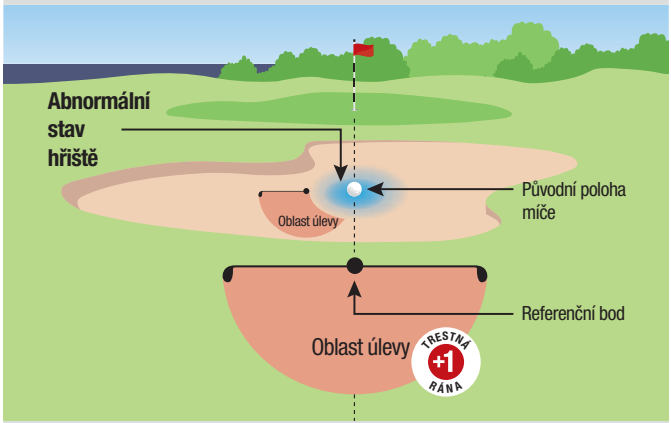
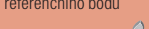


Diagram předpokládá pravorukého hráče. Když dochází k překážení abnormálního stavu hřiště v bankru, může hráč využít beztrestnou úlevu v bankru podle Pravidla 16.1b.

Hráč může také využít úlevu s jednou trestnou ranou mimo bankr. Úleva mimo bankr je založena na spojnici jamky a původní polohy míče v bankru.

Referenční bod	Velikost oblasti úlevy	Omezení oblasti úlevy
Bod na hřišti zvolený hráčem, který je mimo daný bankr, je na dané spojnici a je dále od jamky, než původní místo (bez omezení, jak daleko dozadu po dané spojnici)	Jedna délka hole od referenčního bodu 	Oblast úlevy: • nesmí být blíže jamce než referenční bod, a • může být v jakékoli oblasti hřiště

Připomínka:
Při volbě tohoto referenčního bodu bys ho měl něčím označit (třeba tyčkem).

16.1c Úleva pro míč v bankru

Jestliže je Tvůj míč v *bankru* a překáží Ti *abnormální stav hřiště* na *hřišti*, můžeš využít buď:

- Beztrestnou úlevu: Podle Pravidla 16.1b, **avšak**:
  - » *Nejbližší místo úplné úlevy* a *oblast úlevy* musí být v daném *bankru*.
  - » Jestliže žádné takové *nejbližší místo úplné úlevy* v daném *bankru* neexistuje, stále ještě můžeš využít tuto beztrestnou úlevu, když jako referenční bod použiješ *místo maximální možné úlevy* v daném *bankru*.
- Úlevu s trestem mimo bankr (úleva dozadu po spojnici): S připočtením **jedné trestné rány** můžeš spustit původní nebo jiný míč tak, jak ukazuje Diagram 16.1c.

16.1d Úleva pro míč na jamkovišti

Jestliže je Tvůj míč na *jamkovišti* a překáží Ti *abnormální stav hřiště* na *hřišti*, můžeš využít beztrestnou úlevu tak, že umístíš původní nebo jiný míč tak, jak ukazuje Diagram 16.1d.

DIAGRAM 16.1d: ÚLEVA OD ABNORMÁLNÍHO STAVU HŘIŠTĚ NA JAMKOVIŠTI

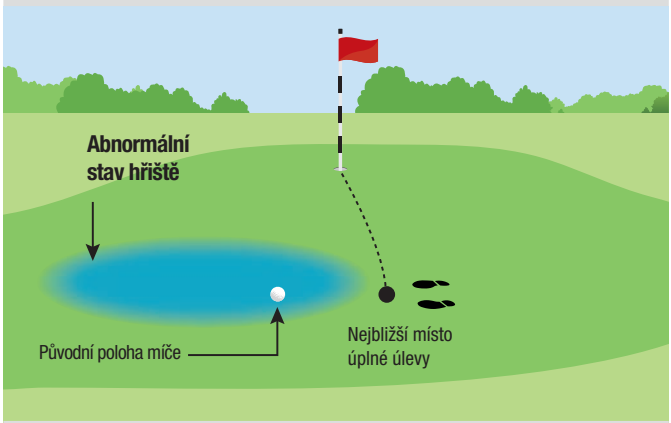


Diagram předpokládá levorukého hráče. Když je míč na jamkovišti a dochází k překážení abnormálního stavu hřiště, může hráč využít beztrestnou úlevu tak, že umístí míč na nejbližší místo úplné úlevy. Nejbližší místo úplné úlevy musí být buď na jamkovišti nebo v poli.

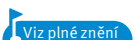
Referenční bod	Velikost oblasti úlevy	Omezení oblasti úlevy
Nejbližší místo úplné úlevy	Míč musí být umístěn na nejbližší místo úplné úlevy	Nejbližší místo úplné úlevy musí být buď: • na jamkovišti, nebo • v poli

Připomínka:

- Při využití úlevy musíš využít úplnou úlevu od jakéhokoli překážení daného abnormálního stavu hřiště.
- Jestliže žádné takové místo neexistuje, stále ještě můžeš využít beztrestnou úlevu tak, že si za referenční bod zvolíš místo maximální možné úlevy, které také musí být buď na jamkovišti nebo v poli.

16.1e Úleva v případě, že Tvůj míč nebyl nalezen, ale je v abnormálním stavu hřiště nebo na něm

Jestliže Tvůj míč nebyl nalezen a je *známo nebo prakticky jisto*, že se zastavil v *abnormálním stavu hřiště* na *hřišti* nebo na něm, můžeš využít beztrestnou úlevu podle Pravidla 16.1b, c nebo d. Přitom jako výchozí bod pro nalezení referenčního bodu použiješ odhadnutý bod, kde Tvůj míč naposledy překročil okraj *abnormálního stavu hřiště* na *hřišti*.



Ohledně bližších informací, jak využít úlevu, jestliže Tvůj míč je v abnormálním stavu hřiště nebo na něm, ale nebyl nalezen.

16.1f Musíš využít úlevu od překážení oblasti se zákazem hry v rámci abnormálního stavu hřiště

V žádné z následujících situací nesmíš hrát svůj míč, jak leží:

- Jestliže je Tvůj míč v *oblasti se zákazem hry* v rámci *abnormálního stavu hřiště*, musíš využít beztrestnou úlevu podle Pravidla 16.1b, c nebo d.
- Jestliže je Tvůj míč mimo *oblast se zákazem hry*, přičemž *oblast se zákazem hry* (ať už jde o *abnormální stav hřiště* nebo *trestnou oblast*) Ti překáží v prostoru zamýšleného *postoje* nebo švihu, musíš buď využít úlevu podle Pravidla 16.1, nebo, pokud Tvůj míč není v *trestné oblasti*, využít úlevu pro nehratelný míč podle Pravidla 19.

Trest za zahrání míče z *nesprávného místa* v rozporu s Pravidlem 16.1: *Všeobecný trest*.

16.2 Nebezpečná zvířecí situace

„Nebezpečná *zvířecí* situace“ nastane, když by Ti nebezpečné *zvíře* (třeba jedovatý had nebo aligátor) v blízkosti Tvého míče mohlo způsobit závažnou fyzickou újmu, jestliže bys musel hrát svůj míč, jak leží.

Ohledně toho, jak využít úlevu od nebezpečné zvířecí situace.

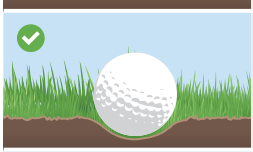
16.3 Zabořený míč

16.3a Kdy je úleva možná

Úleva je možná, pouze když je Tvůj míč *zabořen* v *poli*. **Avšak** jestliže je Tvůj míč *zabořen* na *jamkovišti*, můžeš ho *označit*, zvednout a očistit, opravit poškození a *vrátit* svůj míč na původní místo.

DIAGRAM 16.3a: KDY JE MÍČ ZABOŘENÝ

Míč je zabořený
Část míče (který je zabořený ve svém vlastním důlku po dopadu) je pod úrovní země.
Úroveň země



Míč je zabořený
Přestože se samotný míč nedotýká půdy, část míče (který je zabořený ve svém vlastním důlku po dopadu) je pod úrovní země.

Míč NENÍ zabořený
I když je míč zapadlý hluboko v trávě, nemá hráč nárok na úlevu, protože žádná část míče není pod úrovní země.

Výjimky – Kdy není úleva pro zabořený míč v poli možná:

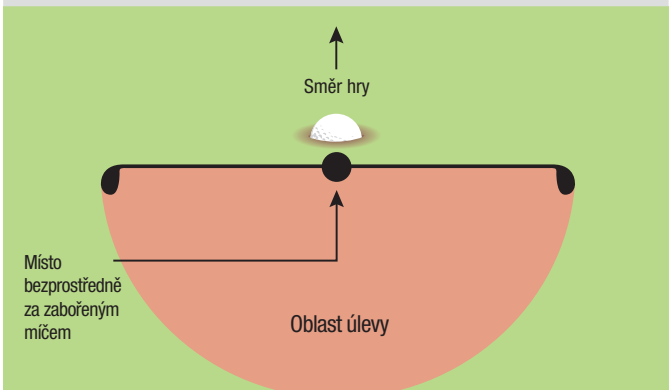
- Když je Tvůj míč *zabořen* v písku v *poli* v místě, které není sečeno na výšku dráhy (ferveje) nebo nižší, nebo
- Když zahrání Tvého míče je zjevně nesmyslné z jiného důvodu, než protože je *zabořen* (třeba když nemůžeš provést *úder*, protože Tvůj míč leží v křoví).

Tvůj míč je *zabořen,* pouze když je ve svém vlastním důlku po dopadu jako výsledek Tvé předchozí *rány* a část míče je pod úrovní země.

16.3b Úleva pro zabořený míč

Jestliže je Tvůj míč *zabořen* v *poli,* můžeš využít beztrestnou úlevu tak, že *spustíš* původní nebo jiný míč tak, jak ukazuje Diagram 16.3b.

DIAGRAM 16.3b: BEZTRESTNÁ ÚLEVA PRO ZABOŘENÝ MÍČ



Když je míč zabořený v poli, může hráč využít beztrestnou úlevu. Referenčním bodem pro úlevu je místo bezprostředně za místem, kde je míč zabořen. Míč musí být spuštěn v oblasti úlevy a musí se v ní zastavit.

Referenční bod	Velikost oblasti úlevy	Omezení oblasti úlevy
Místo bezprostředně za místem, kde je míč zabořen	Jedna délka hole od referenčního bodu	Oblast úlevy: • nesmí být blíže jamce než referenční bod, a • musí být v poli

Trest za zahrání míče z *nesprávného místa* v rozporu s Pravidlem 16.3: *Všeobecný trest*.

16.4 Zvednutí míče za účelem zjištění, zda podmínky umožňují beztrestnou úlevu

Jestliže se oprávněně domníváš, že Tvůj míč se nachází v takové situaci, že bys měl nárok na beztrestnou úlevu podle Pravidel, ale nedokážeš to rozhodnout, aniž bys míč zvednul, můžeš označit polohu svého míče a míč zvednout, abys zjistil, jestli je úleva možná. Zvednutý míč nesmí být očištěn (**vyjma** na *jamkovišti*).

Ohledně bližších informací o zvednutí Tvého míče za účelem zjištění, zda je možná beztrestná úleva, včetně trestu za zvednutí míče bez oprávněného důvodu.

VII

Úleva s trestem

PRAVIDLA 17–19

PRAVIDLO 17 Trestné oblasti

Účel Pravidla: Pravidlo 17 je speciální Pravidlo pro trestné oblasti, což jsou vodní plochy a toky nebo jiné oblasti určené Soutěžním výborem, kde se často ztrácejí míče nebo je odtud nelze hrát. S jednou trestnou ranou můžeš využít několik možností úlevy a hrát míč z místa mimo trestnou oblast.

17.1 Možnosti pro Tvůj míč v trestné oblasti

Trestné oblasti jsou určeny buď jako červené, nebo jako žluté. Toto ovlivňuje Tvoje možnosti úlevy (viz Pravidlo 17.1d).

Můžeš stát v *trestné oblasti* a hrát míč z místa mimo *trestnou oblast*, a to i poté, co využiješ úlevu z *trestné oblasti*.

17.1a Kdy je míč v trestné oblasti

Tvůj míč je v *trestné oblasti*, jestliže jakákoli jeho část leží na zemi nebo na čemkoli jiném uvnitř okrajů *trestné oblasti* nebo se toho dotýká, nebo když je nad okrajem *trestné oblasti* nebo libovolné jiné části *trestné oblasti*.

17.1b Můžeš hrát míč, jak leží, nebo využít úlevu s trestem

Můžeš buď beztrestně hrát míč, jak leží, nebo hrát míč z místa mimo *trestnou oblast*, když využiješ úlevu s trestem.

Výjimka – Musíš využít úlevu od překážení oblasti se zákazem hry v rámci trestné oblasti.

17.1c Úleva v případě, že Tvůj míč nebyl nalezen, ale je v trestné oblasti

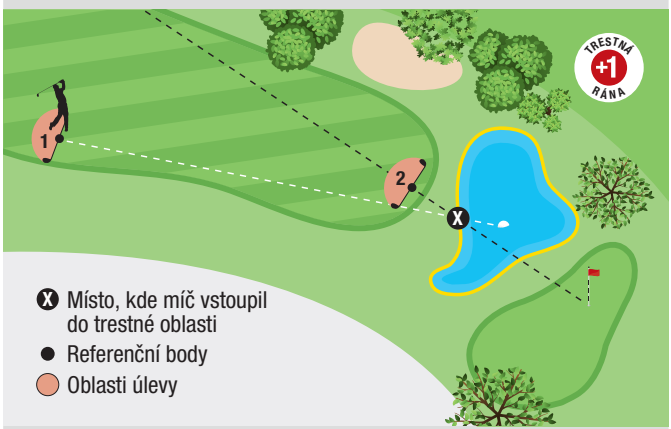
Jestliže Tvůj míč nebyl nalezen a je *známo nebo prakticky jisto*, že se zastavil v *trestné oblasti*, můžeš využít úlevu s trestem podle tohoto Pravidla.

Avšak jestliže není *známo nebo prakticky jisto*, že se Tvůj míč zastavil v *trestné oblasti*, je Tvůj míč *ztracen* a musíš postupovat se *ztrátou rány a vzdálenosti*.

17.1d Úleva pro míč v trestné oblasti

Máš několik možností úlevy, jak ukazuje Diagram #1 17.1d (úleva pro žlutou *trestnou oblast*) a Diagram #2 17.1d (úleva pro červenou *trestnou oblast*), všechny s **jednou trestnou ranou**:

DIAGRAM #1 17.1d: ÚLEVA PRO MÍČ VE ŽLUTÉ TRESTNÉ OBLASTI



Jestliže je známo nebo prakticky jisto, že míč je ve žluté trestné oblasti, a hráč si přeje využít úlevu, **má dvě možnosti**, každou za jednu trestnou ránu:

(**1**) Hráč může využít úlevu se ztrátou rány a vzdálenosti a hrát původní nebo jiný míč z oblasti úlevy vycházející z místa, odkud zahrál svou předchozí ránu (viz Pravidlo 14.6 a Diagram 14.6).

Referenční bod	Velikost oblasti úlevy	Omezení oblasti úlevy
Místo, odkud byla hrána předchozí rána (které, když není známo, musí být odhadnuto)	Jedna délka hole od referenčního bodu	Oblast úlevy: • nesmí být blíže jamce než referenční bod, a • musí být ve stejné oblasti hřiště jako referenční bod

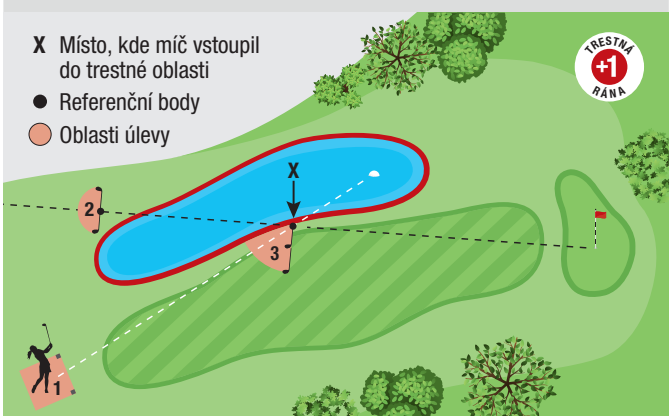
Pokračuje na další straně

(**2**) Hráč může využít úlevu zpátky po linii tak, že spustí původní nebo jiný míč v oblasti úlevy založené na spojnici jamky a bodu X.

Referenční bod	Velikost oblasti úlevy	Omezení oblasti úlevy
Bod na hřišti zvolený hráčem, který je na dané spojnici procházející bodem X (místo, kde míč naposledy překročil okraj žluté trestné oblasti). Není dáno žádné omezení, jak daleko dozadu na dané spojnici může referenční bod být.	Jedna délka hole od referenčního bodu	Oblast úlevy: • nesmí být blíže jamce než referenční bod, a • může být v jakékoli oblasti hřiště, s výjimkou té samé trestné oblasti

Připomínka:
Při volbě tohoto referenčního bodu bys ho měl něčím označit (třeba týčkem).

DIAGRAM #2 17.1d: ÚLEVA PRO MÍČ V ČERVENÉ TRESTNÉ OBLASTI



Jestliže je známo nebo prakticky jisto, že míč je v červené trestné oblasti, a hráč si přeje využít úlevu, má **tři možnosti,** každou za jednu trestnou ránu:

(**1**) Hráč může využít úlevu se ztrátou rány a vzdálenosti (viz bod (1) na Diagramu #1 17.1d).

(**2**) Hráč může využít úlevu zpátky po linii (viz bod (2) na Diagramu #1 17.1d).

Pokračuje na další straně

(3) Hráč může využít úlevu do strany (pouze pro červenou trestnou oblast). Referenčním bodem pro postranní úlevu je bod X.

Referenční bod	Velikost oblasti úlevy	Omezení oblasti úlevy
Odhadnuté místo, kde míč naposledy překročil okraj červené trestné oblasti (bod X)	Dvě délky hole od referenčního bodu	Oblast úlevy: • nesmí být blíže jamce než referenční bod, a • může být v jakékoli oblasti hřiště, s výjimkou té samé trestné oblasti

17.1e Musíš využít úlevu od překážení oblasti se zákazem hry v rámci trestné oblasti

V žádné z následujících situací nesmíš hrát svůj míč, jak leží:

- Jestliže je Tvůj míč v *oblasti se zákazem hry* v rámci *trestné oblasti*.
- Jestliže je Tvůj míč v *trestné oblasti* a *oblast se zákazem hry* na *hřišti* Ti překáží v prostoru zamýšleného *postoje* nebo švihu.

Viz plné znění Pravidel Ohledně vysvětlení, jak využít úlevu od oblasti se zákazem hry v trestné oblasti.

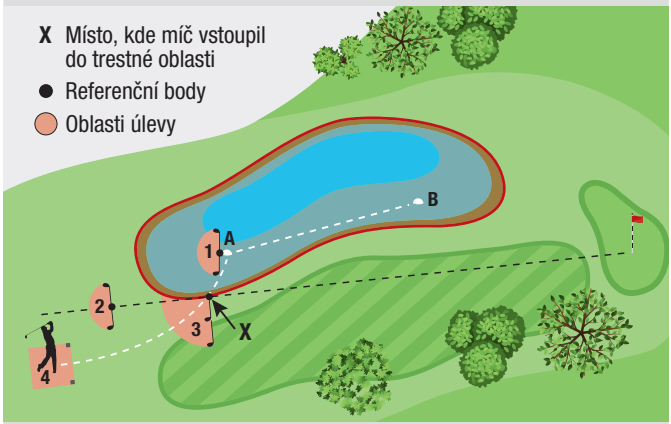
17.2 Možnosti poté, co zahraješ svůj míč z trestné oblasti

17.2a Když se Tvůj míč zahraný z trestné oblasti zastaví v té samé nebo jiné trestné oblasti

Jestliže se Tvůj míč zahraný z *trestné oblasti* zastaví v té samé nebo jiné *trestné oblasti*, můžeš ho hrát, jak leží.

Nebo můžeš, s připočtením **jedné trestné rány**, využít některou z možností úlevy tak, jak ukazuje Diagram #1 17.2a a Diagram #2 17.2a.

DIAGRAM #1 17.2a: MÍČ ZAHRANÝ Z TRESTNÉ OBLASTI SE ZASTAVÍ V TÉ SAMÉ TRESTNÉ OBLASTI



Hráč zahraje míč z odpaliště do bodu A uvnitř trestné oblasti. Hráč následně zahraje míč z bodu A do bodu B. Jestliže se nyní hráč rozhodne využít úlevu, má celkem **čtyři možnosti**, všechny s jednou trestnou ranou. Hráč může:

(**1**) Využít úlevu se ztrátou rány a vzdálenosti a hrát původní nebo jiný míč z oblasti úlevy založené na místě, odkud v bodě A zahrál svou předchozí ránu (viz Pravidlo 14.6 a Diagram 14.6), přičemž bude hrát svou čtvrtou ránu.

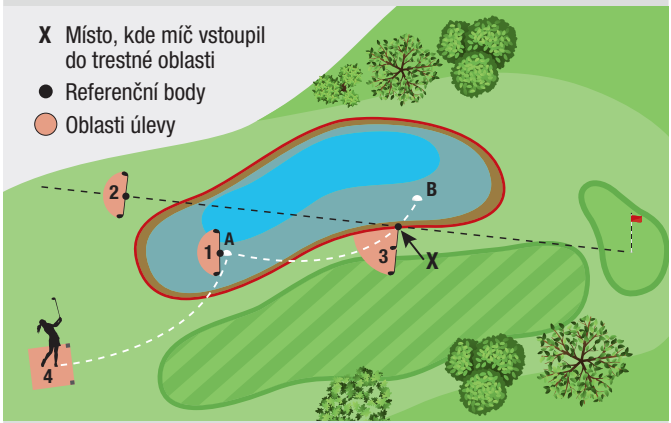
(**2**) Využít úlevu zpátky po linii tak, že spustí původní nebo jiný míč v oblasti úlevy založené na spojnici jamky a bodu X, přičemž bude hrát svou čtvrtou ránu.

(**3**) Využít úlevu do strany (pouze pro červenou trestnou oblast). Referenčním bodem pro postranní úlevu je bod X a původní nebo jiný míč musí být spuštěn a hrán z oblasti úlevy o velikosti dvou délek hole. Hráč bude hrát svou čtvrtou ránu.

(**4**) Hrát původní nebo jiný míč z odpaliště, jelikož to je místo, odkud hrál svou poslední ránu mimo trestnou oblast. Hráč bude hrát svou čtvrtou ránu.

Jestliže si hráč zvolí možnost (1) a pak se rozhodne, že spuštěný míč nebude hrát, může využít úlevu zpátky po linii nebo do strany vzhledem k bodu X, nebo hrát znovu z odpaliště, přičemž si připočte další trestnou ránu, takže celkem obdrží dvě trestné rány a bude hrát svou pátou ránu.

DIAGRAM #2 17.2A: MÍČ ZAHRANÝ Z TRESTNÉ OBLASTI SE ZASTAVÍ V TÉ SAMÉ TRESTNÉ OBLASTI, KDYŽ JI PŘEDTÍM OPUSTÍ A ZASE SE DO NÍ VRÁTÍ



Hráč zahraje míč z odpaliště do bodu A uvnitř trestné oblasti. Hráč následně zahraje míč z bodu A do bodu B, přičemž míč opustí trestnou oblast a zase se do ní vrátí v bodě X. Jestliže se nyní hráč rozhodne využít úlevu, má celkem **čtyři možnosti**. Hráč může:

(**1**) Využít úlevu se ztrátou rány a vzdálenosti a hrát původní nebo jiný míč z oblasti úlevy založené na místě, odkud v bodě A zahrál svou předchozí ránu (viz Pravidlo 14.6 a Diagram 14.6), přičemž bude hrát svou čtvrtou ránu.

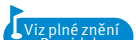
(**2**) Využít úlevu zpátky po linii tak, že spustí původní nebo jiný míč v oblasti úlevy založené na spojnici jamky a bodu X, přičemž bude hrát svou čtvrtou ránu.

(**3**) Využít úlevu do strany (pouze pro červenou trestnou oblast). Referenčním bodem pro postranní úlevu je bod X a původní nebo jiný míč musí být spuštěn a hrán z oblasti úlevy o velikosti dvou délek hole. Hráč bude hrát svou čtvrtou ránu.

(**4**) Hrát původní nebo jiný míč z odpaliště, jelikož to je místo, odkud hrál svou poslední ránu mimo trestnou oblast. Hráč bude hrát svou čtvrtou ránu.

Jestliže si hráč zvolí možnost (1) a pak se rozhodne, že spuštěný míč nebude hrát, může využít úlevu zpátky po linii nebo do strany vzhledem k bodu X, nebo hrát znovu z odpaliště, přičemž si připočte další trestnou ránu, takže celkem obdrží dvě trestné rány a bude hrát svou pátou ránu.

17.2b Když je Tvůj míč zahraný z trestné oblasti ztracen, mimo hřiště nebo je nehratelný mimo trestnou oblast



Ohledně toho, jak využít úlevu v případě, že Tvůj míč zahraný z trestné oblasti je ztracen, mimo hřiště nebo je nehratelný mimo trestnou oblast.

17.3 V trestné oblasti není možná úleva podle jiných Pravidel

Jestliže je Tvůj míč v *trestné oblasti*, nemáš možnost využít úlevu pro překážení *abnormálního stavu hřiště* (Pravidlo 16.1), *zabořený* míč (Pravidlo 16.3), nebo nehratelný míč (Pravidlo 19).

Tvou jedinou možností úlevy je úleva s trestem podle Pravidla 17.

PRAVIDLO 18 Ztráta rány a vzdálenosti; Ztracený míč nebo míč mimo hřiště; Provizorní míč

Účel Pravidla: Pravidlo 18 popisuje úlevu se ztrátou rány a vzdálenosti. Když je Tvůj míč ztracen mimo trestnou oblast nebo skončí mimo hřiště, naruší se tím vyžadovaná posloupnost ran z odpaliště do jamky; musíš obnovit tuto posloupnost tím, že znovu hraješ z místa, odkud jsi hrál svou předchozí ránu.

Toto Pravidlo také popisuje, jak a kdy můžeš hrát provizorní míč, abys ušetřil čas, když Tvůj původní míč ve hře může být mimo hřiště nebo ztracen mimo trestnou oblast.

18.1 Úleva se ztrátou rány a vzdálenosti je možná kdykoli

Můžeš kdykoli postupovat se *ztrátou rány a vzdálenosti*. Jakmile uvedeš *do hry* jiný míč se *ztrátou rány a vzdálenosti*, Tvůj původní míč již není *ve hře* a nesmíš ho dále hrát. To platí, i když je tento původní míč následně nalezen na *hřišti* v rámci tří minut povolených na hledání.

18.2 Ztracený míč nebo míč mimo hřiště: Musíš postupovat se ztrátou rány a vzdálenosti

18.2a Kdy je míč ztracen nebo mimo hřiště

Kdy je míč ztracen. Tvůj míč je *ztracen*, jestliže není nalezen do tří minut od okamžiku, kdy jste ho Ty nebo Tvůj *nosič* začali hledat. Jestliže je během této doby nalezen nějaký míč, ale není jisto, že jde o Tvůj míč:

- Musíš se bezodkladně pokusit míč identifikovat, přičemž na to máš přiměřený čas, a to i když se tak stane až po uplynutí tří minut povolených na hledání.
- Toto zahrnuje přiměřený čas potřebný k tomu, abys dorazil na místo, kde byl daný míč nalezen.

Jestliže v tomto přiměřeném čase svůj míč neidentifikuješ, je tento míč ztracen.

Kdy je míč mimo hřiště. Tvůj míč v klidu je mimo *hřiště*, pouze pokud je celým svým objemem za hranicí *hřiště*.

DIAGRAM 18.2a: KDY JE MÍČ MIMO HŘIŠTĚ

Míč je mimo hřiště, jestliže je celým objemem za hranicemi hřiště.
Diagramy ukazují příklady míčů, které jsou na hřišti nebo mimo hřiště.

Hranice je určena spojnicí mezi vnitřními (ze strany hřiště) body kolíků v úrovni země a kolíky samy jsou mimo hřiště.

Hranice je určena vnitřním (ze strany hřiště) okrajem čáry a čára sama je mimo hřiště.

18.2b Co dělat, když je Tvůj míč ztracen nebo je mimo hřiště

Jestliže je Tvůj míč *ztracen* nebo je *mimo hřiště*, musíš postupovat se *ztrátou rány a vzdálenosti* tak, že si připočteš **jednu trestnou ránu** a hraješ původní nebo jiný míč z místa, odkud jsi hrál svou předchozí *ránu* (viz Pravidlo 14.6).

Výjimka – Hráč může původní míč nahradit jiným míčem podle jiného Pravidla, jestliže je známo nebo prakticky jisto, co se stalo s původním míčem.

Ohledně toho, kdy platí uvedená Výjimka.

18.3 Provizorní míč

18.3a Kdy je možné hrát provizorní míč

Jestliže Tvůj míč může být *ztracen* mimo *trestnou oblast* nebo může být *mimo hřiště*, můžeš, abys ušetřil čas, hrát provizorně další míč s trestem *ztráty rány a vzdálenosti*.

Avšak jestliže si jsi vědom, že Tvůj původní míč může být *ztracen* pouze v *trestné oblasti*, nemůžeš hrát *provizorní míč* a míč zahraný z místa, odkud jsi hrál svou předchozí *ránu*, se stává Tvým míčem *ve hře* s trestem *ztráty rány a vzdálenosti*.

18.3b Oznámení provizorního míče

Ještě před zahráním *rány* musíš oznámit, že budeš hrát *provizorní míč*.

Nestačí, abys řekl, že budeš hrát další míč nebo že budeš hrát znovu.

Musí použít slovo „provizorní“ nebo dát jiným způsobem zřetelně najevo, že budeš hrát míč provizorně podle Pravidla 18.3.

Jestliže to neoznámíš (i když jsi měl v úmyslu hrát *provizorní míč*) a zahraješ *ránu* míčem z místa, odkud jsi hrál svou předchozí *ránu*, stává se tento míč Tvým míčem *ve hře* s trestem *ztráty rány a vzdálenosti*.

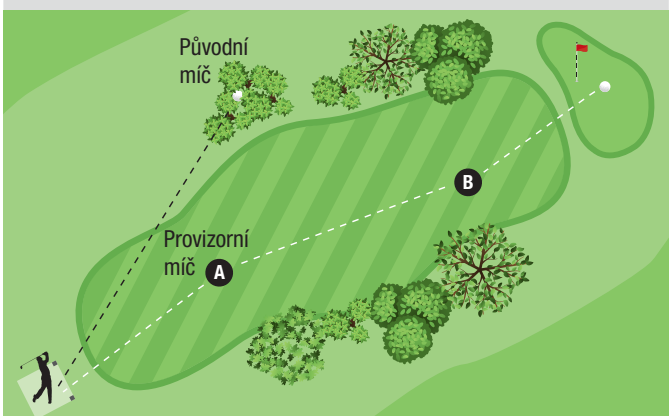
18.3c Hraní provizorního míče, než se stane míčem ve hře nebo než hry s ním zanecháš

Hraní provizorního míče vícekrát než jednou. Můžeš pokračovat ve hře *provizorním míčem*, aniž by tento ztratil status *provizorního míče*, tak dlouho, dokud je *provizorní míč* nejméně tak daleko od *jamky*, jako odhadovaná poloha Tvého původního míče.

Kdy se provizorní míč stane míčem ve hře. Tvůj *provizorní míč* se stane Tvým míčem *ve hře* s trestem *ztráty rány a vzdálenosti* v následujících dvou případech:

- Když je Tvůj původní míč ztracen kdekoli na *hřišti* vyjma v *trestné oblasti* nebo když je *mimo hřiště*.
- Když zahraješ svůj *provizorní míč* z místa, které je blíže *jamce*, než odhadovaná poloha Tvého původního míče.

DIAGRAM 18.3c: PROVIZORNÍ MÍČ ZAHRANÝ Z MÍSTA BLÍŽE JAMCE, NEŽ JE OČEKÁVANÁ POLOHA PŮVODNÍHO MÍČE



Hráčův původní míč zahraný z odpaliště může být ztracen v křoví, takže hráč nahlásí a odehraje provizorní míč, který se zastaví v bodu A. Jelikož bod A je dál od jamky, než kde se zřejmě nachází původní míč, může hráč odehrát provizorní míč z bodu A, aniž by tento ztratil status provizorního míče. Hráč zahraje provizorní míč z bodu A do bodu B. Jelikož bod B je blíže jamce, než kde se zřejmě nachází původní míč, pak jestliže s ním hráč zahraje ránu z bodu B, stane se tento míč míčem ve hře s trestem ztráty rány a vzdálenosti.

Výjimka – Hráč může původní míč nahradit jiným míčem podle jiného Pravidla, jestliže je známo nebo prakticky jisto, co se stalo s původním míčem.

Ohledně toho, kdy platí uvedená Výjimka.

Kdy musíš zanechat hry provizorním míčem. Jestliže se Tvůj *provizorní míč* ještě nestal Tvým míčem *ve hře*, musíš zanechat jeho hraní v následujících dvou případech:

- Když je Tvůj původní míč nalezen na *hřišti* mimo *trestnou oblast* před uplynutím tří minut povolených na hledání.
- Když je Tvůj původní míč nalezen v *trestné oblasti* nebo je známo nebo prakticky jisto, že je v *trestné oblasti*. Musíš buď hrát svůj původní míč, jak leží, nebo využít úlevu s trestem.

Trest za zahrání míče z *nesprávného místa* v rozporu s Pravidlem 18.3: *Všeobecný trest*.

PRAVIDLO 19 Nehratelný míč

Účel Pravidla: Pravidlo 19 popisuje několik možností úlevy, které máš v případě nehratelného míče. Máš možnost volby, jak se – zpravidla s jednou trestnou ranou – dostat z obtížné situace kdekoli na hřišti (vyjma v trestné oblasti).

19.1 Můžeš se rozhodnout využít úlevu pro nehratelný míč kdekoli vyjma v trestné oblasti

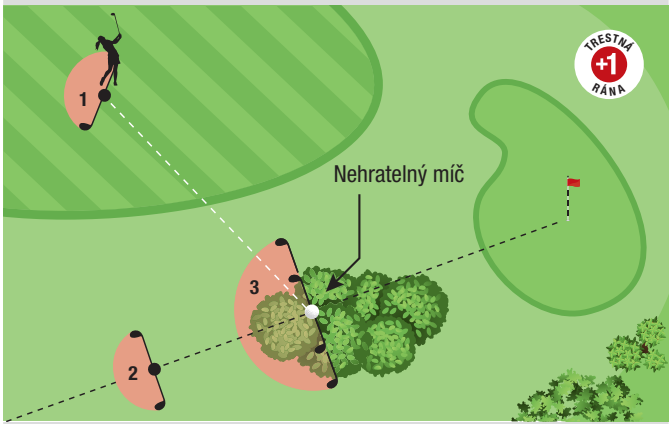
Pouze Ty sám můžeš rozhodnout, že Tvůj míč je nehratelný. Úleva pro nehratelný míč je možná kdekoli na *hřišti*, **vyjma** v *trestné oblasti*.

19.2 Možnosti úlevy pro nehratelný míč v poli nebo na jamkovišti

Můžeš využít úlevu pro nehratelný míč podle jedné ze tří možností tak, jak ukazuje Diagram 19.2, vždy s připočtením **jedné trestné rány**.

Trest za zahrání míče z *nesprávného místa* v rozporu s Pravidlem 19.2: *Všeobecný trest*.

DIAGRAM 19.2: MOŽNOSTI ÚLEVY PRO NEHRATELNÝ MÍČ V POLI



Hráč se rozhodne, že jeho míč v křoví je nehratelný. Hráč má **tři možnosti**, ve všech případech s jednou trestnou ranou:

(**1**) Hráč může využít úlevu se ztrátou rány a vzdálenosti a hrát původní nebo jiný míč z oblasti úlevy vycházející z místa, odkud zahrál svou předchozí ránu (viz Pravidlo 14.6 a Diagram 14.6).

Referenční bod	Velikost oblasti úlevy	Omezení oblasti úlevy
Místo, odkud byla hrána předchozí rána (které, když není známo, musí být odhadnuto)	Jedna délka hole od referenčního bodu	Oblast úlevy: • nesmí být blíže jamce než referenční bod, a • může být v jakékoli oblasti hřiště

Pokračuje na další straně

(2) Hráč může využít úlevu zpátky po linii tak, že spustí původní nebo jiný míč v oblasti úlevy založené na spojnici jamky a původní polohy míče.

Referenční bod	Velikost oblasti úlevy	Omezení oblasti úlevy
Bod na hřišti zvolený hráčem, který je na dané spojnici a je dále od jamky, než původní poloha míče (bez omezení, jak daleko dozadu po dané spojnici)	Jedna délka hole od referenčního bodu	Oblast úlevy: • nesmí být blíže jamce než referenční bod, a • může být v jakékoli oblasti hřiště
Připomínka: Při volbě tohoto referenčního bodu bys ho měl něčím označit (třeba týčkem).		

(3) Hráč může využít úlevu do strany.

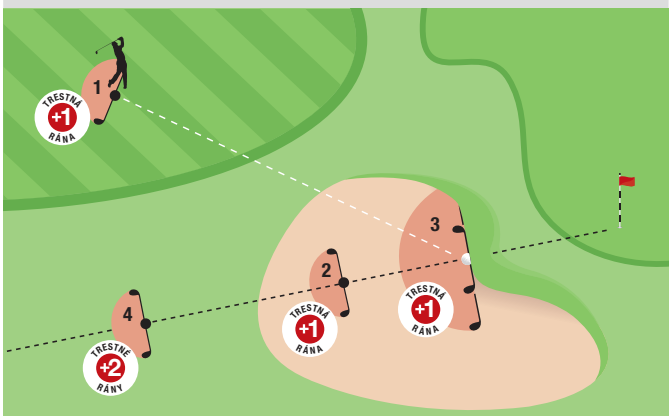
Referenční bod	Velikost oblasti úlevy	Omezení oblasti úlevy
Původní poloha míče	Dvě délky hole od referenčního bodu	Oblast úlevy: • nesmí být blíže jamce než referenční bod, a • může být v jakékoli oblasti hřiště

19.3 Možnosti úlevy pro nehratelný míč v bankru

Když je Tvůj míč v *bankru*, můžeš využít úlevu pro nehratelný míč podle jedné ze čtyř možností tak, jak ukazuje Diagram 19.3.

Trest za zahrání míče z *nesprávného místa* v rozporu s Pravidlem 19.3: *Všeobecný trest*.

DIAGRAM 19.3: MOŽNOSTI ÚLEVY PRO NEHRATELNÝ MÍČ V BANKRU



Hráč se rozhodne, že jeho míč v bankru je nehratelný. Hráč má **čtyři možnosti**:

(**1**) S jednou trestnou ranou hráč může využít úlevu se ztrátou rány a vzdálenosti.

(**2**) S jednou trestnou ranou hráč může využít úlevu zpátky po linii v rámci daného bankru.

(**3**) S jednou trestnou ranou hráč může využít úlevu do strany v rámci daného bankru.

(**4**) S celkovým trestem dvou ran hráč může využít úlevu zpátky po linii mimo bankr, přičemž linie je určena spojnicí jamky a původní polohy míče.

VIII

Postupy pro hráče a Soutěžní výbor, když při uplatňování Pravidel vznikne problém

PRAVIDLO 20

PRAVIDLO 20 Řešení pravidlových situací během kola; Rozhodnutí rozhodčího a Soutěžního výboru

Účel Pravidla: Pravidlo 20 řeší, co bys měl udělat, když máš pochybnost ohledně Pravidel během kola, včetně konkrétních postupů (které se liší pro hru na jamky a pro hru na rány), které Ti umožní ochránit Tvé právo na pozdější rozhodnutí.

Toto Pravidlo také popisuje úlohu rozhodčích, kteří jsou oprávněni rozhodovat otázky skutkové podstaty a uplatňovat Pravidla. Rozhodnutí rozhodčího nebo Soutěžního výboru jsou pro všechny hráče závazná.

20.1 Řešení pravidlových situací během kola

20.1a Musíš se vyvarovat zbytečného zdržování

Nesmíš zbytečně zdržovat hru, když potřebuješ pomoc s Pravidly během *kola*. Jestliže *rozhodčí* ani *Soutěžní výbor* nejsou dostupní v přiměřeném čase, aby pomohli vyřešit pravidlovou situaci, musíš se rozhodnout, co dělat, a pokračovat ve hře.

Svá práva můžeš ochránit tak, že ve *hře na jamky* vzneseš požadavek na rozhodnutí, nebo ve *hře na rány* hraješ dva míče.

20.1b Pravidlová situace ve hře na jamky

Vyřešení situace dohodou. Jestliže vašemu zápasu nebyl přidělen *rozhodčí*, můžete se během *kola* se svým *soupeřem* dohodnout, jak vyřešíte pravidlovou situaci.

Dohodnuté řešení je konečné, pokud jste se se *soupeřem* vědomě nedohodli na tom, že budete ignorovat Pravidlo nebo trest, o kterém jste věděli, že platí.

Požadavek na rozhodnutí vznesený předtím, než je výsledek zápasu konečný. Jestliže chceš, aby o uplatnění Pravidel rozhodl *rozhodčí* nebo *Soutěžní výbor*, přičemž nikdo z nich není dostupný v přiměřeném čase, můžeš vznést požadavek na rozhodnutí tak, že uvědomíš svého *soupeře*, že budeš chtít rozhodnutí od *rozhodčího* nebo *Soutěžního výboru* později, až to bude možné.

Ohledně toho, jak vznést požadavek včas a jak s požadavkem naloží rozhodčí nebo Soutěžní výbor.

20.1c Pravidlová situace ve hře na rány

Pravidlovou situaci nelze vyřešit dohodou. Jestliže *rozhodčí* ani *Soutěžní výbor* nejsou dostupní v přiměřeném čase, aby pomohli vyřešit pravidlovou situaci, nemáš právo rozhodnout pravidlovou situaci dohodou a žádná taková dohoda není závazná pro žádného z hráčů, *rozhodčího* nebo *Soutěžní výbor*.

Každou nejasnou pravidlovou situaci bys měl předložit *Soutěžnímu výboru* předtím, než odevzdáš svůj *výsledkový lístek*.

Měl bys chránit ostatní hráče v soutěži. Jestliže víš nebo se domníváš, že nějaký jiný hráč porušil Pravidla a že tento hráč si toho není vědom nebo že tuto skutečnost ignoruje, měl bys to sdělit dotyčnému hráči, jeho *zapisovateli*, *rozhodčímu* nebo *Soutěžnímu výboru*. Měl bys tak učinit neprodleně, rozhodně pak předtím, než onen jiný hráč odevzdá svůj *výsledkový lístek*. Jestliže tak neučiníš, může jít o závažný prohřešek končící diskvalifikací.

Hraní dvou míčů. Jestliže si nejsi jist správným postupem během hraní jamky, můžeš tuto jamku beztrestně *dohrát* dvěma míči:

- Musíš se rozhodnout, že budeš hrát dva míče, poté, co sporná situace vznikne, avšak předtím, než zahraješ *ránu*.

- Měl by sis zvolit, který z míčů se bude počítat, jestliže Pravidla povolují postup užitý pro tento míč, a to tak, že svou volbu oznámíš *zapisovateli* nebo jinému hráči předtím, než zahraješ *ránu*.
- Jestliže tak neučiníš včas, má se za to, že tím vybraným míčem je první míč, který byl odehrán.
- Fakta případu musíš předložit *Soutěžnímu výboru* předtím, než odevzdáš svůj *výsledkový lístek*, a to i když je výsledek dosažený oběma míči stejný. Jestliže tak neučiníš, jsi **diskvalifikován**.

Ohledně dalších informací o hraní dvou míčů ve hře na rány, včetně toho, jak Soutěžní výbor určí Tvůj výsledek na jamce.

20.2 Rozhodnutí o pravidlových situacích

Ohledně rozhodnutí rozhodčího nebo Soutěžního výboru, užití standardu „pouhého oka“, opravy nesprávného rozhodnutí a diskvalifikace poté, co je výsledek zápasu nebo soutěže konečný.

20.3 Situace, na které pravidla nepamatují

Jakákoli situace, kterou Pravidla neřeší, by měla být rozhodnuta *Soutěžní výborem*.

IX

Další formy hry

PRAVIDLA 21–24

PRAVIDLO 21 Další formy individuální hry na rány a hry na jamky

Účel Pravidla: Pravidlo 21 popisuje čtyři další formy individuální hry, včetně tří forem hry na rány, kde se skóre počítá jinak, než v běžné hře na rány: Stableford (skóre se počítá podle bodů dosažených na každé jamce); Maximální skóre (skóre na každé jamce je omezeno maximální možnou hodnotou); a Par/Bogey (skóre se počítá jamku po jamce jako ve hře na jamky).

21.1 Stableford

21.1a Co je to Stableford

Stableford je forma *hry na rány*, kde:

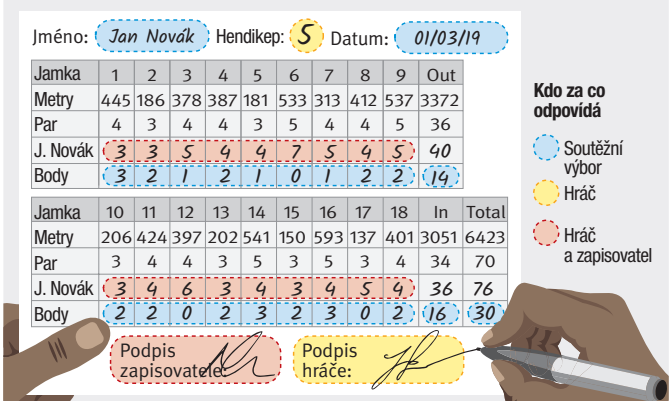
- Tvoje skóre nebo skóre *Tvé strany* na jamce je určeno body založenými na porovnání počtu ran, které jste Ty nebo Tvoje *strana* na jamce dosáhli, proti pevnému cílovému výsledku určenému pro každou jamku *Soutěžním výborem*, a
- Soutěž vyhrává hráč nebo *strana*, jež získá za všechna *kola* nejvíce bodů.

21.1b Skórování při Stablefordu

Za každou jamku obdržíš body podle porovnání svého skóre (což zahrnuje jednak zahrané *rány* a také trestné rány) a předepsaného pevného cílového výsledku pro danou jamku. Následující tabulka ukazuje, jak se body přidělují:

Jamka zahrána za	Body
Více jak jednu ránu nad předepsaný výsledek nebo bez výsledku	0
Jednu ránu nad předepsaný výsledek	1
Předepsaný výsledek	2
Jednu ránu pod předepsaný výsledek	3
Dvě rány pod předepsaný výsledek	4
Tři rány pod předepsaný výsledek	5
Čtyři rány pod předepsaný výsledek	6

DIAGRAM 21.1b: ZAPISOVÁNÍ PŘI BRUTTO STABLEFORDU



Jestliže jamku z jakéhokoli důvodu *nedohraješ* podle Pravidel, získáš na ní nula bodů.

Aby se napomohlo dodržování tempa hry, doporučuje se, abys svou hru na dané jamce ukončil, jestliže již na ní nemůžeš získat žádné body.

Aby byly splněny podmínky ohledně zápisu jednotlivých jamkových výsledků na Tvém *výsledkovém lístku*:

- Jestliže jamku dohraješ a uhrané skóre by znamenalo zisk nějakých bodů, musí být ve Tvém *výsledkovém lístku* uvedeno dosažené skóre.
- Jestliže jamku dohraješ a uhrané skóre by znamenalo zisk nula bodů, nesmí být ve Tvém *výsledkovém lístku* buď uvedeno žádné skóre, nebo tam musí být uvedeno jakékoli skóre, které znamená zisk nula bodů.
- Jestliže jamku *nedohraješ* podle Pravidel, nesmí být ve Tvém *výsledkovém lístku* buď uvedeno žádné skóre, nebo tam musí být uvedeno jakékoli skóre, které znamená zisk nula bodů.

21.1c Tresty při Stablefordu

Všechny trestné rány se připočtou k Tvému výsledku na dané jamce, kde k porušení došlo.

Výjimka 1 – Nadměrný počet, sdílení, přidání nebo výměna holí.

Výjimka 2 – Čas startu.

Výjimka 3 – Zbytečné zdržování.

V případě každé z uvedených Výjimek musíš okolnosti porušení předložit *Soutěžnímu výboru* předtím, než odevzdáš svůj *výsledkový lístek*, aby *Soutěžní výbor* mohl započítat příslušný trest. Jestliže tak neučiníš, jsi **diskvalifikován**.

Viz plné znění Pravidel Ohledně těchto tří Výjimek.

Trest diskvalifikace. Jestliže porušíš některé z následujících čtyř Pravidel, nejsi diskvalifikován, ale získáš za jamku, kde k porušení došlo, **nula bodů**:

- *Nedohrání* jamky,
- Neopravení chyby, když jsi začal hrát jamku odjinud než z *odpaliště*,
- Neopravení chyby při hře *nesprávného míče*, nebo
- Neopravení chyby při hře z *nesprávného místa*, když došlo k *závažnému porušení*.

Jestliže porušíš jakékoli jiné Pravidlo, které předepisuje trest diskvalifikace, jsi **diskvalifikován**.

21.1d Výjimka u Pravidla 11.2 při Stablefordu

Ohledně toho, kdy Pravidlo 11.2 při Stablefordu neplatí.

21.1e Kdy končí kolo při Stablefordu

Ohledně toho, kdy končí kolo při Stablefordu.

21.2 Maximální skóre

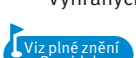
Maximální skóre je forma *hry na rány*, kde Tvoje skóre nebo skóre Tvé *strany* na jamce je omezeno maximálním počtem ran určeným *Soutěžním výborem*, třeba jako dvojnásobek paru, určitá pevná hodnota nebo netto double bogey.

Ohledně bližších informací o formě hry Maximální skóre.

21.3 Par/Bogey

Par/Bogey je forma *hry na rány*, ve které se skóre počítá jako ve *hře na jamky*, kde:

- Ty nebo Tvá *strana* vyhrajete resp. prohrajete jamku, když ji dohrajete za méně resp. více ran (což zahrnuje jednak zahrané *rány* a také trestné rány), než je předepsaný pevný cílový výsledek pro danou jamku určený *Soutěžním výborem*, a
- Soutěž vyhrává hráč nebo *strana* s největším rozdílem mezi celkovým počtem vyhraných a prohraných jamek (tedy od počtu vyhraných jamek se odečte počet prohraných jamek).



Ohledně bližších informací o formě hry Par/Bogey.

21.4 Hra na jamky třemi míči

Hra na jamky třemi míči je forma *hry na jamky*, kde každý ze tří hráčů hraje jako jednotlivec najednou dva samostatné zápasy proti zbylým dvěma hráčům a každý hráč hraje jeden míč, který se započítává do obou jeho zápasů.

Ohledně bližších informací o formě hry Hra na jamky třemi míči.

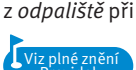
21.5 Další formy hry

Ohledně bližších informací o dalších formách hry.

PRAVIDLO 22 Čtyřhra (Foursome)

Účel Pravidla: Pravidlo 22 popisuje čtyřhru (hranou buď jako hra na jamky nebo hra na rány), kde Ty a Tvůj partner soutěžíte spolu jako strana, přičemž se střídáte v ranách při hraní jednoho míče. Pravidla pro tuto formu hry jsou v zásadě stejná, jako pro hru jednotlivců, vyjma požadavku na to, aby se hráči střídali v odpalech při zahájení jamky a také v ranách během hraní každé jamky.

Čtyřhra je forma hry, ať už ve *hře na jamky* nebo ve *hře na rány*, kde Ty a Tvůj *partner* soutěžíte jako *strana*, přičemž hrajete jeden míč a na každé jamce se v ranách střídáte. Také se musíte střídat v odpalech z *odpaliště* při zahájení hry na každé jamce.



Ohledně bližších informací o formě hry Čtyřhra.

PRAVIDLO 23 Hra čtyřmi míči

Účel Pravidla: Pravidlo 23 popisuje hru čtyřmi míči (hranou buď v rámci hry na jamky nebo hry na rány), kde Ty a Tvůj partner soutěžíte spolu jako strana, přičemž každý z vás hraje svůj vlastní míč. Skóre vaší strany na každé jamce je určeno nižším z vašich dvou výsledků na dané jamce.

23.1 Co je to hra čtyřmi míči

Hra čtyřmi míči je forma hry (ať už ve *hře na jamky* nebo ve *hře na rány*) zahrnující *partnery*, kde Ty a Tvůj *partner* soutěžíte spolu jako *strana*, přičemž každý z vás hraje svůj vlastní míč a skóre vaší *strany* na každé jamce je dáno nižším z vašich dvou výsledků na dané jamce.

23.2 Skórování ve hře čtyřmi míči

23.2a Skóre vaší strany na jamce ve hře na jamky a ve hře na rány

- Když oba *partneři dohrají* jamku nebo ji jinak dokončí v souladu s Pravidly, je skóre vaší *strany* na dané jamce dáno nižším z obou výsledků.
- Když pouze jeden z *partnerů dohraje* jamku nebo ji jinak dokončí v souladu s Pravidly, je skóre vaší *strany* na dané jamce dáno výsledkem tohoto *partnera*. Druhý z *partnerů* nemusí jamku *dohrát*.
- Když ani jeden z *partnerů* jamku *nedohraje*, ani ji jinak nedokončí v souladu s Pravidly, nemá vaše *strana* pro danou jamku výsledek, což znamená:
  - » Ve *hře na jamky* vaše *strana* **ztrácí tuto jamku**, ledaže soupeřící *strana* danou jamku již předtím darovala nebo jiným způsobem prohrála.

» Ve *hře na rány* je vaše *strana* **diskvalifikována**, ledaže je tato chyba včas opravena.

23.2b Výsledkový lístek strany ve hře na rány

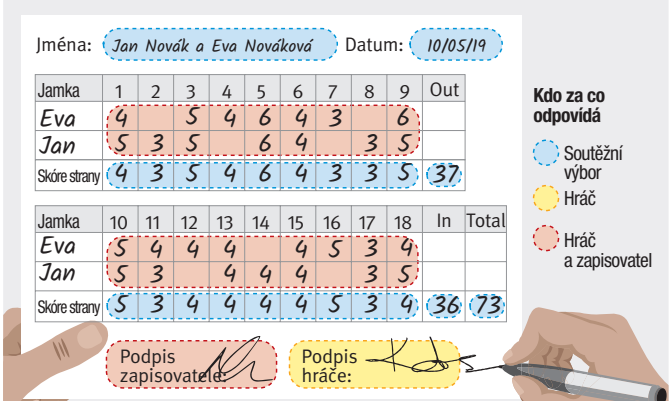
Na jednom *výsledkovém lístku* musí být na každé jamce uveden hrubý výsledek vaší *strany* a v hendikepové soutěži musí být na *výsledkovém lístku* uvedeny hendikepy obou *partnerů*.

Na každé jamce:

- Musí být na vašem *výsledkovém lístku* uveden hrubý výsledek alespoň jednoho z *partnerů*.
- Není trestné uvést na *výsledkovém lístku* výsledek více jak jednoho *partnera*.
- Každý výsledek zapsaný na *výsledkovém lístku* musí být zřetelně přiřazen tomu z *partnerů*, který ho dosáhl; jestliže tomu tak není, je vaše *strana* **diskvalifikována**.

Stačí, když správnost jamkových výsledků *strany* zapsaných na *výsledkovém lístku* potvrdí pouze jeden z *partnerů*.

DIAGRAM 23.2b: ZAPISOVÁNÍ PŘI BRUTTO HŘE ČYTŘMI MÍČI NA RÁNY



23.2c Výjimka u Pravidla 11.2 při hře čtyřmi míči

Ohledně toho, kdy Pravidlo 11.2 při hře čtyřmi míči neplatí.

23.3 Kdy kolo začíná a končí; Kdy je jamka ukončena

Ohledně toho, kdy při hře čtyřmi míči začíná a končí kolo a kdy je ukončena jamka.

23.4 Vaší stranu může zastupovat jeden nebo oba partneři

Vaší *stranu* může po celé *kolo* nebo jeho libovolnou část zastupovat pouze jeden z *partnerů*. Není potřeba, abyste byli přítomni oba nebo abyste oba hráli každou jamku.

23.5 Tvůj úkon ovlivní hru Tvého partnera

23.5a S míčem svého partnera můžeš provést libovolný úkon, který s ním může provést on

Přestože každý z vás hraje svůj vlastní míč:

- Můžeš s míčem svého *partnera* provést libovolný úkon, který s ním před zahráním *rány* může provést on, třeba *označit* polohu míče a zvednout, *vrátit*, *spustit* a umístit tento míč.
- Ty a Tvůj *nosič* můžete pomáhat Tvému *partnerovi* stejným způsobem, jako to může činit jeho *nosič*.

Ve *hře na rány* se Ty a Tvůj *partner* nesmíte spolu dohodnout, že ponecháte nějaký míč na *jamkovišti*, aby tento míč pomáhal někomu z vás nebo jakémukoli jinému hráči.

23.5b Partner je odpovědný za Tvoje úkony

Jakýkoli úkon, který učiníš a který se týká míče nebo *výstroje* Tvého *partnera*, se bere, jako by ho učinil Tvůj *partner*.

Jestliže by Tvůj úkon znamenal porušení Pravidel, pokud by ho učinil Tvůj *partner*, má se za to, že Tvůj *partner* porušil Pravidla, a obdrží příslušný trest.

23.6 Pořadí ve hře v rámci strany

Ty a Tvůj *partner* můžete hrát v takovém pořadí, jaké vaše *strana* považuje za nejlepší. To znamená, že když jsi na řadě ve hře, můžeš hrát buď Ty, nebo Tvůj *partner*.

Výjimka – Pokračování ve hře poté, co byla ve hře na jamky rána darována:

- Nesmíš pokračovat ve hře na jamce, jestliže Tvá příští *rána* byla darována a Tvá další hra by pomohla Tvému *partnerovi*.
- Jestliže tak učiníš, Tvé skóre na dané jamce zůstává bez trestu, **avšak** skóre Tvého *partnera* nelze použít jako skóre vaší *strany*.

23.7 Partneři mohou sdílet hole

Ty a Tvůj *partner* můžete sdílet hole za předpokladu, že celkový počet holí, které dohromady máte, nepřevýší 14.

23.8 Kdy trest obdrží pouze jeden z partnerů a kdy oba partneři

23.8a Jiné tresty než diskvalifikace

Když obdržíš jiný trest než diskvalifikaci, běžně se tento trest vztahuje pouze na Tebe a ne už na Tvého *partnera*.

Jestliže ve *hře na jamky* obdržíš ***všeobecný trest*** **(ztrátu jamky)**, nemáš pro danou jamku platný výsledek, který by se mohl počítat jako výsledek *strany*; **avšak** tento trest se nijak nedotkne Tvého *partnera*, který může na dané jamce pokračovat ve hře za vaši *stranu*.

Existují tři situace, kdy se Tvůj trest započítá i Tvému *partnerovi*:

- Když porušíš Pravidlo 4.1b (Limit 14 holí; Sdílení, přidání nebo výměna holí během kola).
- Když Tvé porušení Pravidel pomůže ve hře Tvému *partnerovi*.
- Když Tvé porušení Pravidel ve *hře na jamky* poškodí hru vašeho *soupeře*.

Výjimka – Jestliže zahraješ ránu nesprávným míčem, má se za to, že jsi nepomohl ve hře svému partnerovi, ani nepoškodil hru vašeho soupeře.

23.8b Trest diskvalifikace

Viz plné znění Pravidel Ohledně trestu diskvalifikace při hře čtyřmi míči.

PRAVIDLO 24 Týmové soutěže

Účel Pravidla: Pravidlo 24 popisuje týmové soutěže (hrané buď jako hra na jamky nebo hra na rány), kdy více hráčů nebo stran soutěží jako tým, přičemž se výsledky jejich kol nebo zápasů kombinují do jednoho celkového týmového výsledku.

Viz plné znění Pravidel Ohledně týmových soutěží.

X

Definice

Abnormální stav hřiště: *Díra po zvířeti, půda v opravě, nepohyblivá závada* nebo *náhodná voda*.

Bankr: Zvlášť připravená písečná oblast, zpravidla ve formě prohlubně, ze které byla odstraněna tráva či půda. Následující nejsou součástí *bankru*:

- Hrana, zeď nebo stěna na okraji takto připravené oblasti, která je tvořena půdou, trávou, stohovanými drny nebo umělým materiálem,
- Půda nebo jakýkoli rostoucí či připojený přírodní objekt uvnitř okrajů takto připravené oblasti (jako jsou tráva, křoví nebo stromy),
- Písek vysypaný přes okraj nebo mimo takto připravenou oblast, a
- Jakékoli písečné oblasti na *hřišti*, které nejsou uvnitř takto připravené oblasti (jako jsou pouť nebo jiné přirozeně písečné oblasti či oblasti někdy označované jako waste).

Délka hole: Délka nejdelší hole ze 14 (nebo méně) holí, které máš během *kola* (jak je povoleno Pravidlem 4.1b(1)), jiné než patru. Například jestliže nejdelší hůl (jiná než patr), kterou během *kola* máš, je driver o délce 43 palců (109.22 cm), je Tvou *délkou hole* během tohoto *kola* 43 palců.

Díra po zvířeti: Jakákoli díra v zemi vyhrabaná *zvířetem*, **vyjma** děr vyhrabaných *zvířaty*, která jsou zároveň definována jako *volné přírodní předměty* (jako jsou červi či hmyz).

Pojem *díra po zvířeti* zahrnuje:

- Volný materiál, který *zvíře* vyhrabalo z díry,
- Vyběhané cestičky vedoucí do díry, a
- Jakoukoli část povrchu, která byla vyvýšena nebo pozměněna v důsledku *zvířecího* hrabání pod zemí.

Dohraný: Jestliže Tvůj míč po *úderu* skončí v *jamce* a zastaví se tam, přičemž je celý pod úrovní povrchu *jamkoviště*. Když je v Pravidlech použít pojem „*dohrát*“, znamená to situaci, kdy je Tvůj míč *dohraný*.

Ohledně speciálního případu, kdy se míč opírá o *praporkovou tyč*, viz Pravidlo 13.2c (Tvůj míč se považuje za *dohraný*, jestliže se jeho libovolná část nachází pod povrchem *jamkoviště*).

Hra na jamky: Forma hry, ve které Ty nebo Tvoje *strana* hrajete přímo proti *soupeři* nebo soupeřící *straně* ve vzájemném zápase na jedno nebo více *kol*.

Hra na rány: Forma hry, kdy Ty nebo Tvoje *strana* soutěžíte proti všem ostatním hráčům nebo *stranám* v dané soutěži.

Hraniční objekt: Umělé objekty určující nebo označující hranici *hřiště*, jako jsou zdi, ploty, kolíky a zábradlí, od kterých není možná beztrestná úleva.

To zahrnuje i případné podstavce a plotové kůly, avšak nezahrnuje šikmé podpěry nebo kotvící dráty připojené ke zdi nebo plotu, nebo jakékoli schůdky, mostky nebo podobné konstrukce používané k překonání zdi nebo plotu.

Hraniční objekty jsou považovány za nepohyblivé, i když jsou pohyblivé nebo je pohyblivá některá jejich část (viz Pravidlo 8.1a).

Hraniční objekty nejsou *závady* ani *nedílné součásti*.

Hřiště: Veškerá oblast určená ke hře uvnitř hranic stanovených *Soutěžním výborem*. Hranice *hřiště* se promítají jak vzhůru nad zem, tak dolů pod zem.

Jamka: Cílový bod na *jamkovišti* jamky, kterou právě hraješ.

Jamkoviště: Oblast na jamce, kterou právě hraješ, která je zvlášť upravena k patování, nebo kterou *Soutěžní výbor* určil jako *jamkoviště* (například když je využito dočasné *jamkoviště*).

Kolo: 18 nebo méně jamek hraných v pořadí určeném *Soutěžním výborem*.

Markovátko: Umělý předmět, když je použit k *označení* místa, odkud budeš zvedat míč, jako je týčko, mince, předmět vyrobený coby *markovátko* nebo jiná malá součást *výstroje*.

Mimo hřiště: Veškeré území vně hranic *hřiště*, jak je stanovil *Soutěžní výbor*. Veškeré území uvnitř těchto hranic je v *hřišti*.

Hranice *hřiště* se promítají jak vzhůru nad zem, tak dolů pod zem:

Hranice by měla být určena *hraničními objekty* nebo čarami:

- **Hraniční objekty**: Jestliže je hranice určena kolíky nebo plotem, pak je dána spojnicí vnitřních (z pohledu *hřiště*) bodů kolíků nebo sloupků plotu v úrovni země (vyjma šikmých podpěr), přičemž tyto kolíky nebo sloupky samy jsou *mimo hřiště*.

  Jestliže je hranice určena jinými objekty, jako třeba zdmi, nebo když chce *Soutěžní výbor* hraniční plot pojmout jiným způsobem, měl by *Soutěžní výbor* hranici určit.

- **Čáry**: Jestliže je hranice určena čárou namalovanou na zemi, pak je dána vnitřní (z pohledu *hřiště*) hranou čáry a čára sama je *mimo hřiště*.

Jestliže je hranice určena čárou na zemi, mohou být použity kolíky k indikaci, kde se hranice nachází, **avšak** nemají žádný jiný význam. Hraniční kolíky nebo čáry by měly být bílé.

Místo maximální možné úlevy: Tvůj referenční bod pro využití beztrestné úlevy od *abnormálního stavu hřiště* v *bankru* (Pravidlo 16.1c) nebo na *jamkovišti* (Pravidlo 16.1d) v situaci, kdy neexistuje *nejbližší místo úplné úlevy*.

Je to odhadnutý bod, pro který, kdyby na něm Tvůj míč ležel, platí, že:

- Je nejblíže původnímu místu Tvého míče, **avšak** ne blíže *jamce*, než je toto původní místo,
- Je v požadované *oblasti hřiště,* a
- Dochází k nejmenšímu možnému překážení *abnormálního stavu hřiště*, od kterého využíváš úlevu, a to pro stejný *úder*, jaký bys býval hrál z původního místa, pokud by k danému překážení nedocházelo.

Odhadnutí referenčního bodu vyžaduje, abys určil hůl, *postoj*, švih a *směr hry*, které bys býval použil pro svou *ránu* z původního místa.

Náhodná voda: Jakékoli dočasné nahromadění vody na povrchu země (jako jsou louže po dešti nebo závlaze nebo přetečení trvalé vodní plochy nebo toku), které není v *trestné oblasti* a které je viditelné předtím nebo potom, co zaujmeš *postoj* (aniž bys přitom vodu nohama nadměrně vyšlapával).

Nestačí, když je povrch pouze mokrý, blátivý nebo měkký nebo když se voda objeví pouze na okamžik, když došlápneš; nahromaděná voda musí zůstat viditelná buď předtím nebo potom, co zaujmeš *postoj*.

Speciální případy:

- Rosa a jinovatka nejsou *náhodná voda*.
- Sníh a přírodní led (kromě jinovatky) jsou podle Tvé volby buď *volné přírodní* předměty, nebo, jsou-li na zemi, *náhodná voda*.
- Umělý led je *závada*.

Nahradit: Zaměnit míč, kterým právě hraješ danou jamku, tím, že uvedeš *do hry* jiný míč.

Nedílná součást: Umělý objekt prohlášený *Soutěžním výborem* za součást hry a výzvy *hřiště*, od kterého tak není možná beztrestná úleva.

Umělé objekty prohlášené *Soutěžním výborem* za *nedílné součásti* jsou považovány za nepohyblivé (viz Pravidlo 8.1a). **Avšak** jestliže některá část *nedílné součásti* (jako jsou vrata, dveře nebo část upevněného kabelu) splňuje definici *pohyblivé závady*, pak je tato část považována za *pohyblivou závadu*.

Nedílné součásti nejsou *závady* ani *hraniční objekty*.

Nejbližší místo úplné úlevy: Tvůj referenční bod pro využití beztrestné úlevy od *abnormálního stavu hřiště* (Pravidlo 16.1), nebezpečné *zvířecí* situace (Pravidlo 16.2), *nesprávného jamkoviště* (Pravidlo 13.1f) nebo *oblasti se zákazem hry* (Pravidla 16.1f a 17.1e), nebo při využití úlevy podle určitého Místního pravidla.

Je to odhadnutý bod, pro který, kdyby na něm Tvůj míč ležel, platí, že:

- Je nejblíže původnímu místu Tvého míče, **avšak** ne blíže *jamce*, než je toto původní místo,

- Je v požadované *oblasti hřiště,* a
- Nedochází na něm k tomu překážení, od kterého využíváš úlevu, a to pro stejný *úder*, jaký bys býval hrál z původního místa, pokud by k danému překážení nedocházelo.

Odhadnutí referenčního bodu vyžaduje, abys určil hůl, *postoj*, švih a *směr hry*, které bys býval použil pro svou *ránu* z původního místa.

Nepohyblivá závada: Jakákoli *závada*, která nemůže být přesunuta bez vynaložení nadměrného úsilí, nebo aniž by došlo k poškození *závady* nebo *hřiště*, a která ani jiným způsobem nesplňuje definici *pohyblivé závady*.

Nesprávné jamkoviště: Jakékoli jiné *jamkoviště* na *hřišti*, než je *jamkoviště* jamky, kterou právě hraješ. *Nesprávná jamkoviště* jsou součástí *pole*.

Nesprávné místo: Jakékoli jiné místo na *hřišti*, než z jakého podle Pravidel musíš nebo můžeš odehrát svůj míč.

Nesprávný míč: Jakýkoli jiný míč než Tvůj:

- Míč *ve hře* (ať už jde o původní nebo *nahrazený* míč),
- *Provizorní míč* (předtím, než hry s ním zanecháš podle Pravidla 18.3c), nebo
- Druhý míč ve *hře na rány* hraný podle Pravidel 14.7b nebo 20.1c.

Příklady, kdy jde o *nesprávný míč*, jsou míč *ve hře* jiného hráče, opuštěný míč a Tvůj vlastní míč, který je *mimo hřiště*, byl *ztracen* nebo byl zvednut a nebyl dosud vrácen *do hry*.

Nosič: Někdo, kdo Ti během *kola* pomáhá tím, že nosí nebo přepravuje Tvoje hole či se o ně stará nebo Ti *radí*. *Nosič* Ti také může pomáhat dalšími způsoby, které Pravidla povolují (viz Pravidlo 10.3b).

Oblast se zákazem hry: Část *hřiště*, na které *Soutěžní výbor* zakázal hru. *Oblast se zákazem hry* musí být definována buď jako součást *abnormálního stavu hřiště* nebo jako součást *trestné oblasti*.

Oblast úlevy: Oblast, do které musíš *spustit* míč při využití úlevy podle Pravidel. Každá úleva podle Pravidel vyžaduje, abys použil specifickou *oblast úlevy*, jejíž rozměr a umístění se odvíjí od těchto tří faktorů:

- **Referenční bod**: Bod, od kterého se měří velikost *oblasti úlevy*.
- **Velikost oblasti úlevy měřená od referenčního bodu**: *Oblast úlevy* může mít velikost jedné nebo dvou *délek hole*, měřeno od referenčního bodu, **ovšem** s určitými omezeními:
- **Omezení ohledně umístění oblasti úlevy**: Umístění *oblasti úlevy* může být omezeno jedním či více způsoby, například:
  - » Omezení na určitou definovanou *oblast hřiště*, jako je v *poli*, nebo mimo *bankr* či *trestnou oblast,*
  - » Není blíže *jamce* než Tvůj referenční bod nebo musí být mimo *trestnou oblast* nebo *bankr*, ze kterých využíváš úlevu, nebo
  - » Tam, kde nedochází k překážení (jak je definováno v příslušném Pravidle), od kterého využíváš úlevu.

Oblasti hřiště: V rámci *hřiště* je definováno pět oblastí: (1) *pole,* *(2) odpaliště*, odkud musíš začít hru na jamce, kterou právě hraješ, (3) všechny *trestné oblasti*, (4) všechny *bankry* a (5) j*amkoviště* jamky, kterou právě hraješ.

Odpaliště: Oblast, odkud musíš začít hru na jamce, kterou právě hraješ. *Odpaliště* je obdélník o hloubce dvou délek hole, jehož:

- Přední okraj je určen spojnicí nejpřednějších bodů odpališťových kamenů daných *Soutěžním výborem*, a
- Postranní okraje jsou určeny linií procházející zpět od nejzazších vnějších bodů odpališťových kamenů.

Označit: Označit místo, na kterém míč v klidu leží, a to buď položením *markovátka* bezprostředně za míč nebo bezprostředně vedle něj, nebo přidržením hole na zemi bezprostředně za míčem nebo bezprostředně vedle něj.

Partner: Hráč, který soutěží spolu s jiným hráčem coby *strana*, ať už ve *hře na jamky* nebo ve *hře na rány*.

Podmínky ovlivňující ránu: *Poloha* Tvého míče v klidu, prostor Tvého zamýšleného *postoje*, prostor Tvého zamýšleného švihu, Tvůj *směr hry* a *oblast úlevy*, do které budeš *spouštět* nebo umisťovat míč.

Pohnul: Když Tvůj míč v klidu opustí své původní místo a zastaví se na libovolném jiném místě, a toto je viditelné pouhým okem (bez ohledu na to, zda to někdo skutečně viděl).

Toto platí, ať už se míč přesunul vzhůru, dolů nebo vodorovně libovolným směrem pryč od původního místa.

Když se Tvůj míč pouze kýve (někdy se používá pojem osciluje) a přitom zůstává nebo se vrací na původní místo, pak se *nepohnul*.

Pohyblivá závada: *Závada*, která může být přesunuta s vynaložením rozumného úsilí a aniž by došlo k poškození *závady* nebo *hřiště*.

Jestliže část *nepohyblivé závady* nebo *nedílné součásti* (jako jsou vrata, dveře nebo část upevněného kabelu) splňuje tyto dvě podmínky, pak je tato část považována za *pohyblivou závadu*. **Avšak** toto neplatí, jestliže tato pohyblivá část *nepohyblivé závady* nebo *nedílné součásti* není určena k tomu, aby se s ní hýbalo (jako je uvolněný kámen v kamenné zdi).

Pole: *Oblast hřiště*, která zahrnuje všechno na *hřišti* **vyjma** čtyři další definované *oblasti hřiště*: (1) *odpaliště*, ze kterého musíš začít hru na jamce, kterou právě hraješ, (2) všechny *trestné oblasti*, (3) všechny *bankry*, a (4) *jamkoviště* jamky, kterou právě hraješ.

Pole zahrnuje všechna *odpaliště* na *hřišti* kromě Tvého *odpaliště* na jamce, kterou právě hraješ, a všechna *nesprávná jamkoviště*.

Poloha: Místo, na kterém Tvůj míč v klidu leží, a jakýkoli rostoucí či připojený přírodní objekt, *nepohyblivá závada*, *nedílná součást* nebo *hraniční objekt* dotýkající se Tvého míče nebo nacházející se v jeho bezprostřední blízkosti. *Volné přírodní předměty* a *pohyblivé závady* nejsou součástí *polohy* míče.

Postoj: Pozice Tvých nohou a těla při přípravě a samotném provedení *rány*.

Praporková tyč: Přenosná tyč dodaná *Soutěžním výborem*, která je umístěna v *jamce*, aby Ti ukazovala její polohu.

Pravidla pro výstroj: Specifikace a další předpisy týkající se holí, míčů a další *výstroje*, jež můžeš používat během *kola*. *Pravidla pro výstroj* najdeš tady: www.RandA.org/en/RulesEquipment/Equipment/Equipment-Explorer.

Provizorní míč: Další míč zahraný v případě, že míč, který si právě odehrál, může být *mimo hřiště* nebo *ztracen* mimo *trestnou oblast*.

Přednost: Tvé právo hrát jako první z *odpaliště* (viz Pravidlo 6.4).

Přírodní síly: Následky přírodních úkazů, jako je vítr či voda nebo když se něco stane bez zjevného důvodu v důsledku působení gravitace.

Půda v opravě: Jakákoli část *hřiště*, kterou *Soutěžní výbor* stanovil jako *půdu v opravě* (ať už označením nebo jinak).

Půda v opravě také zahrnuje vše následující, i když to tak *Soutěžní výbor* nestanoví:

- Jakoukoli díru vyhloubenou *Soutěžním výborem* nebo správou *hřiště* při:
  - » Přípravě *hřiště* (jako je díra po vytaženém kolíku nebo ta *jamka* na dvojitém *jamkovišti*, která přísluší druhé jamce), nebo
  - » Údržbě *hřiště* (jako jsou díry po vyřezaných drnech či vytaženém pařezu nebo díry pro pokládku potrubí, **avšak** nikoli provzdušňovací díry).
- Travní odřezky, listí nebo jiný materiál, který byl dán na hromadu a je určen k pozdějšímu odvozu. **Avšak**:
  - » Jakýkoli přírodní materiál, který byl dán na hromadu k odvozu, představuje zároveň *volné přírodní předměty*, a
  - » Jakýkoli materiál, který byl ponechán na *hřišti* a který není určen k odvozu, není *půda v opravě*, ledaže to tak stanoví *Soutěžní výbor*.
- Jakýkoli *zvířecí* příbytek (jako třeba ptačí hnízdo), který je tak blízko Tvému míči, že bys ho svým postojem nebo *ránou* mohl poškodit, vyjma příbytků vybudovaných *zvířaty*, která jsou definována jako *volné přírodní předměty* (jako jsou červi nebo hmyz).

Okraje *půdy v opravě* by měly být určeny kolíky nebo čarami:

- **Kolíky**: Jestliže je okraj vyznačen kolíky, pak je okraj *půdy v opravě* dán spojnicí vnějších bodů kolíků v úrovni země a kolíky samy jsou uvnitř *půdy v opravě*.
- **Čáry**: Jestliže je okraj vyznačen čárou namalovanou na zemi, pak je okraj *půdy v opravě* dán vnější hranou čáry a čára sama je uvnitř *půdy v opravě*.

Rada: Jakýkoli slovní komentář nebo akce (jako je ukázání hole, kterou byl právě zahrán *úder*), jež mají za cíl ovlivnit Tebe nebo jiného hráče při výběru hole, provedení *rány* nebo rozhodování, jak hrát během *jamky* nebo *kola*. Nicméně *rada* nezahrnuje všeobecně známé informace, jako jsou pozice věcí na *hřišti*, vzdálenost od jednoho bodu k druhému nebo Pravidla.

Rána; Úder: Dopředný pohyb Tvé hole provedený s úmyslem zasáhnout míč.

Rozhodčí: Osoba určená *Soutěžním výborem* k tomu, aby rozhodovala o otázkách skutkové podstaty a uplatňovala Pravidla.

Směr hry: Směr, kterým si přeješ, aby se Tvůj míč po *úderu* pohyboval, včetně prostoru v tomto směru, který je v rozumné vzdálenosti nad zemí nebo po obou stranách daného směru.

Směr hry není nutně přímou spojnicí mezi dvěma body (může jít například o zakřivenou dráhu, podle toho, kam zamýšlíš míč zahrát).

Soupeř: Osoba, proti které hraješ zápas. Pojem *soupeř* se používá pouze při *hře na jamky*.

Soutěžní výbor: Osoba nebo skupina osob, která řídí danou soutěž na *hřišti*.

Spustit: Držet míč a volně ho upustit tak, aby padal vzduchem, s úmyslem, aby tento míč byl *ve hře*. Každé Pravidlo poskytující úlevu určuje specifickou *oblast úlevy*, do které musíš míč *spustit* a ve které se míč také musí zastavit.

Při využití úlevy musíš upustit míč z místa v úrovni výšky kolen tak, aby míč:

- Padal přímo dolů, aniž bys ho přitom házel, roztáčel nebo kutálel či jiným pohybem případně ovlivňoval, kde se míč zastaví, a
- Se nedotkl žádné části Tvého těla ani Tvé *výstroje* předtím, než dopadne na zem (viz Pravidlo 14.3b).

Strana: Dva nebo více *partnerů* soutěžících společně jako jeden celek v rámci *kola hry na jamky* nebo *hry na rány*.

Trestná oblast: Oblast, ze které můžeš využít úlevu s jednou trestnou ranou, pokud se v ní Tvůj míč zastaví.

Existují dva druhy *trestných oblastí,* jež se liší barvou použitou k jejich označení:

- Žlutá *trestná oblast* (označená žlutou čárou nebo žlutými kolíky) Ti dává dvě možnosti úlevy (Pravidla 17.1d(1) a (2)).
- Červená *trestná oblast* (označená červenou čárou nebo červenými kolíky) Ti dává navíc k oběma možnostem úlevy dostupným pro žlutou *trestnou* oblast ještě možnost stranové úlevy (Pravidlo 17.1d(3)).

Jestliže barva *trestné oblasti* nebyla vyznačena ani jinak určena *Soutěžním výborem*, považuje se za červenou *trestnou oblast*.

Okraje *trestné oblasti* se promítají jak vzhůru nad zem, tak dolů pod zem.

Okraje *trestné oblasti* by měly být určeny kolíky, čarami nebo fyzickými atributy:

- **Kolíky**: Jestliže je okraj vyznačen kolíky, pak je okraj *trestné oblasti* dán spojnicí vnějších bodů kolíků v úrovni země a kolíky samy jsou uvnitř *trestné oblasti*.
- **Čáry**: Jestliže je okraj vyznačen čárou namalovanou na zemi, pak je okraj *trestné oblasti* dán vnější hranou čáry a čára sama je uvnitř *trestné oblasti*.

Týčko: Předmět používaný k vyvýšení Tvého míče nad úroveň země při hře z *odpaliště*. Nesmí být delší než 4 palce (101.6 mm) a musí vyhovovat *Pravidlům pro výstroj*.

Ve hře: Status Tvého míče, když leží na *hřišti* a hraješ s ním jamku:

Tvůj míč se poprvé stane míčem *ve hře*:

- Když s ním zahraješ *ránu* z *odpaliště*, nebo
- Ve *hře na jamky*, když s ním zahraješ *ránu* odjinud než z *odpaliště* a Tvůj *soupeř* tuto *ránu* nezruší podle Pravidla 6.1b.

Tento míč zůstává *ve hře*, dokud není *dohrán*, avšak přestává být *ve hře*:

- Když je zvednut z *hřiště*,
- Když je *ztracen* (i když se nachází někde na *hřišti*) nebo když se zastaví *mimo hřiště*, nebo
- Když byl *nahrazen* jiným míčem, a to i když to Pravidla nedovolují.

Míč, který není *ve hře*, je *nesprávný míč*.

Když je položeno *markovátko* tak, aby *označovalo* pozici míče *ve hře*, pak:

- Jestliže Tvůj míč nebyl zvednut, je stále *ve hře*, a
- Jestliže Tvůj míč byl zvednut a *vrácen*, pak je *ve hře*, i když *markovátko* nebylo odstraněno.

Vnější vliv: Jakákoli z následujících osob nebo věcí, která může ovlivnit to, co se stane s Tvým míčem nebo *výstrojí* nebo s *hřištěm*:

- Jakákoli osoba (včetně dalších hráčů), vyjma Tebe, Tvého *nosiče*, Tvého *partnera* nebo *soupeře* nebo jejich *nosičů*,
- Jakékoli *zvíře*, a
- Jakýkoli přírodní nebo umělý objekt či cokoli jiného (včetně jiného míče v pohybu), vyjma *přírodních sil*.

Volný přírodní předmět: Jakýkoli volný přírodní objekt, jako jsou:

- Kameny, stébla trávy, listy, větve a klacíky,
- Mrtvá *zvířata* a *zvířecí* trus,

- Červi, hmyz a podobná *zvířata*, jež mohou být snadno odstraněna, stejně jako hromádky či sítě (jako jsou žížalince nebo mraveniště), které budují, a
- Hroudy pevné zeminy (včetně špuntů po provzdušňování).

Tyto přírodní objekty nejsou volné, jestliže jsou:

- Připojené nebo rostoucí,
- Pevně zapuštěné v zemi (tj. když je není možné jednoduše sebrat), nebo
- Ulpívající na míči.

Zvláštní případy:

- Písek a volná zemina nejsou *volné přírodní předměty*.
- Rosa, jinovatka a voda nejsou *volné přírodní předměty*.
- Sníh a přírodní led (kromě jinovatky) jsou podle Tvé volby buď *volné přírodní* předměty, nebo, jsou-li na zemi, *náhodná voda*.
- Pavučiny jsou *volné přírodní předměty,* i když jsou připevněny k jinému objektu.

Vrátit: Položit míč a nechat ho být s úmyslem, aby tento byl *ve hře*.

Všeobecný trest: Ztráta jamky ve *hře na jamky* nebo dvě trestné rány ve *hře na rány*.

Výsledkový lístek: Dokument, na kterém je ve *hře na rány* uvedeno Tvé skóre za každou jamku.

Výstroj: Všechno, co Ty nebo Tvůj *nosič* používáte, máte na sobě, držíte nebo nesete. Předměty používané k péči o hřiště, jako jsou hrábě, jsou *výstrojí*, pouze pokud je držíš nebo neseš Ty nebo Tvůj *nosič*.

Zabořený: Když je Tvůj míč ve svém vlastním důlku po dopadu jako následek Tvé předchozí *rány* a když se jeho libovolná část nachází pod úrovní země. Tvůj míč se nemusí nutně dotýkat půdy, aby byl *zabořený* (například mezi míčem a půdou může být tráva nebo *volné přírodní předměty*).

Zapisovatel: Osoba, která ve *hře na rány* odpovídá za zápis Tvých výsledků na Tvůj *výsledkový lístek* a potvrzení tohoto lístku. *Zapisovatelem* může být jiný hráč, avšak nikoli Tvůj *partner*.

Závada: (viz též *nepohyblivá* a *pohyblivá závada*): Jakýkoli umělý objekt vyjma *nedílných součástí* a *hraničních objektů*.

Příklady *závad*:

- Silnice a cesty s umělým povrchem, včetně umělých krajnic a okrajů.
- Budovy a vozidla.
- Postřikovače, drenáže a další součásti závlahového systému.
- *Výstroj* hráčů, *praporkové tyče* a hrábě.

Závažné porušení: Ve *hře na rány*, když Ti zahrání z *nesprávného místa* může přinést významnou výhodu v porovnání s *ránou* hranou ze správného místa.

Zlepšit: Změnit jednu nebo více *podmínek ovlivňujících Tvou ránu* nebo jiných fyzických podmínek ovlivňujících Tvou hru tak, že získáš případnou výhodu pro svou *ránu*.

Známo nebo prakticky jisto: Standard pro rozhodování, co se stalo s Tvým míčem – například jestli Tvůj míč skončil v *trestné oblasti,* jestli se *pohnul* nebo co způsobilo, že se *pohnul*.

Známo nebo prakticky jisto znamená víc než jen, že daná věc je možná nebo pravděpodobná. Znamená to, že buď:

- Existuje přesvědčivý důkaz, že se dotyčná událost s Tvým míčem skutečně stala, jako když jsi to Ty nebo jiný svědek viděl, nebo
- Ačkoli existuje určitá velmi malá pochybnost, veškeré rozumně dostupné důkazy nasvědčují, že dotyčná událost nastala s pravděpodobností alespoň 95%.

Ztracen: Status míče, který nebyl nalezen do tří minut od okamžiku, kdy jste ho Ty nebo Tvůj *nosič* (nebo Tvůj *partner* nebo *partnerův nosič*) začali hledat.

Ztráta rány a vzdálenosti: Postup a trest, když využíváš úlevu podle Pravidel 17, 18 nebo 19 tím, že hraješ míč z místa, odkud jsi hrál svou předchozí *ránu* (viz Pravidlo 14.6).

Zvíře: Jakýkoli živý příslušník živočišné říše (kromě člověka).

Rejstřík

Tento rejstřík nezahrnuje žádné odkazy na Definice. Definované pojmy jsou v celé knize uváděny kurzívou a jejich abecední seznam je uveden v sekci Definice – viz strany 136–146.

	Pravidlo	Stránka
Abnormální stav hřiště		
- Úleva v bankru	16.1c	97
- Úleva na jamkovišti	16.1d	97
- Kdy je úleva možná	16.1a	93
- Míč nenalezen	16.1e	99
- Oblast se zákazem hry	16.1f	99
- Úleva v poli	16.1b	95
- Půda v opravě	16.1	93
- Rána je zjevně nesmyslná	16.1a	93
- Trestná oblast	16.1a	93
- Zvednutí míče za účelem zjištění, zda podmínky umožňují úlevu	16.4	102
Bankr		
- Úleva od abnormálního stavu hřiště	16.1c	97
- Kdy dotknutí se písku je trestné	12.2b	66
- Kdy dotknutí se písku není trestné	12.2b	66
- Úleva od nebezpečné zvířecí situace	16.2	99
- Nehratelný míč	19.3	119
- Pohyblivá závada	12.2a, 15.2	66, 89
- Volné přírodní předměty	12.2a, 15.1	66, 88
- Kdy je míč v bankru	12.1	65
Cvičení		
- Cvičení během hraní jamky	5.5	34
- Cvičení mezi dvěma jamkami	5.5	34
- Cvičení, zatímco je hra zastavena	5.5	34
- Před kolem nebo mezi koly - hra na jamky	5.2a	32
- Před kolem nebo mezi koly - hra na rány	5.2b	33
Čistý výsledek	3.1	20

	Pravidlo	Stránka
Čištění míče	14.1c	77
Čtyřhra	22	129
Díra po zvířeti	Viz Abnormální stav hřiště	136
Dokončení jamky	6.5	44
Formy hry	21	125
Formy hry: Další	21.5	129
Formy hry: Hra na jamky a hra na rány	3.1	20
Golfová hra	1.1	16
Hledání míče		
- Míč se náhodou pohne během hledání	7.4	48
- Pohnutí písku během hledání	7.1b	47
- Řádné hledání míče	7.1a	46
Hole		
- Doplnění a výměna holí	4.1b	26
- Limit 14 holí	4.1b	26
- Používání nebo oprava hole poškozené během kola	4.1a	26
- Sdílení holí	4.1b, 23.7	26, 133
- Vyhovující hole	4.1a	26
- Vyřazení hole ze hry	4.1c	28
- Změna herních charakteristik	4.1a	26
Hra čtyřmi míči		
- Hráč je odpovědný za úkony partnera	23.5b	132
- Kdy kolo začíná a končí	23.3	132
- Kdy lze darovaný úder dohrát	23.6	133
- Kdy se může nepřítomný hráč přidat	23.4	132
- Míč úmyslně odražen	23.2c	132
- Partneři mohou sdílet hole	23.7	133
- Pořadí ve hře	23.6	133
- Stranu může zastupovat jeden nebo oba partneři	23.4	132

	Pravidlo	Stránka
- Tresty	23.8	133
- Úkon hráče ovlivní hru partnera	23.5a	132
- Výsledek strany - hra na jamky a hra na rány	23.2a	130
- Výsledkový lístek ve hře na rány	23.2b	131
Hra na jamky		
- Darování	3.2b	21
- Ochrana vlastních práv a zájmů	3.2d	22
- Oznámení počtu ran soupeři	3.2d	22
- Oznámení trestu soupeři	3.2d	22
- Prodloužení nerozhodného zápasu	3.2a	21
- Půlení jamky	3.2a	21
- Uplatnění hendikepů	3.2c	22
- Vítězství na jamce	3.2a	21
- Vítězství v zápase	3.2a	21
- Znalost stavu zápasu	3.2d	22
Hra na jamky třemi míči	21.4	129
Hra na rány		
- Dohrání jamky	3.3c	25
- Vítěz	3.3a	23
- Výsledkový lístek - nesprávný výsledek na jamce	3.3b	23
- Výsledkový lístek - uvedení hendikepu	3.3b	23
- Výsledkový lístek - za co odpovídá hráč	3.3b	23
- Výsledkový lístek - za co odpovídá zapisovatel	3.3b	23
Hrubý výsledek	3.1	20
Hřiště		
- Oblasti se zákazem hry	2.4	19
- Specifické oblasti	2.2	18
Chování		
- Chování očekávané od hráčů	1.2	16
- Kodex chování	1.2	16

	Pravidlo	Stránka
Identifikace míče		
- Jak identifikovat míč	7.2	47
- Míč se při náhodou pohne během identifikace	7.4	48
- Zvednutí míče za účelem identifikace	7.3	47
Jamkoviště		
- Kdy je míč na jamkovišti	13.1a	68
- Míč nebo markovátko se pohnou - náhodou	13.1d	70
- Míč nebo markovátko se pohnou - vlivem přírodních sil	13.1d	70
- Míč přesahuje okraj jamky	13.3	74
- Nesprávné jamkoviště	13.1f	70
- Odstranění písku a volné zeminy	13.1c	68
- Oprava poškození	13.1c	68
- Označení, zvednutí a čištění míče	13.1b	68
- Úmyslné zkoušení	13.1e	70
Markovátko		
- Napomáhá nebo překáží ve hře	15.3c	92
- Trest za zvednutí nebo pohnutí	9.7b	55
- Zvednuté nebo pohnuté	9.7	55
Maximální skóre	21.2	128
Míč		
- Nahrazení míče	4.2c, 6.3b, 14.3a	28, 40, 79
- Napomáhá ve hře - na jamkovišti	15.3a	91
- Naseknutý nebo prasklý	4.2c	28
- Překáží ve hře - kdekoli	15.3b	91
- Se rozpadne na kousky	4.2b	28
- Vyhovující míč	4.2a	28
Míč se hraje, jak leží	9.1	52
Míč se pohnul		
- Během nápřahu nebo rány	9.1b	52
- Míčem jsi pohnul Ty	9.4	54
- Míčem pohnul jiný hráč ve hře na rány	9.6	55
- Míčem pohnul nosič	9.4	54

	Pravidlo	Stránka
- Míčem pohnul partner	23.5b	132
- Míčem pohnul soupeř ve hře na jamky	9.5	54
- Míčem pohnul vítr, voda nebo jiné přírodní síly	9.3	53
- Míčem pohnul vnější vliv	9.6	55
- Míčem pohnulo zvíře	9.6	55
- Rozhodnutí, co způsobilo, že se míč pohnul	9.2b	53
- Rozhodnutí, jestli se míč pohnul	9.2a	53
Míč v pohybu		
- Pohnutí praporkovou tyčí	11.3	63
- Úmyslná změna podmínek ovlivňujících míč v pohybu	11.3	63
- Úmyslně odražen nebo zastaven osobou	11.2	63
- Zasáhne osobu	11.1	62
- Zasáhne vnější vliv	11.1	62
- Zvednutí jiného míče z jamkoviště	11.3	63
Míč ve hře	14.4	83
Mimo hřiště		
- Co dělat, když je míč mimo hřiště	18.2b	112
- Kdy je míč mimo hřiště	18.2a	111
Náhodná voda	Viz Abnormální stav hřiště	136
Nahrazení míče	4.2c, 6.3b, 1.3a	28, 40, 79
Nebezpečné zvíře	16.2	99
Nehratelný míč		
- Bankr - úleva mimo bankr	19.3	119
- Bankr - úleva v bankru	19.3	119
- Jamkoviště	19.2	116
- Kdy je možná úleva	19.1	116
- Pole	19.2	116
- Trestná oblast	19.1	116
- Úleva do strany	19.2	116
- Úleva dozadu po spojnici	19.2	116
- Úleva se ztrátou rány a vzdálenosti	19.2	116

	Pravidlo	Stránka
Nepohyblivá závada	Viz Abnormální stav hřiště	136
Nesprávné místo		
- Kdy opravovat a kdy ne	14.7b	86
- Místo, odkud musí být míč hrán	14.7a	86
- Závažné porušení	14.7b	86
- Závažné porušení - nenastalo	14.7b	86
Nesprávný míč	6.3c	41
Nosič		
- Je povolen pouze jeden nosič	10.3a	60
- Omezení postavení nosiče za hráčem	10.2b	58
- Porušení pravidel	10.3c	61
- Povolené a nepovolené úkony	10.2, 10.3b	28, 61
- Sdílení nosiče	10.3a	60
Oblast se zákazem hry	2.4, 16.1f, 17.1e	19, 99, 107
Odpaliště	6.2	39
- Kdy platí Pravidla pro odpaliště	6.2a	39
- Míč musí být odehrán z odpaliště	6.2b	39
- Míč může být nasazen	6.2b	39
- Posunutí odpališťových kamenů	6.2b, 8.1a	39, 49
- Povolená zlepšení	6.2b	39
Oprava chyby	14.5	84
Par/Bogey	21.3	128
Pohyblivá závada	15.2	89
- Míč nenalezen	15.2b	91
- Odstranění	15.2a	89
- Úleva kdekoli mimo jamkoviště	15.2a	89
- Úleva na jamkovišti	15.2a	89
Pole	2.2	18
Pořadí ve hře		
- Čtyřhra	22	129
- Hra čtyřmi míči	23.6	133
- Hra na jamky	6.4a	42

	Pravidlo	Stránka
- Hra na rány	6.4b	43
- Hráč hraje provizorní míč	6.4	42
- Při využití úlevy	6.4	42
- Ready golf	6.4b	43
Praporková tyč		
- Míč se opírá o praporkovou tyč v jamce	13.2c	73
- Míč zasáhne praporkovou tyč nebo osobu, která ji obsluhuje	13.2b	73
- Odstranění praporkové tyče z jamky	13.2b	73
- Ponechání praporkové tyče v jamce	13.2a	72
Pravidla		
- Pravidla	1.3	17
- Situace, na která Pravidla nepamatují	20.3	123
Pravidlová situace		
- Diskvalifikace hráče poté, co je výsledek zápasu konečný	20.2	123
- Diskvalifikace hráče poté, co jsou výsledky soutěže ve hře na rány konečné	20.2	123
- Hra na jamky	20.1b	121
- Hra na rány	20.1c	122
- Není důvod ke zbytečnému zdržování	20.1a	121
- Oprava nesprávného rozhodnutí	20.2	123
- Rozhodnutí rozhodčího	20.2	123
- Rozhodnutí Soutěžního výboru	20.2	123
- Situace, na které Pravidla nepamatují	20.3	123
- Uplatnění standardu „pouhého oka“ při užití videa jako důkazu	20.2	123
Provizorní míč		
- Hraní provizorního míče vícekrát než jednou	18.3c	113
- Kdy je nutno zanechat hry provizorním míčem	18.3c	113
- Kdy je umožněn	18.3a	113
- Kdy se provizorní míč stane míčem ve hře	18.3c	113
- Oznámení hry provizorního míče	18.3b	113

	Pravidlo	Stránka
Půda v opravě	Viz Abnormální stav hřiště	136
Rada a jiná pomoc		
- Fyzická pomoc a ochrana před živly	10.2b	58
- Nosič stojí za hráčem	10.2b	58
- Předměty pomáhající nasměrování	10.2b	58
- Rada	10.2a	58
- Ukázání směru hry	10.2b	58
Rozumný úsudek	1.3	17
Skupiny		
- Hra na jamky	5.4	34
- Hra na rány	5.4	34
Spuštění míče		
- Jak musí být spuštění provedeno	14.3b	81
- Lze použít původní nebo jiný míč	14.3a	79
- Míč se zastaví mimo oblast úlevy	14.3c	81
- Míč musí být spuštěn v oblasti úlevy a zastavit se tam	14.3c	81
- Náhodné odražení míče poté, co dopadne na zem	14.3c	81
- Úmyslné odražení míče	14.3d	83
Stableford		
- Co je to Stableford	21.1a	125
- Kdy kolo končí	21.1e	128
- Míč úmyslně odražen	21.1d	128
- Skórování	21.1b	125
- Tresty	21.1c	127
Střídání ran	Viz Čtyřhra	129
Tempo hry		
- Doporučení	5.6b	35
- Hra mimo pořadí	5.6b	35
- Hraj ve svižném tempu	5.6b	35
- Ready golf	5.6b, 6.4	35, 42
- Zbytečné zdržování hry	5.6a	34

	Pravidlo	Stránka
Trestná oblast		
- Jak využít úlevu	17.1d	105
- Kdy je míč v trestné oblasti	17.1a	104
- Míč nenalezen	17.1c	104
- Míč zahraný z trestné oblasti je ztracen, mimo hřiště nebo nehratelný	17.2b	110
- Míč zahraný z trestné oblasti se zastaví v trestné oblasti	17.2a	107
- Možnosti úlevy pro červenou trestnou oblast	17.1d	105
- Možnosti úlevy pro žlutou trestnou oblast	17.1d	105
- Oblast se zákazem hry	17.1e	107
- Hraj míč, jak leží	17.1b	104
- Žádná úleva podle ostatních Pravidel	17.3	110
Tresty	1.3	17
Týmová soutěž	24	134
Ukončení kola	5.3b	33
Umělé cesty	Viz Abnormální stav hřiště	136
Úmyslná změna podmínek		
- Ovlivňujících další fyzické podmínky	8.2	51
- Ovlivňujících míč jiného hráče	8.3	51
- Ovlivňujících polohu míče	8.2, 8.3	51
Volné přírodní předměty		
- Míč se pohne během odstraňování	15.1b	88
- Odstranění volného přírodního předmětu	15.1a	88
Vrácení míče		
- Jak se má míč vrátit	14.2b	78
- Kdo musí vrátit míč	14.2b	78
- Místo, kam se má míč vrátit	14.2c	78
- Musí se použít původní míč	14.2a	77
- Původní poloha změněna - mimo písek	14.2d	78
- Původní poloha změněna - v písku	14.2d	78
- Vrácený míč nezůstane ležet na původním místě	14.2e	79

	Pravidlo	Stránka
Výstroj		
- Povolené a zakázané užití	4.3a	29
- Zdravotní výjimka	4.3b	30
Zabořený míč		
- Jak využít úlevu	16.3b	101
- Kdy je úleva možná	16.3a	100
Zahájení jamky		
- Kdy jamka začíná	6.1a	38
- Zahrání rány z odpaliště - hra na jamky	6.1b	38
- Zahrání rány z odpaliště - hra na rány	6.1b	38
Zahájení kola	5.3a	33
Zahrání rány		
- Míč padající z týčka	10.1d	57
- Míč pohybující se ve vodě	10.1d	57
- Míč se pohne po zahájení nápřahu	9.1b, 10.1d	52, 57
- Postavení obkročmo vůči směru hry nebo na něm	10.1c	57
- Řádné udeření míče	10.1a	56
- Ukotvení hole	10.1b	56
Zastavení hry		
- Běžné zastavení hry Soutěžním výborem	5.7b	36
- Blesky	5.7a	35
- Dohodou ve hře na jamky	5.7a	35
- Kdy hráči mohou nebo musí zastavit hru	5.7a, 5.7b	35, 36
- Obnovení hry	5.7c	36
- Okamžité zastavení hry Soutěžním výborem	5.7b	36
- Zastavení hry Soutěžním výborem	5.7a	35
- Zvednutí míče	5.7d	37
Zhoršení podmínek a jejich navrácení do původního stavu	8.1d	51

	Pravidlo	Stránka
Zlepšení podmínek		
- Navrácení zlepšených podmínek do původního stavu	8.1c	51
- Nepovolené úkony	8.1a	49
- Podmínky ovlivňující ránu	8.1	49
- Povolené úkony	8.1b	50
Zrušení rány		
- Pořadí ve hře na rány	6.4a	42
- Hraní rány z místa, odkud byla hrána předchozí rána	16.4	102
- Rána zahraná odjinud než z odpaliště ve hře na jamky	6.1b	38
Ztracený míč		
- Co dělat, když je míč ztracen	18.2b	112
- Kdy je míč ztracen	18.2a	111
Ztráta rány a vzdálenosti		
- Ztracený míč nebo míč mimo hřiště	18.2	111
- Úleva je kdykoli možná	18.1	111
- Opětovná hra z jamkoviště	14.6c	86
- Opětovná hra z odpaliště	14.6a	84
- Opětovná hra z pole, trestné oblasti nebo bankru	14.6b	84
Zvednutí a vrácení míče	Viz též Vrácení míče	
- Čištění míče	14.1c	77
- Jak vrátit míč	14.2b	78
- Kdo musí míč vrátit	14.2b	78
- Kdo může míč zvednout	14.1b	77
- Místo musí být označeno	14.1a	76
- Musí se použít původní míč	14.2a	77

Pravidla amatérského statusu

Pravidla amatérského statusu rozlišují mezi těmi, kteří hrají golf pouze s ohledem na osobní výzvu a zábavu, a těmi, kteří se věnují golfu jako zaměstnání či pro finanční zisk. Prostřednictvím vhodných omezení a zákazů se Pravidla amatérského statusu snaží dosáhnout toho, aby si amatérští hráči užívali hru pro jejího ducha, spíše než aby se upínali na peněžní odměny. Jestliže jsi amatérský hráč a porušíš tato Pravidla, můžeš přijít o svůj amatérský status, čímž přijdeš o možnost hry v amatérských soutěžích. Proto je důležité rozumět Pravidlům amatérského statusu, která najdeš na RandA.org.

Pravidla pro výstroj

Pravidla pro výstroj obsahují detailní Pravidla, specifikace a směrnice, které by měly napomáhat návrhářům a výrobcům vybavení, stejně jako funkcionářům a hráčům, aby správně rozuměli Pravidlům ohledně návrhu a výroby golfových holí, míčů a další výstroje, a aby je správně aplikovali. Odpovědnost za to, že vybavení, které používá, je v souladu s Pravidly, nese sám hráč. Na RandA.org je přístupná interaktivní verze Pravidel pro výstroj, která také obsahuje odkazy na oficiální testovací protokoly, jakož i demonstrační videa vztahující se k určitému Pravidlu, specifikaci nebo použité technice měření.

Upravená pravidla golfu pro hráče s tělesným postižením

Tato publikace upravuje Pravidla golfu s ohledem na čtyři kategorie tělesných postižení. Cílem je umožnit postiženým hráčům férovou hru s ostatními hráči, ať už bez postižení nebo se stejným či jiným postižením. Tato upravená pravidla neplatí automaticky a je vždy na Soutěžním výboru, aby rozhodl, která z uvedených Pravidel použije pro tu kterou soutěž. Tato upravená pravidla jsou součástí publikace Oficiální průvodce pravidly golfu a lze je také nalézt na RandA.org.

FRIEDRICH WILHELM RAIFFEISEN
Banking Since 1886

DANIELA KOMATOVIĆ
DESIGNÉRKA ŠPERKŮ A DRŽITELKA
OCENĚNÍ A' DESIGN AWARD 2017

JSME TVŮRCI EXKLUZIVNÍCH BANKOVNÍCH SLUŽEB PRO NEJNÁROČNĚJŠÍ KLIENTY

Neprodáváme bankovní služby, ale vytváříme je na míru vašim individuálním potřebám. Máme k dispozici zkušené privátní bankéře, vlastní analytický tým a portfolio manažery, kteří i pro vás navrhnou unikátní řešení, jak udržet a rozvíjet hodnotu vašeho majetku.

www.fwr.cz

R&A USGA

Golf je globální hra.
R&A a USGA vydávají
tato jednotná Pravidla
platná celosvětově
pro všechny golfisty.

Raiffeisen BANK