

R&A USGA®

Pravidla golfu

Platná od ledna 2019

 Raiffeisen
BANK





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



Pravidla golfu

platná od ledna 2019

© 2018 R&A Rules Limited a 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: listopad 2018

ISBN 978-80-270-4715-4



R&A, sídlící v St Andrews ve Skotsku, a USGA, sídlící v Liberty Corner v New Jersey, jsou celosvětovými řídicími 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

Obsah

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	21
2.1 Hranice hřiště a území mimo hřiště	21
2.2 Definované oblasti hřiště	21
2.3 Objekty a podmínky, které mohou bránit ve hře	23
2.4 Oblastí se zákazem hry	23
Pravidlo 3 – Soutěž	24
3.1 Základní atributy každé soutěže	24
3.2 Hra na jamky	25
3.3 Hra na rány	30
Pravidlo 4 – Hráčova výstroj	34
4.1 Hole	34
4.2 Míče	39
4.3 Použití výstroje	40
II. Hraní kola a jamky (Pravidla 5–6)	45
Pravidlo 5 – Hraní kola	46
5.1 Význam pojmu kolo	46
5.2 Cvičení na hřišti před kolem nebo mezi koly	46
5.3 Zahájení a ukončení kola	47
5.4 Hraní ve skupině	48
5.5 Cvičení během kola, nebo když je hra zastavena	49
5.6 Zbytečné zdržování; Svižné tempo hry	50
5.7 Zastavení hry; Obnovení hry	51
Pravidlo 6 – Hraní jamky	55
6.1 Začátek hry na jamce	55
6.2 Zahrání míče z odpaliště	56
6.3 Míč hraný na jamce	59
6.4 Pořadí ve hře na jamce	62
6.5 Dokončení hry na jamce	66

III. Hraní míče (Pravidla 7–11)	67
Pravidlo 7 – Hledání míče: Nalezení a identifikace míče	68
7.1 Jak řádně hledat míč	68
7.2 Jak identifikovat míč	69
7.3 Zvednutí míče za účelem identifikace	69
7.4 Míč se náhodou pohne během hledání nebo identifikace	70
Pravidlo 8 – Hřiště se hraje, jak ho hráč nalezne	71
8.1 Úkony hráče, které zlepšují podmínky ovlivňující ránu	71
8.2 Hráč úmyslně podnikne kroky za účelem změny fyzických podmínek ovlivňujících jeho vlastní míč v klidu nebo nadcházející ránu	75
8.3 Hráč úmyslně podnikne kroky za účelem změny fyzických podmínek ovlivňujících míč v klidu nebo nadcházející ránu jiného hráče	76
Pravidlo 9 – Míč se hraje, jak leží; Míč v klidu je zvednut nebo se pohne	77
9.1 Míč se hraje, jak leží	77
9.2 Rozhodnutí, jestli se míč pohnul a z jakého důvodu	78
9.3 Míč se pohnul vlivem přírodních sil	79
9.4 Míč zvednul nebo s ním pohnul hráč	79
9.5 Míč zvednul nebo s ním pohnul soupeř ve hře na jamky	80
9.6 Míč zvednul nebo s ním pohnul vnější vliv	81
9.7 Zvednutí markovátka nebo jeho pohnutí	82
Pravidlo 10 – Příprava a zahrání rány; Rada a pomoc; Nosič	83
10.1 Zahrání rány	83
10.2 Rada a jiná pomoc	85
10.3 Nosič	88
Pravidlo 11 – Míč v pohybu náhodou zasáhne osobu, zvíře nebo objekt; Úmyslné ovlivnění míče v pohybu	91
11.1 Míč v pohybu náhodou zasáhne osobu nebo vnější vliv	91
11.2 Míč v pohybu úmyslně odražen nebo zastaven osobou	92
11.3 Úmyslné přesunutí objektu nebo změna podmínek ovlivňujících míč v pohybu	94

IV. Specifická Pravidla pro bankry a jamkoviště (Pravidla 12–13)	95
Pravidlo 12 – Bankry	96
12.1 Kdy je míč v bankru	97
12.2 Hraní míče v bankru	97
12.3 Specifická Pravidla pro úlevu při míči v bankru	98
Pravidlo 13 – Jamkoviště	99
13.1 Povolené a předeepsané úkony na jamkovišti	99
13.2 Praporková tyč	104
13.3 Míč přesahuje okraj jamky	108
V. Zvednutí a vrácení míče do hry (Pravidlo 14)	109
Pravidlo 14 – Postupy při manipulaci s míčem: Označení, zvednutí a čištění; Vrácení na místo; Spuštění v oblasti úlevy; Hra z nesprávného místa	110
14.1 Označení, zvednutí a čištění míče	110
14.2 Vrácení míče na místo	111
14.3 Spuštění míče v oblasti úlevy	114
14.4 Kdy je hráčův míč zpět ve hře poté, co byl původní míč mimo hru	119
14.5 Oprava chyby při nahrazení, vrácení, spuštění nebo umístění míče	119
14.6 Hraní příští rány z místa, odkud byla hrána předchozí rána	121
14.7 Hra z nesprávného místa	123
VI. Beztrestná úleva (Pravidla 15–16)	125
Pravidlo 15 – Úleva od volných přírodních předmětů a pohyblivých závad (včetně míče nebo markovátka napomáhajícího nebo překážejícího ve hře)	126
15.1 Volné přírodní předměty	126
15.2 Pohyblivé závady	127
15.3 Míč nebo markovátka napomáhá nebo překáží ve hře	130
Pravidlo 16 – Úleva od abnormálního stavu hřiště (včetně nepohyblivých závad); Nebezpečná zvířecí situace; Zabořený míč	133
16.1 Abnormální stav hřiště (včetně nepohyblivých závad)	133
16.2 Nebezpečná zvířecí situace	140
16.3 Zabořený míč	141
16.4 Zvednutí míče za účelem zjištění, zda podmínky umožňují beztrestnou úlevu	144

VII. Úleva s trestem (Pravidla 17–19)	145
Pravidlo 17 – Trestné oblasti	146
17.1 Možnosti pro míč v trestné oblasti	146
17.2 Možnosti poté, co hráč zahraje míč z trestné oblasti	151
17.3 V trestné oblasti není možná úleva podle jiných Pravidel	154
Pravidlo 18 – Ztráta rány a vzdálenosti; Ztracený míč nebo míč mimo hřiště; Provizorní míč	155
18.1 Úleva se ztrátou rány a vzdálenosti je možná kdykoli	155
18.2 Ztracený míč nebo míč mimo hřiště; Hráč musí postupovat se ztrátou rány a vzdálenosti	156
18.3 Provizorní míč	158
Pravidlo 19 – Nehratelný míč	162
19.1 Hráč se může rozhodnout využít úlevu pro nehratelný míč kdekoli vyjma v trestné oblasti	162
19.2 Možnosti úlevy pro nehratelný míč v poli nebo na jamkovišti	162
19.3 Možnosti úlevy pro nehratelný míč v bankru	165
VIII. Postupy pro hráče a Soutěžní výbor, když při uplatňování Pravidel vznikne problém (Pravidlo 20)	167
Pravidlo 20 – Řešení pravidlových situací během kola; Rozhodnutí rozhodčího a Soutěžního výboru	168
20.1 Řešení pravidlových situací během kola	168
20.2 Rozhodnutí o pravidlových situacích	172
20.3 Situace, na které pravidla nepamatují	174
IX. Další formy hry (Pravidla 21–24)	175
Pravidlo 21 – Další formy individuální hry na rány a hry na jamky	176
21.1 Stableford	176
21.2 Maximální skóre	180
21.3 Par/Bogey	182
21.4 Hra na jamky třemi míči	185
21.5 Další formy hry	185

Pravidlo 22 – Čtyřhra (Foursome)	186
22.1 Co je to čtyřhra	186
22.2 Libovolný partner může jednat coby strana	186
22.3 Hráči jedné strany se při hře musí po ranách střídát	187
22.4 Zahájení kola	187
22.5 Partneři mohou sdílet hole	188
Pravidlo 23 – Hra čtyřmi míči	189
23.1 Co je to hra čtyřmi míči	189
23.2 Skórování ve hře čtyřmi míči	189
23.3 Kdy kolo začíná a končí; Kdy je jamka ukončena	191
23.4 Stranu může zastupovat jeden nebo oba partneři	192
23.5 Úkon hráče ovlivní hru partnera	192
23.6 Pořadí ve hře v rámci strany	193
23.7 Partneři mohou sdílet hole	194
23.8 Kdy trest obdrží pouze jeden z partnerů a kdy oba partneři	194
Pravidlo 24 – Týmové soutěže	197
24.1 Co je to týmová soutěž	197
24.2 Podmínky týmové soutěže	197
24.3 Kapitán týmu	197
24.4 Umožnění rady v týmové soutěži	198
X. Definice	199
Rejstřík	225
Další publikace	240



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

Arnold Palmer



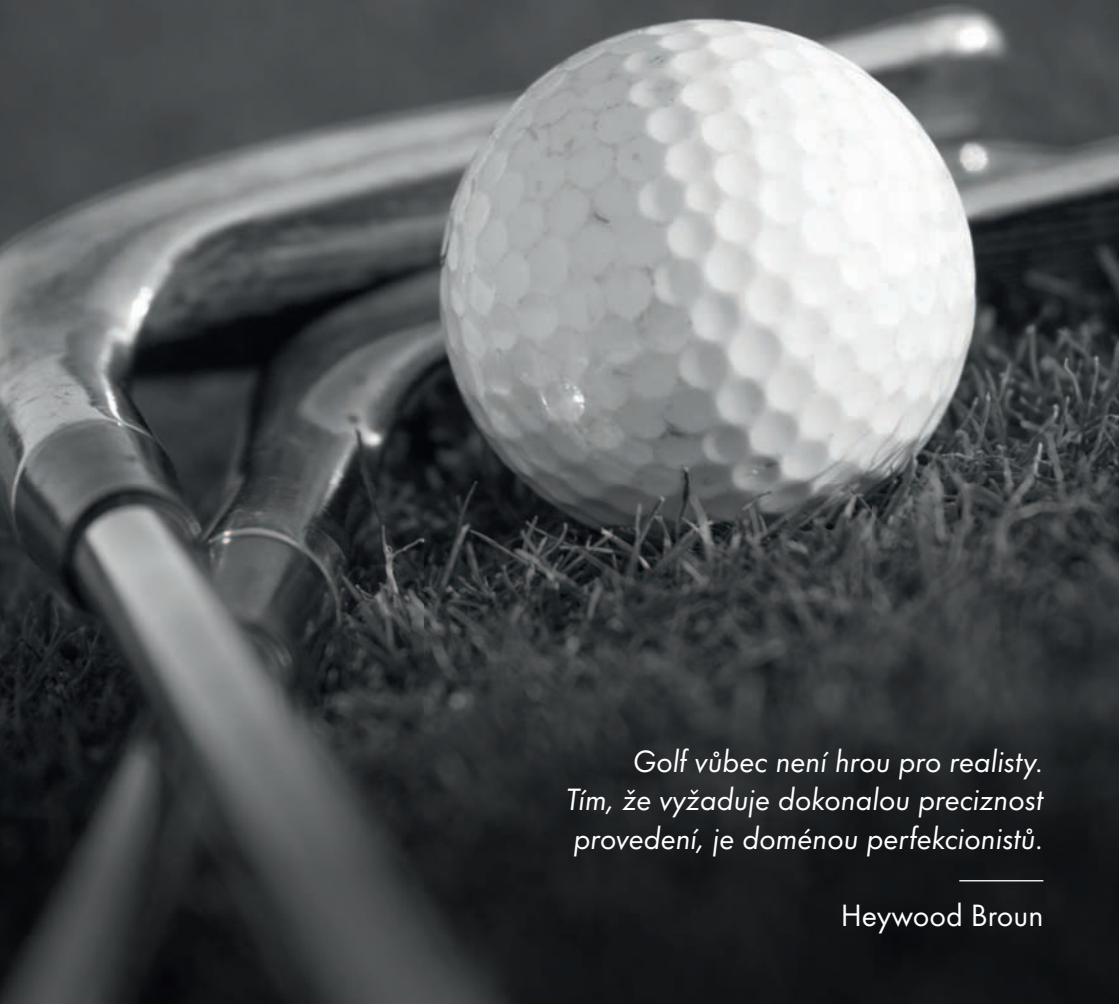


**Raiffeisen
BANK**

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

*Dobry golfista ma odhodlani vitezit
a trpelivost pocekat si na sanc.*

Gary Player

Předmluva k vydání Pravidel golfu 2019

Tato kniha obsahuje Pravidla golfu ve znění, které bude celosvětově platné od 1. ledna 2019. Toto vydání aktualizuje Pravidla golfu do podoby, která odpovídá dnešním potřebám hry. Je to výsledek 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.

Toto vydání se na první pohled výrazně liší od minulých edicí. Snahou bylo použít moderní a jednoduchý styl, pojmy i jazyk. Rozvržení materiálu i podoba jeho prezentace vám umožní rychleji a jednodušeji najít to, co hledáte. Výrazně byl navýšen počet použitých schémat. V úvodu každého Pravidla je vysvětlen jeho účel, aby čtenář lépe porozuměl zásadám, ze kterých Pravidlo vychází.

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. Jako pomoc hráčům byla také vytvořena hráčská edice, u které předpokládáme, že půjde o nejpoužívanější publikaci jak na hřišti, tak mimo něj. Obsahuje Pravidla zaměřená na nejčastější situace vznikající při hře a představuje tak zkrácenou verzi Pravidel. Pro potřeby rozhodčích, Soutěžních výborů a všech, kteří touží po detailnějších informacích, 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. Všechny tyto publikace jsou dostupné v tištěné i digitální podobě.

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 Pravidla golfu

Pravidla golfu by měla pamatovat na všechny aspekty hry a měla by poskytovat odpovědi na mnohačetné problémy, které vznikají při hře hrané na celém světě na hřištích nejrůznějších typů a hráči všech úrovní.

Tato kniha Pravidel golfu je zamýšlena k použití těmi, kteří hru řídí a kteří potřebují odpovědi na širokou paletu otázek, které mohou vyvstat v souvislosti s pořádanou soutěží.

Pro potřeby hráčů byla vytvořena Hráčská edice Pravidel golfu, která obsahuje nejčastěji se vyskytující pravidlové situace a představuje zkrácenou verzi Pravidel golfu. Členové Soutěžního výboru nebo rozhodčí by ovšem měli mít vždy po ruce plnou verzi Pravidel golfu, aby měli oporu pro vydání rozhodnutí, když je to třeba.

Když hledáte odpověď na nějakou otázku nebo se snažíte vyřešit pravidlovou situaci přímo na hřišti, můžete využít Obsah (uvedený na začátku knihy), aby vám pomohl najít příslušné Pravidlo.

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

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

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

Znejte 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 pro správné použití Pravidel.

Fakta případu

K zodpovězení otázky týkající se Pravidel je nutno vzít do úvahy příslušná fakta a okolnosti případu. Měli byste určit:

- Formu hry (např. hra na jamky nebo hra na rány, dvouhra, čtyřhra, hra čtyřmi míči atd.)
- Koho se situace týká (např. hráče, jeho partnera nebo nosiče, soupeře nebo jeho nosiče nebo vnějšího vlivu)
- V které oblasti hřiště situace nastala (např. na odpališti, v bankru, v trestné oblasti, na jamkovišti atd.)
- Co se skutečně událo
- Jaký byl hráčův úmysl (např. co dělal a co chtěl udělat)
- Časové souvislosti (např. jestli je hráč stále ještě na hřišti, jestli již odevzdal výsledkový lístek, jestli soutěž byla ukončena atd.)

Používejte publikace

Jak uvedeno výše, konzultace s touto publikací by měla stačit na vyřešení většiny otázek, které vyvstanou během hry na hřišti. Avšak pro potřeby rozhodčích, Soutěžních výborů a všech, kteří touží po detailnějších informacích, 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.

Redakční poznámka

V Pravidlech 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:

Pravidlo 1 zavádí základní principy hry z pohledu hráče:

- 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 jako *kolo* na 18 (nebo méně) jamek na *hřišti* postupnými *úder*y do míče holí.

Každá jamka začíná *ránou* z *odpaliště* a končí, když je míč *dohraný* v *jamce* na *jamkovišti* (nebo když Pravidla stanoví jiným způsobem, že je jamka dokončena).

Při každé *ráně* hráč:

- Hraje *hřiště*, jak ho nalezne, a
- Hraje míč, jak leží.

Nicméně existují výjimky, kdy Pravidla umožňují hráči změnit podmínky na *hřišti* a nařídí či umožňují hráči hrát míč z jiného místa, než kde leží.

1.2 Standardy chování hráčů

1.2a Chování očekávané ode všech hráčů

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

- 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 nepoškozuji *hřiště*.

Pravidla nestanovují žádný trest pro případ, že se hráč těchto principů nedrží, **nicméně Soutěžní výbor** může hráče diskvalifikovat za chování v rozporu s duchem hry, pokud usoudí, že se hráč dopustil hrubého přestupku.

Jiné tresty než diskvalifikace mohou být za nevhodné chování hráči uděleny, pouze pokud jsou takové tresty zaneseny v Kodexu chování podle Pravidla 1.2b.

1.2b Kodex chování

Soutěžní výbor může stanovit vlastní standardy chování hráčů v rámci Kodexu chování, pokud jej přijme jako Místní pravidlo.

- Kodex může obsahovat tresty za porušení uvedených standardů, jako je třeba jedna trestná rána nebo *všeobecný trest*.
- *Soutěžní výbor* také může hráče diskvalifikovat za závažné porušení standardů chování uvedených v Kodexu.

Viz Postupy Soutěžního výboru, Sekce 5H (vysvětlující, jaké standardy chování hráčů lze přijmout).

1.3 Hra podle Pravidel

1.3a Význam pojmu „Pravidla“; Podmínky soutěže

Pojem „Pravidla“ znamená:

- Pravidla 1–24 a Definice uvedené v těchto Pravidlech golfu, a
- Jakákoli „Místní pravidla“, která *Soutěžní výbor* přijme pro danou soutěž na daném *hřišti*.

Hráči jsou také odpovědní za to, že konají v souladu s „Podmínkami soutěže“ vypsány *Soutěžním výborem* (jako jsou náležitosti přihlášky, forma hry, datum pro odehrání, počet *kol* a počet a pořadí jamek v každém *kole*).

Viz Postupy Soutěžního výboru, Sekce 5C a Sekce 8 (Místní pravidla a plná znění oficiálních vzorových Místních pravidel); **Sekce 5A** (Podmínky soutěže).

1.3b Uplatňování Pravidel

(1) Odpovědnost hráče za uplatňování Pravidel. Hráči jsou odpovědní za to, že sami na sebe uplatňují Pravidla:

- Od hráčů se očekává, že poznají, kdy porušili Pravidla, a že budou čestní při udílení svých vlastních trestů.
 - » Jestliže hráč ví, že porušil Pravidlo, které předepisuje trest, a vědomě si ho neudělí, je **diskvalifikován**.
 - » Jestliže se dva nebo více hráčů dohodne, že budou ignorovat nějaké Pravidlo nebo trest, o kterém ví, že má být udělen, a kterýkoli z těchto hráčů započne *kolo*, pak jsou všichni tito hráči **diskvalifikováni** (i když ještě nijak nenaplnili podstatu dané dohody).
- Když je potřeba rozhodnout otázku skutkové podstaty, je hráč odpovědný za to, že vezme do úvahy nejen to, co sám ví, ale i další informace, které jsou rozumně zjistitelné.
- Hráč si může vyžádat pomoc v otázce Pravidel od *rozhodčího* nebo od *Soutěžního výboru*, **avšak** jestliže taková pomoc není dostupná v přiměřeném čase, musí hráč pokračovat ve hře a situaci předložit k posouzení *rozhodčímu* nebo *Soutěžnímu výboru*, jakmile je to možné (viz Pravidlo 20.1).

(2) Přijetí hráčova „rozumného úsudku“ při určování místa pro uplatnění Pravidel.

- Mnoho Pravidel vyžaduje od hráče, aby určil místo, bod, linii, oblast nebo jiné umístění podle Pravidel, jako:
 - » Odhadnutí, kde míč naposledy překročil okraj *trestné oblasti*,
 - » Odhadnutí nebo vyměření, když hráč *spouští* nebo umísťuje míč při úlevě, nebo
 - » *Vrácení* míče na původní místo (ať už známé, nebo odhadnuté).
- Takové určení místa je potřeba učinit ihned a s patřičnou péčí, avšak často nebude úplně přesné.
- Pokud hráč vykoná vše, co je od něj za daných okolností možno rozumně očekávat, aby jeho určení bylo přesné, je jeho rozumný úsudek přijat, i když se po odehrání *rány* ukáže, že jeho určení místa nebylo přesné, a to ať už prostřednictvím videa či jiným způsobem.
- Jestliže hráč ještě před odehráním *rány* zjistí, že jeho určení nebylo správné, musí to napravit (viz Pravidlo 14.5).

1.3c Tresty

- (1) **Kdy je trest udělen.** Trest je udělen, když k porušení Pravidel dojde v důsledku jednání hráče nebo jeho *nosiče* (viz Pravidlo 10.3c).

Trest je také udělen, když:

- Jiná osoba vykoná něco, co by bylo porušením Pravidel, kdyby se toho dopustil sám hráč nebo jeho *nosič*, a tato osoba tak činí na hráčovu žádost nebo na základě pověření od hráče, nebo
- Hráč upozoruje, že jiná osoba se chystá vykonat něco ve spojitosti s hráčovým míčem nebo *výstrojí*, co by bylo porušením Pravidel, kdyby se toho dopustil sám hráč nebo jeho *nosič*, a nepodnikne rozumné kroky k tomu, aby vznesl námitku nebo daný úkon zastavil.

- (2) **Odstupňování trestů.** Tresty mají za cíl zrušit jakoukoli případnou výhodu, kterou by hráč mohl získat. Existují tři stupně trestů:

- Jedna trestná rána. Tento trest se uplatňuje jak ve *hře na jamky*, tak ve *hře na rány*, a to podle určitých Pravidel, kde buď (a) případná výhoda při porušení Pravidla je malá nebo (b) hráč využívá úlevu s trestnou ranou tím, že hraje míč z jiného místa, než kde leží jeho původní míč.
- Všeobecný trest (ztráta jamky ve hře na jamky, dvě trestné rány ve hře na rány). Tento trest se uplatňuje při porušení většiny Pravidel, kde je případná výhoda významnější než tam, kde je trestem pouze jedna trestná rána.
- Diskvalifikace. Jak ve *hře na jamky*, tak ve *hře na rány* může být hráč diskvalifikován ze soutěže za určité jednání nebo porušení Pravidel zahrnující hrubý přestupek (viz Pravidlo 1.2) nebo když případná výhoda je příliš významná na to, aby hráčův výsledek bylo možno považovat za platný.

- (3) **Tresty nelze měnit.** Tresty je třeba uplatňovat výhradně tak, jak je Pravidla předepisují:

- Ani hráč, ani *Soutěžní výbor* nemají pravomoc k uplatňování trestů jiným způsobem, a
- Nesprávně udělený trest nebo opomenutí trest udělit zůstávají v platnosti, pouze pokud je příliš pozdě na to tuto chybu napravit (viz Pravidla 20.1b(2)-(4), 20.2d a 20.2e).

Ve *hře na jamky* se hráč může se svým *soupeřem* dohodnout, jak rozhodnout spornou pravidlovou situací, pokud se nedohodnou na tom, že budou vědomě uplatňovat Pravidla nesprávným způsobem (viz Pravidlo 20.1b(1)).

(4) **Uplatnění trestů v případě vícenásobného porušení Pravidel.** Jestliže hráč poruší více Pravidel nebo jedno a to samé Pravidlo vícekrát dříve, než dojde k přerušení této jeho činnosti (jako když odehraje *ránu* nebo si uvědomí, že porušuje Pravidla), závisí celkový udělený trest na tom, čeho se hráč dopustil:

- Když porušení nastala v důsledku vzájemně nesouvisajících úkonů. Hráč obdrží samostatný trest za každé jednotlivé porušení Pravidel.
- Když porušení nastala v důsledku jednoho úkonu nebo více vzájemně provázaných úkonů. Hráč obdrží pouze jeden trest; **nicméně** pokud došlo k porušení více Pravidel, která předepisují různé tresty, obdrží ten nejvyšší z nich. Například:
 - » Násobné chyby v postupu. Jestliže hráč v rámci jednoho úkonu nebo v rámci vzájemně provázaných úkonů nedodrží více požadavků předepsaných během *označení*, *zvednutí*, *čištění*, *spuštění*, *vrácení* nebo umístění míče, kde je ve všech případech trestem jedna trestná rána, například když zvedne míč, aniž by *označil* jeho pozici, a očistí ho, aniž je k tomu oprávněn, obdrží **celkem jednu trestnou ránu**.
 - » Zahrání neoprávněně nahrazeného míče z nesprávného místa. Ve *hře na rány*, jestliže hráč *nahradí* míč, aniž je k tomu oprávněn, čímž poruší Pravidlo 6.3b, a zároveň tento míč odehraje z *nesprávného místa*, čímž poruší Pravidlo 14.7a, obdrží **celkem dvě trestné rány**.
 - » Kombinace chybného postupu a neoprávněného nahrazení míče nebo hry z nesprávného místa. Ve *hře na rány*, jestliže hráč v rámci jednoho úkonu nebo v rámci vzájemně provázaných úkonů poruší jeden nebo více požadavků předepsaného postupu, kde je trestem jedna trestná rána, a zároveň neoprávněně *nahradí* míč nebo odehraje z *nesprávného místa* nebo obojí, obdrží **celkem dvě trestné rány**.

Nicméně všechny trestné rány, které hráč obdrží v rámci využití úlevy (jako je jedna trestná rána podle Pravidla 17.1, 18.1 a 19.2), se vždy započítávají nad rámec případných dalších trestů.

PRAVIDLO

2

Hřiště

Účel:

Pravidlo 2 zavádí základní pojmy, které by měl hráč o hřišti znát:

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

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

2.1 Hranice hřiště a území mimo hřiště

Golf se hraje na *hřišti*, jehož hranice stanoví *Soutěžní výbor*. Území, která nejsou na *hřišti*, jsou *mimo hřiště*.

2.2 Definované oblasti hřiště

Je definováno pět *oblastí hřiště*.

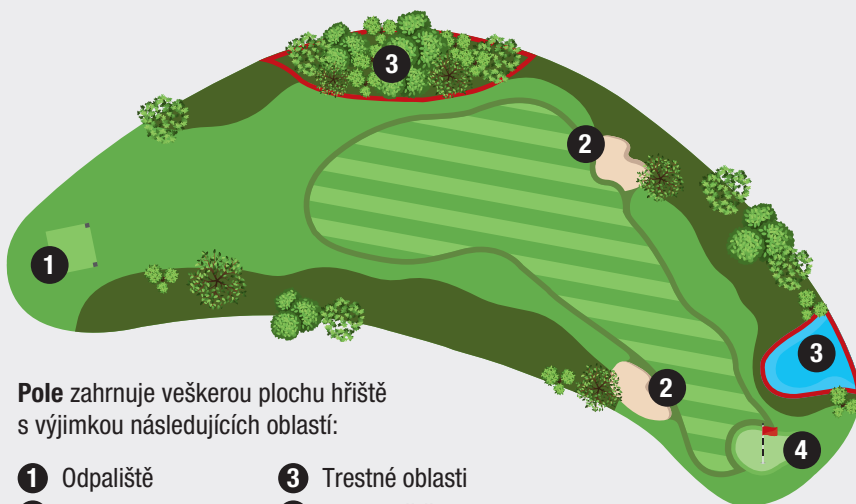
2.2a Pole

Pole zahrnuje celé *hřiště s výjimkou* čtyř specifických *oblastí hřiště* popsanych v Pravidle 2.2b.

Jde o nejčastěji využívanou oblast, protože:

- Zahrnuje většinu *hřiště*, odkud také hráč bude většinou hrát, než dosáhne *jamkoviště*.
- Zahrnuje všechny druhy povrchů a rostoucí či další objekty v dané oblasti, jako jsou fervej, raf a stromy.

DIAGRAM 2.2: DEFINOVANÉ OBLASTI HŘIŠTĚ



Pole zahrnuje veškerou plochu hřiště s výjimkou následujících oblastí:

- | | |
|--------------------|--------------------------|
| 1 Odpaliště | 3 Trestné oblasti |
| 2 Bankry | 4 Jamkoviště |

2.2b Čtyři specifické oblasti

Určitá Pravidla platí pouze pro čtyři dané specifické *oblasti hřiště*, které nejsou součástí *pole*:

- *Odpaliště*, odkud hráč musí začít hru na dané jamce (Pravidlo 6.2),
- Všechny *trestné oblasti* (Pravidlo 17),
- Všechny *bankry* (Pravidlo 12), a
- *Jamkoviště* právě hrané jamky (Pravidlo 13).

2.2c Určení oblasti hřiště, kde míč leží

Oblast hřiště, ve které hráčův míč leží, ovlivňuje, jaká Pravidla platí pro hraní tohoto míče nebo pro využití úlevy.

Z pohledu Pravidel se míč vždy nachází pouze v jedné *oblasti hřiště*:

- Jestliže je míč jak v *poli*, tak v některé ze čtyř specifických *oblastí hřiště*, pak se má za to, že leží v dané specifické *oblasti hřiště*.
- Jestliže je míč ve dvou specifických *oblastech hřiště* najednou, pak se má za to, že leží v té specifické *oblasti hřiště*, která je v následujícím pořadí uvedena dříve: *trestná oblast*, *bankr*, *jamkoviště*.

2.3 Objekty nebo podmínky, které mohou bránit ve hře

Určitá Pravidla mohou hráči poskytnout beztrestnou úlevu (úlevu bez udělení trestu) od překážení určitých objektů nebo podmínek, jako jsou:

- *Volné přírodní předměty* (Pravidlo 15.1),
- *Pohyblivé závady* (Pravidlo 15.2), a
- *Abnormální stav hřiště*, což jsou *díry po zvířeti*, *půda v opravě*, *nepohyblivé závady* a *náhodná voda* (Pravidlo 16.1).

Nicméně neexistuje žádná beztrestná úleva od *hraničních objektů* nebo *nedílných součástí*, které překáží ve hře.

2.4 Oblasti se zákazem hry

Oblast se zákazem hry je vymezená část *abnormálního stavu hřiště* (viz Pravidlo 16.1f) nebo *trestné oblasti* (viz Pravidlo 17.1e), kde je hra zakázána.

Hráč musí využít úlevu, jestliže:

- Jeho míč je v *oblasti se zákazem hry*, nebo
- *Oblast se zákazem hry* překáží hráči v zamýšleném *postoji* nebo prostoru švihů při odehrání míče, který je mimo danou *oblast se zákazem hry* (viz Pravidla 16.1f a 17.1e).

Viz Postupy Soutěžního výboru, Sekce 5H(1) (Kodex chování může hráči nařídít, že do *oblastí se zákazem hry* nesmí vůbec nijak zasahovat).

PRAVIDLO

3

Soutěž

Účel:

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 (gross score – bez započítání hendikepových ran), nebo čisté skóre (net score – se započítáním hendikepových ran).

3.1 Základní atributy každé soutěže

3.1a Forma hry: Hra na jamky nebo hra na rány

(1) Hra na jamky nebo běžná hra na rány. Tyto dvě formy hry se podstatným způsobem liší:

- Ve *hře na jamky* (viz Pravidlo 3.2) hrají hráč a jeho *soupeř* přímo proti sobě, a to na základě vyhraných, prohraných nebo půlených jamek.
- V běžné formě *hry na rány* (viz Pravidlo 3.3) soutěží všichni hráči proti všem ostatním na základě celkového skóre – tedy celkového součtu všech jednotlivých jamkových výsledků (což zahrnuje jednak zahrané *rány* a také trestné *rány*) hráče za všechna *kola*.

Většina Pravidel platí pro obě formy hry, avšak některá Pravidla platí jenom pro jednu z nich.

Viz Postupy Soutěžního výboru, Sekce 6C (co by měl mít na zřeteli *Soutěžní výbor*, jestliže organizuje soutěž, která kombinuje obě formy hry v rámci jednoho *kola*).

(2) **Další formy hry na rány**. Pravidlo 21 pokrývá další formy *hry na rány* (*Stableford*, *Maximální skóre a Par/Bogey*), kde se skóre počítá odlišným způsobem. Pravidla 1–20 platí pro tyto formy hry tak, jak je případně upravuje Pravidlo 21.

3.1b Jak se soutěží; Hra jednotlivce a hra partnerů

V golfu soutěží hráči buď sami jako jednotlivci, nebo jako *partneři* společně coby *strany*.

Pravidla 1–20 se sice zaměřují na hru jednotlivců, ovšem platí také:

- V soutěžích, kde hrají *partneři* (*Čtyřhra* a *Hra čtyřmi míči*), a to s úpravami podle Pravidel 22 a 23, a
- V týmových soutěžích, a to s úpravami podle Pravidla 24.

3.1c Jak se skóruje: Hrubé výsledky a čisté výsledky

(1) **Soutěže bez hendikepu** (tzv. „scratch“). V soutěži bez hendikepu:

- Hráčův „hrubý výsledek“ za jamku nebo *kolo* je počet všech jeho ran (což zahrnuje jednak zahrané *rány* a také trestné rány).
- Hráčův hendikep se nijak nezapočítává.

(2) **Hendikepové soutěže**. V hendikepové soutěži:

- Hráčův „čistý výsledek“ za jamku nebo *kolo* je jeho hrubý výsledek upravený o jeho započítávané hendikepové rány.
- Toto se používá, aby spolu mohli soutěžit za férových podmínek hráči různé výkonnosti.

3.2 Hra na jamky

Účel:

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

- Na každé jamce hrají výhradně sami proti sobě navzájem,
- Mohou se navzájem pozorovat při hře, a
- Mohou sami hájit své zájmy.

3.2a Výsledek jamky a zápasu

(1) **Vítězství na jamce**. Hráč vyhraje jamku, když:

- Dokončí jamku za méně úderů (což zahrnuje jednak zahrané *rány* a také trestné rány) než jeho *soupeř*,
- Jeho *soupeř* jamku vzdá, nebo
- Jeho *soupeř* obdrží *všeobecný trest* (ztrátu jamky).

Jestliže *soupeřův* míč v pohybu musí být *dohrán*, aby *soupeř* jamku vypůlil, a tento míč je kýmkoli vychýlen nebo zastaven v okamžiku, kdy zřejmě neexistuje možnost, že by byl *dohrán* (jako když míč projede kolem *jamky* a nemůže se zakutálet zpět), pak je jamka rozhodnuta a vyhrává ji hráč (viz Pravidlo 11.2a, Výjimka).

(2) **Půlení jamky.** Jamka je půlena, když:

- Hráč i *soupeř* dokončí jamku za stejný počet úderů (což zahrnuje jednak zahrané *rány* a také trestné rány), nebo
- Hráč a *soupeř* se dohodnou, že danou jamku považují za půlenou (**nicméně** se tak může stát až poté, co alespoň jeden z hráčů začal hru na dané jamce).

(3) **Vítězství v zápase.** Hráč vyhrává zápas, když:

- Vede nad svým *soupeřem* o více jamek, než kolik jich zbývá ke hraní,
- Jeho *soupeř* zápas vzdá, nebo
- Jeho *soupeř* je diskvalifikován.

(4) **Prodloužení nerozhodného zápasu.** Jestliže je zápas nerozhodný po dohrání poslední jamky:

- Zápas se postupně prodlužuje vždy o jednu další jamku, dokud není určen vítěz. Viz Pravidlo 5.1 (prodloužení zápasu je pokračováním původního *kola*, nejedná se o nové *kolo*).
- Jamky jsou hrány ve stejném pořadí, jako v původním *kole*, pokud *Soutěžní výbor* neurčí jinak.

Nicméně Podmínky soutěže mohou stanovit, že takový zápas je půlen a neprodlužuje se.

(5) **Kdy je výsledek konečný.** Výsledek zápasu se stává konečným tak, jak určí *Soutěžní výbor* (který by toto měl uvést v Podmínkách soutěže), jako:

- Když je výsledek zapsán na oficiální výsledkovou tabuli nebo jiné určené místo, nebo
- Když je výsledek oznámen osobě určené *Soutěžním výborem*.

Viz Postupy Soutěžního výboru, Sekce 5A(7) (doporučení ohledně toho, kdy se výsledek zápasu stane konečným).

3.2b Darování

(1) **Hráč může darovat ránu, jamku nebo zápas.** Hráč může *soupeři* darovat příští *ránu*, jamku nebo zápas:

- **Darování příští rány.** Toto lze učinit kdykoli předtím, než *soupeř* svou *ránu* zahraje.
 - » *Soupeř* v ten okamžik dokončil jamku s výsledkem, který zahrnuje darovanou *ránu*, a jeho míč může být kýmkoli odstraněn.
 - » Darování učiněné během toho, kdy se *soupeřův* míč stále ještě pohybuje po předchozí *ráně*, se vztahuje na *soupeřův* následující *úder*, vyjma případu, kdy je míč *dohrán* (v takovém případě pak učiněné darování nemá žádný význam).
 - » Hráč může darovat *soupeři* příští *ránu* tím, že odrazí nebo zastaví *soupeřův* míč v pohybu, když tak učiní výhradně za tímto účelem a když zároveň neexistuje možnost, že by tento míč mohl být *dohrán*.
- **Darování jamky.** Toto lze učinit kdykoli předtím, než je jamka dohrána (viz Pravidlo 6.5), a to i předtím, než hráči jamku začnou hrát.
- **Darování zápasu.** Toto lze učinit kdykoli předtím, než je zápas rozhodnut (viz Pravidla 3.2a(3) a (4)), a to i předtím, než hráči zápas začnou.

(2) **Jak se darování provádí.** Darování je učiněno, když je jasně sděleno:

- Toto lze provést buď ústně nebo prostřednictvím činu, který jasně indikuje hráčův záměr darovat *ránu*, jamku nebo zápas (třeba gestem).
- Jestliže *soupeř* zvedne svůj míč a tím poruší Pravidla, avšak učiní tak na základě pochopitelného nedorozumění, kdy mylně vyhodnotí hráčovo prohlášení nebo úkon jako darování příští *rány*, jamky nebo zápasu, není to trestné a míč musí být *vrácen* na původní místo (které, pokud není známo, musí být odhadnuto) (viz Pravidlo 14.2).

Darování je konečné a nelze ho odmítnout ani vzít zpět.

3.2c Započítávání hendikepů v hendikepovém zápase

- (1) **Oznámení hendikepů.** Hráč a jeho *soupeř* by si měli navzájem sdělit své hendikepy ještě před zápasem.

Jestliže hráč oznámí nesprávný hendikep buď před zápasem anebo během něj a nenapraví svou chybu předtím, než *soupeř* odehraje svou příští *ránu*:

- Oznámený hendikep je vyšší. Hráč je **diskvalifikován**, jestliže tím ovlivní počet ran, které dává nebo dostává. Pokud toto nebylo ovlivněno, není to trestné.
- Oznámený hendikep je nižší. Není to trestné a hráč musí odehrát zápas s takto oznámeným hendikepem.

- (2) **Jamky, kde se uplatní hendikepové rány.**

- 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* (pokud *Soutěžní výbor* nestanoví jinak).

Každý hráč je sám odpovědný za to, že ví, na kterých jamkách dostává nebo dává hendikepové rány, a to podle tabulky přidělování hendikepových ran určené *Soutěžním výborem* (tato tabulka bývá zpravidla součástí *výsledkového lístku*).

Jestliže hráči mylně uplatní na jamce hendikepové rány, pak takto odsouhlasený výsledek jamky platí, ledaže je hráči včas opraven (viz Pravidlo 3.2d(3)).

3.2d Odpovědnost hráče a soupeře

- (1) **Oznámení počtu ran.** Kdykoli během hraní jamky nebo po jejím skončení se *soupeř* může hráče dotázat na počet ran (což zahrnuje jednak zahrané *rány* a také trestné rány), které hráč na jamce zahrál.

Cílem je umožnit *soupeři*, aby se rozhodl, jak bude hrát svou příští *ránu* a celý zbytek jamky, nebo aby si ověřil výsledek právě dohrané jamky.

Když je hráč dotázán na počet ran, které zahrál, nebo když tuto informaci sdělí, aniž by byl tázán:

- Hráč musí udat správný počet ran.
- Jestliže hráč na *soupeřovu* žádost neodpoví, má se za to, že sdělil nesprávný počet ran.

Hráč obdrží **všeobecný trest (ztráta jamky)**, jestliže *soupeři* sdělí nesprávný počet ran, ledaže se včas opraví:

- Nesprávný počet ran sdělen během hraní jamky. Hráč musí sdělit správný počet ran předtím, než *soupeř* odehraje svou další *ránu* nebo provede obdobný úkon (jako když daruje hráči příští *ránu* nebo jamku).
- Nesprávný počet ran sdělen po dokončení jamky. Hráč musí sdělit správný počet ran:
 - » Předtím, než libovolný z hráčů odehraje *ránu* na další jamce nebo provede obdobný úkon (jako když daruje hráči příští jamku nebo zápas), nebo
 - » V případě poslední jamky v zápase předtím, než se výsledek stane konečným (viz Pravidlo 3.2a(5)).

Výjimka – Není to trestné, jestliže nedošlo ke změně výsledku jamky: Jestliže hráč sdělí nesprávný počet ran po dohrání jamky, ale nijak tím neovlivní *soupeřovu* představu o tom, zda byla jamka vyhrána, půlena nebo prohrána, není to trestné.

(2) Oznámení trestu. Když hráč obdrží trest:

- Hráč musí obdržený trest oznámit svému *soupeři*, jak nejdříve je to rozumně možné, přičemž je nutno vzít do úvahy, jak daleko jsou od sebe a další praktické faktory.
- Toto platí, i když hráč sám si není trestu vědom (protože od hráčů se očekává, že poznají, kdy porušili Pravidla).
- Jestliže tak hráč neučiní a nenapraví svou chybu předtím, než *soupeř* odehraje svou další *ránu* nebo provede obdobný úkon (jako když daruje hráči příští *ránu* nebo jamku), obdrží hráč **všeobecný trest (ztráta jamky)**.

Výjimka – Není to trestné, jestliže soupeř o hráčově trestu věděl: Jestliže *soupeř* věděl, že hráč obdržel trest (jako když pozoroval hráče, který zjevně využíval úlevu s trestem), není hráč potrestán, pokud o tom *soupeři* neřekne.

(3) Znalost stavu zápasu. Očekává se, že hráči budou znát stav zápasu – tedy zda jeden z nich vede o určitý počet jamek („holes up“) nebo jestli je zápas nerozhodný („all square“).

Jestliže se hráči omylem dohodnou na nesprávném stavu zápasu:

- Mohou toto napravit předtím, než kdokoli z nich zahraje *ránu* na další jamce, nebo v případě poslední jamky zápasu předtím, než se výsledek zápasu stane konečným (viz Pravidlo 3.2a(5)).
- Pokud to není takto včas napraveno, stává se toto nesprávné skóre aktuálním stavem zápasu.

Výjimka – Když hráč včas požaduje rozhodnutí: Jestliže hráč vznesne včasný požadavek na rozhodnutí (viz Pravidlo 20.1b) a zjistí se, že *soupeř* buď (1) sdělil nesprávný počet ran nebo (2) neuvědomil hráče o svém trestu, musí být nesprávný stav zápasu opraven.

(4) **Ochrana vlastních práv a zájmů.** Hráči v zápase by sami měli bránit svá práva a zájmy podle Pravidel:

- Jestliže hráč ví nebo se domnívá, že *soupeř* porušil Pravidla způsobem, za který je předepsaný trest, může podle toho jednat, nebo může toto porušení Pravidel ignorovat.
- **Nicméně** jestliže se hráč se svým *soupeřem* dohodne, že budou ignorovat porušení Pravidel nebo trest, o kterém vědí, že má být udělen, jsou oba hráči **diskvalifikováni** podle Pravidla 1.3b.
- Jestliže se hráč se svým *soupeřem* neshodnou na tom, zda někdo z nich porušil Pravidla, kdokoli z nich může hájit svá práva tím, že požádá o rozhodnutí podle Pravidla 20.1b.

3.3 Hra na rány

Účel:

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

- Každý hráč soutěží proti všem ostatním hráčům v dané soutěži, a
- Pravidla jsou uplatňována na všechny hráče stejnou měrou.

Po skončení kola hráč a jeho zapisovatel (který zaznamenává hráčovy výsledky) musí ověřit, že hráčovy výsledky pro každou jamku jsou správné, a hráč musí svůj výsledkový lístek odevzdat Soutěžnímu výboru.

3.3a Vítěz hry na rány

Hráč, který dokončí všechna *kola* za nejmenší celkový počet ran (což zahrnuje jednak zahrané *rány* a také trestné rány), je vítězem.

V hendikepové soutěži to znamená nejmenší celkový čistý výsledek.

Viz Postupy Soutěžního výboru, Sekce 5A(6) (Podmínky soutěže by měly stanovit, jak se bude rozhodovat při rovnosti).

3.3b Skórování ve hře na rány

Hráčovy výsledky jsou zapisovány do *výsledkového lístku* jeho *zapisovatelem*, který je buď určen *Soutěžním výborem*, nebo si ho hráč zvolí způsobem schváleným *Soutěžním výborem*.

Hráč musí mít po celé *kolo* jednoho a toho samého *zapisovatele*, ledaže *Soutěžní výbor* schválí změnu, ať už předtím nebo potom, co nastane.

- (1) Odpovědnost zapisovatele: Zapsání a potvrzení výsledků na výsledkovém lístku. Po každé jamce v *kole* by si měl *zapisovatel* u hráče ověřit jeho výsledek na dané jamce (což zahrnuje jednak zahrané *rány* a také trestné rány) a tento hrubý výsledek zapsat do *výsledkového lístku*.

Po skončení *kola*:

- *Zapisovatel* musí potvrdit správnost výsledků zapsaných na *výsledkovém lístku*.
- Jestliže měl hráč víc než jednoho *zapisovatele*, každý z nich musí potvrdit správnost těch výsledků, pro něž byl *zapisovatelem*.


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


Jméno: **Jan Novák** Hendikep: **5** Datum: **09/07/19**

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

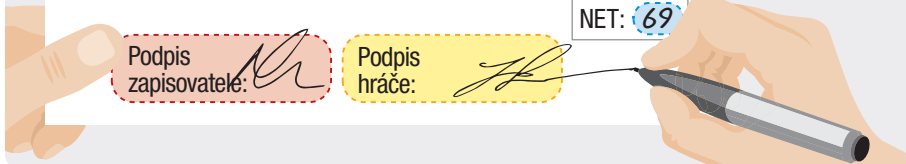
NET: **69**

Podpis zapisovatele: 

Podpis hráče: 

Kdo za co odpovídá

-  Soutěžní výbor
-  Hráč
-  Hráč a zapisovatel



(2) Odpovědnost hráče: Potvrzení výsledků a odevzdání výsledkového lístku.

Během *kola* by si měl hráč vést vlastní záznam svých výsledků na jednotlivých jamkách.

Hráč po skončení *kola*:

- By měl pečlivě zkontrolovat jednotlivé jamkové výsledky zapsané *zapisovatelem* a jakékoli případné nejasnosti či spory dořešit se *Soutěžním výborem*,
- Musí zajistit, aby *zapisovatel* potvrdil správnost výsledků na *výsledkovém lístku*,
- Nesmí měnit výsledky zapsané *zapisovatelem*, **leda** se souhlasem *zapisovatele* nebo *Soutěžního výboru*, a
- Musí potvrdit správnost výsledků na *výsledkovém lístku* a bez zdržování ho odevzdat *Soutěžnímu výboru*. Po odevzdání již hráč nesmí provést žádnou změnu *výsledkového lístku*.

Jestliže hráč poruší libovolné z těchto ustanovení Pravidla 3.3b, je **diskvalifikován**.

Výjimka – Není trestné, pokud k porušení dojde v důsledku nezodpovědného chování zapisovatele: Jestliže *Soutěžní výbor* zjistí, že k porušení Pravidla 3.3b(2) došlo v důsledku toho, že *zapisovatel* nesplnil své povinnosti (jako když odjede, aniž by potvrdil správnost hráčova *výsledkového lístku*) a hráč s tím nemohl nic dělat, není hráč potrestán.

Viz Postupy Soutěžního výboru, Sekce 5A(5) (doporučení ohledně určení, kdy je *výsledkový lístek* považován za odevzdaný).

(3) Nesprávný výsledek na jamce. Jestliže hráč odevzdá *výsledkový lístek* s nesprávným výsledkem na některé jamce:

- Odevzdaný výsledek je vyšší než skutečný. Vyšší odevzdaný výsledek platí.
- Odevzdaný výsledek je nižší než skutečný. Hráč je **diskvalifikován**.

Výjimka – Nezapočítání trestu, o kterém hráč nevěděl: Jestliže jsou některé jamkové výsledky hráče nižší než skutečné, protože nezahrnují jednu nebo více trestných ran, o kterých hráč předtím, než *výsledkový lístek* odevzdal, nevěděl:

- Hráč není diskvalifikován.
- Místo toho, pokud se na to přišlo ještě předtím, než byla soutěž uzavřena, *Soutěžní výbor* upraví výsledky na dotčených jamkách tak, že připočte **trestné rány, které měly být podle Pravidel zahrnuty** ve výsledku té které jamky.

Tato výjimka neplatí:

- Když nezahrnutým trestem byla diskvalifikace, nebo
 - Když hráči někdo řekl, že by mohl dostat trest, nebo když si hráč nebyl jist, zda nedostal trest, a situaci nedořešil se *Soutěžním výběrem* předtím, než *výsledkový lístek* odevzdal.
- (4) **Skórování v hendikepové soutěži.** Hráč je odpovědný za to, že na *výsledkovém lístku* je uveden jeho hendikep. Jestliže odevzdá *výsledkový lístek*, na kterém není uveden jeho správný hendikep:
- Hendikep na výsledkovém lístku je vyšší nebo není uveden. Pokud je tím ovlivněn počet ran, které hráč dostává nebo dává, je hráč z hendikepové soutěže **diskvalifikován**. Pokud tomu tak není, není hráč nijak potrestán.
 - Hendikep na výsledkovém lístku je nižší. Není to trestné a hráčův čistý výsledek se spočítá s udaným nižším hendikepem.
- (5) **Hráč není odpovědný za celkový součet ani za započítání hendikepu.** Za součet hráčových jamkových výsledků je odpovědný *Soutěžní výbor*, stejně jako za správné započítání hráčova hendikepu v hendikepové soutěži.

Hráč není nijak potrestán, jestliže odevzdá *výsledkový lístek*, na kterém chybně uvedl celkový součet nebo nesprávně započítal hendikepové rány.

3.3c Nedohrání jamky

Hráč musí *dohrát* každou jamku v *kole*. Jestliže hráč některou jamku *nedohraje*:

- Hráč musí napravit tuto chybu předtím, než odehraje první *ránu* na další jamce, nebo v případě poslední jamky *kola*, než odevzdá *výsledkový lístek*.
- Jestliže není tato chyba včas napravena, je hráč **diskvalifikován**.

Viz Pravidla 21.1, 21.2 a 21.3 (Pravidla pro další formy *hry na rány* (*Stableford*, *Maximální skóre* a *Par/Bogey*), kde se skóruje jiným způsobem a kde hráč není za *nedohrání* jamky diskvalifikován).

PRAVIDLO

4

Hráčova výstroj

Účel:

Pravidlo 4 popisuje výstroj, kterou hráči mohou používat během kola. Vychází přitom z principu, že golf je náročná hra, při které by měl úspěch záviset na hráčově úsudku, dovednostech a schopnostech. S ohledem na to hráč:

- Musí používat vyhovující hole a míče,
- Je omezen na používání ne více než 14 holí, přičemž poškozenou nebo ztracenou hůl nemůže běžně nahradit, a
- Je omezen v možnosti používání další výstroje, která by mu ve hře uměle pomáhala.

Ohledně podrobných požadavků týkajících se holí, míčů a další výstroje, stejně jako ohledně možné konzultace či zaslání výstroje k posouzení, zda je vyhovující, viz *Pravidla pro výstroj*.

4.1 Hole

4.1a. Hole, s nimiž je možno hrát rány

(1) **Vyhovující hole.** Hůl, se kterou hráč hraje *ránu*, musí vyhovovat požadavkům uvedeným v *Pravidlech pro výstroj*:

- Hůl, se kterou hráč hraje *ránu*, musí být vyhovující nejen jako nová, ale i když byla libovolným způsobem úmyslně nebo náhodou pozměněna.
- **Nicméně** pokud se herní charakteristiky vyhovující hole změní v důsledku běžného opotřebení, jedná se stále o vyhovující hůl.

„Herní charakteristiky“ znamenají jakoukoli část hole, která ovlivňuje, jak se hůl chová během *úderu*, jako je držadlo, násada, hlava hole nebo úhel přiložení či sklon úderové plochy (včetně úhlu přiložení a sklonu úderové plochy nastavitelné hole).

(2) **Používání nebo oprava hole poškozené během kola.** Jestliže dojde k poškození vyhovující hole během *kola* nebo když je hra zastavena podle Pravidla 5.7a, hráč ji běžně nesmí nahradit jinou holí. (Ohledně omezené **výjimky**, když poškození nezpůsobil hráč, viz Pravidlo 4.1b(3)).

Nicméně bez ohledu na povahu či příčinu poškození je poškozená hůl brána jako vyhovující po zbytek *kola* (**avšak** nikoli během rozehrávky ve *hře na rány*, protože ta představuje nové *kolo*).

Po zbytek *kola* hráč může:

- Nadále hrát s poškozenou holí *rány*, nebo
- Nechat hůl opravit tak, že bude navrácena do co možná nejpodobnějšího stavu, jako byl její stav předtím, než došlo k jejímu poškození během *kola* nebo zatímco byla hra zastavena, přičemž stále musí být použity původní držadlo, násada i hlava hole. **Avšak** přitom:
 - » Hráč nesmí zbytečně zdržovat hru (viz Pravidlo 5.6a), a
 - » Nesmí být opraveno žádné poškození, které hůl měla ještě před začátkem *kola*.

„Poškozená během *kola*“ znamená, že se změní herní charakteristiky hole v důsledku čehokoli, co se stalo během *kola* (včetně toho, kdy se tak stane v době, kdy je hra zastavena podle Pravidla 5.7a), ať už:

- To způsobil hráč (třeba zahráním *rány*, cvičným švihem, při vyndávání či zandávání hole do vaku, upuštěním hole, opřením se o hůl, zahazením hole nebo jiným nevhodným zacházením), nebo
- To způsobil jakékoli jiná osoba, *vnější vliv* nebo *přírodní síly*.

Avšak hůl není „poškozená během *kola*“, jestliže hráč úmyslně změní během *kola* její herní charakteristiky, jak popsáno v Pravidle 4.1a(3).

(3) **Úmyslná změna herních charakteristik hole během kola.** Hráč nesmí zahrát *ránu* s holí, jejíž herní charakteristiky předtím během *kola* úmyslně změnil (včetně doby, kdy byla hra zastavena podle Pravidla 5.7a):

- Užitím nastavitelného mechanismu nebo fyzickou změnou hole (**vyjma** když je oprávněn hůl opravit podle Pravidla 4.1a(2)), nebo
- Aplikováním jakékoli látky na hlavu hole (kromě jejího čištění) s cílem změnit její chování během *úderu*.

Výjimka – Navrácení nastavitelné hole do výchozího stavu: Jestliže byly herní charakteristiky hole změněny prostřednictvím nastavitelného mechanismu a hůl je ještě předtím, než s ní byla zahrána *rána*, navrácena do co možná nejpodobnějšího stavu, jako byl její výchozí stav, není to trestné a s holí je možno hrát *rány*.

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

- Podle tohoto Pravidla není žádný trest za to, že hráč pouze má nevyhovující hůl nebo hůl, jejíž herní charakteristiky byly úmyslně změněny během *kola*, pokud s takovou hůl nezahraje *ránu*.
- **Nicméně** taková hůl se započítává mezi hráčovy hole s ohledem na limitní počet 14 holí, viz Pravidlo 4.1b(1).

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

(1) Limit 14 holí. Hráč nesmí:

- Začít *kolo* s více než 14 holemi, nebo
- Mít během *kola* více než 14 holí.

Jestliže hráč začne *kolo* s méně než 14 holemi, může si je během *kola* doplnit až na limitní počet 14 holí (viz Pravidlo 4.1b(4) ohledně omezení, jak je to možné udělat).

Když hráč zjistí, že porušuje Pravidla, protože má více než 14 holí, musí ihned nadbytečnou hůl nebo hole vyřadit ze hry za užití postupu podle Pravidla 4.1c(1):

- Jestliže hráč začal hru s více než 14 holemi, může si vybrat, kterou hůl nebo hole vyřadí ze hry.
- Jestliže hráč přidal nadbytečné hole během *kola*, pak právě tyto hole musí být vyřazeny ze hry.

Jestliže poté, co začne hrát *kolo*, hráč zvedne hůl, kterou někde zapomněl jiný hráč, nebo když mu někdo do vaku omylem přidá hůl bez jeho vědomí, nebere se taková hůl za jednu z hráčových holí započítávaných do limitního počtu 14 holí (**avšak** nesmí tuto hůl použít).

(2) Hole nelze sdílet. Hráč je omezen na ty hole, se kterými začal *kolo*, nebo které přidal podle bodu (1):

- Hráč nesmí zahrát *ránu* holí, kterou používá ke hře někdo jiný na *hřišti* (i když ten druhý hráč hraje v jiné skupině nebo v jiné soutěži).
- Když hráč zjistí, že porušil toto Pravidlo, protože zahrál *ránu* holí jiného hráče, musí tuto hůl ihned vyřadit ze hry za užití postupu podle Pravidla 4.1c(1):

Viz Pravidla 22.5 a 23.7 (omezená výjimka umožňující *partnerům* v určitých formách hry sdílet hole, pokud jich dohromady nemají více než 14).

- (3) **Ztracenou nebo poškozenou hůl nelze nahradit.** Jestliže hráč začne hrát se 14 holemi nebo když doplní jejich počet na 14 a poté ztratí nebo poškodí hůl v průběhu *kola* nebo když je hra zastavena podle Pravidla 5.7a, nesmí takovou hůl nahradit jinou holí.

Výjimka – Nahrazení poškozené hole, kterou nepoškodil hráč: Jestliže je hráčova hůl poškozena v průběhu *kola* (včetně doby, kdy je hra zastavena) (viz Pravidlo 4.1a(2)) *vnějším vlivem* nebo *přírodními silami*, nebo jakoukoli jinou osobou než hráčem nebo jeho *nosičem*:

- Hráč může takto poškozenou hůl nahradit libovolnou jinou holí podle Pravidla 4.1b(4).
 - **Avšak** musí zároveň onu poškozenou hůl vyřadit ze hry za užití postupu podle Pravidla 4.1c(1).
- (4) **Omezení při přidávání a výměně holí.** Když hráč přidává nebo vyměňuje hůl podle bodů (1) nebo (3), pak nesmí:
- Zbytečně zdržovat hru (viz Pravidlo 5.6a),
 - Přidat nebo si půjčit hůl od kohokoli jiného, kdo hraje na *hřišti* (i když ten druhý hráč hraje v jiné skupině nebo v jiné soutěži), nebo
 - Sestavit hůl z částí, které pro hráče během *kola* kdokoli nese.

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

- Hráč zjistí porušení Pravidla během hraní jamky. Trest je udělen na konci právě hrané jamky. *Ve hře na jamky* hráč musí dohrát jamku, započítat její výsledek do stavu zápasu a poté upravit stav zápasu o udělený trest.
- Hráč zjistí porušení Pravidla 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 hráč, který začal hru s 15 holemi, zjistí toto porušení během třetí jamky a tuto jamku následně vyhraje a vede v zápase o tři jamky, pak obdrží nejvyšší možný trest odečtení dvou jamek, takže v zápase povede o jednu jamku.

Trest ve hře na rány – dvě trestné rány, nejvýše čtyři: Hráč obdrží **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

- (1) **Během kola.** Když hráč během *kola* zjistí, že porušuje Pravidlo 4.1b(1), (2) nebo (3), protože má více než 14 holí nebo protože zahrál *ránu* holí jiného hráče, musí ihned zřetelným způsobem označit každou hůl, kterou vyřazuje ze hry.

Toto může udělat buď:

- Tak, že to oznámí svému *soupeři ve hře na jamky* nebo svému *zapisovateli* či jinému hráči ve stejné skupině ve *hře na rány*, nebo
- Tak, že provede jiný zřetelný úkon (jako když obrátí hůl ve vaku vzhůru nohama, položí ji na podlahu golfového autíčka nebo ji předá někomu jinému).

Hráč nesmí po zbytek *kola* zahrát *ránu* holí, kterou vyřadil ze hry.

Jestliže hůl, kterou hráč vyřadil ze hry, je holí jiného hráče, tento druhý hráč ji může nadále používat.

Trest za porušení Pravidla 4.1c(1): Diskvalifikace.

- (2) **Před začátkem kola.** Jestliže hráč krátce před startem *kola* zjistí, že má náhodou více než 14 holí, měl by se pokusit nadbytečnou hůl či hole ponechat na místě.

Nicméně má i jinou beztrestnou možnost:

- Hráč může nadbytečné hole před začátkem *kola* vyřadit ze hry za užití postupu podle bodu (1), a
- Hráč si může nadbytečné hole ponechat (**avšak** nesmí je použít) během *kola*, přičemž tyto hole se nezapočítávají do limitu 14 holí.

Jestliže hráč vědomě dorazí na své první odpaliště s více než 14 holemi a začne hrát, aniž by ponechal nadbytečné hole na místě, pak již tuto možnost nemá a platí Pravidlo 4.1b(1).

4.2 Míče

4.2a Míče, se kterými je možno hrát kolo

(1) **Hráč musí hrát vyhovující míč.** Pro každou ránu hráč musí použít míč, který vyhovuje požadavkům uvedeným v *Pravidlech pro výstroj*.

Hráč může získat vyhovující míč od kohokoliv, včetně dalších hráčů na *hřišti*.

(2) **Hráč nesmí hrát úmyslně upraveným míčem.** Hráč nesmí zahrát ránu míčem, jehož herní charakteristiky byly úmyslně změněny, například zdrsněním, zahřátím nebo nanesením nějaké látky (kromě jeho čištění)

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

4.2b Míč se během hraní jamky rozpadne na kousky

Jestliže se hráčův míč rozpadne na kousky po *úderu*, není to trestné a tato rána se nepočítá.

Hráč musí hrát jiný míč z místa, odkud právě zahrál onu zrušenou ránu (viz Pravidlo 14.6).

Trest za zahrání míče z nesprávného místa v rozporu s Pravidlem 4.2b: Všeobecný trest podle Pravidla 14.7a.

4.2c Míč je během hraní jamky naseknut nebo praskne

(1) **Zvednutí míče za účelem zjištění, zda je naseknutý nebo prasklý.** Jestliže má hráč dobrý důvod se domnívat, že jeho míč byl během hraní jamky naseknut nebo že praskl:

- Hráč může míč zvednout a prohlédnout ho, **avšak**:
- Pozice míče musí být napřed *označena* a míč nesmí být očištěn (**vyjma** na *jamkovišti*) (viz Pravidlo 14.1).

Jestliže hráč zvedne míč, aniž by měl uvedený dobrý důvod (**vyjma** na *jamkovišti*, kde hráč může míč zvednout podle Pravidla 13.1b), *neoznačí* jeho pozici předtím, než ho zvedne, nebo ho očistí, když k tomu není oprávněn, obdrží **jednu trestnou ránu**.

Jestliže v rámci jednoho úkonu nebo v rámci vzájemně provázaných úkonů dojde k vícenásobnému porušení Pravidel, za které je vždy trest jedné trestné rány, viz Pravidlo 1.3c(4).

(2) **Kdy může být míč nahrazen.** Hráč může míč *nahradit* jiným míčem, pouze pokud je původní míč viditelně naseknutý nebo prasklý a k tomuto poškození došlo během hraní dané jamky – **avšak** nikoli, když je míč pouze poškrábaný nebo odřený nebo je poškozen jeho nátěr či je jinak zabarvený.

- Jestliže je původní míč naseknutý nebo prasklý, musí hráč *vrátit* na původní místo buď jiný, nebo původní míč (viz Pravidlo 14.2).
- Jestliže původní míč není naseknutý nebo prasklý, musí hráč *vrátit* na původní místo původní míč (viz Pravidlo 14.2).

Nic v tomto Pravidle nebrání hráči, aby *nahradil* svůj míč jiným míčem podle nějakého jiného Pravidla nebo aby vyměnil míče mezi jamkami.

Trest za zahrání neoprávněně nahrazeného míče nebo za zahrání z nesprávného místa v rozporu s Pravidlem 4.2c: Všeobecný trest podle Pravidla 6.3b nebo 14.7a.

Jestliže v rámci jednoho úkonu nebo v rámci vzájemně provázaných úkonů dojde k vícenásobnému porušení Pravidel, viz Pravidlo 1.3c(4).

4.3 Použití výstroje

Pravidlo 4.3 platí pro všechny druhy *výstroje*, kterou hráč může během *kola* použít, **vyjma** požadavků na hru vyhovujícími holemi a vyhovujícími míči, které jsou obsaženy v Pravidlech 4.1 a 4.2, a nikoli v tomto Pravidle.

Toto Pravidlo řeší pouze to, jak je *výstroj* používána. Nijak neomezuje hráče v tom, jakou *výstroj* může u sebe mít během *kola*.

4.3a Povolené a zakázané způsoby použití výstroje

Hráč může použít *výstroj* k tomu, aby mu pomohla během hraní *kola*, **avšak** nesmí získat případnou výhodu:

- Použitím *výstroje* (jiné než holí nebo míčů), která uměle vyřazuje nebo potlačuje potřebu dovednosti nebo odhadu, jež je základní výzvou celé hry, nebo
- Použitím *výstroje* (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.

Toto Pravidlo se nijak nedotýká dalších Pravidel, která omezují hráče v tom, co může a co nemůže s holí, míčem nebo *výstrojí* podniknout (jako je položení hole nebo jiného předmětu na zem s cílem pomoci při zaměření, viz Pravidlo 10.2b(3)).

Běžné příklady použití *výstroje*, které jsou nebo nejsou podle tohoto Pravidla povoleny během *kola*, jsou:

(1) Informace ohledně vzdálenosti a směru.

- Je povoleno. Získání informace o vzdálenosti nebo směru (třeba prostřednictvím dálkoměru nebo kompasu).
- Není povoleno.
 - » Měření výškových rozdílů, nebo
 - » Vyhodnocování informací o vzdálenosti nebo směru (třeba použití zařízení k získání doporučení ohledně *směru hry* nebo volby hole na základě pozice hráčova míče).

Viz Postupy Soutěžního výboru, Sekce 8; Vzorové Místní pravidlo G-5 (Soutěžní výbor může přijmout Místní pravidlo zakazující použití dálkoměrů).

(2) Informace ohledně větru a počasí.

- Je povoleno.
 - » Získání jakéhokoli typu informací ohledně počasí (včetně rychlosti větru), které jsou dostupné z předpovědi počasí, nebo
 - » Měření teploty nebo vlhkosti na *hřišti*.
- Není povoleno.
 - » Měření rychlosti větru na *hřišti*, nebo
 - » Použití umělého předmětu k získání dalších informací ohledně větru (třeba užití pudru k určení směru větru).

(3) Informace získané před začátkem kola.

- Je povoleno.
 - » Použití informací, které byly získány před začátkem *kola* (třeba herní informace z předchozích *kol*, návody ohledně švihů nebo doporučení ohledně holí), nebo
 - » Zaznamenávání (pro použití po skončení *kola*) herních a fyziologických informací v rámci *kola* (jako je délka ran jednotlivými holemi, herní statistiky nebo tepová frekvence).

- Není povoleno.
 - » Zpracování nebo vyhodnocování herních informací z daného *kola* (třeba doporučení ohledně holí na základě vzdáleností dosažených v rámci daného *kola*), nebo
 - » Použití jakýchkoli fyziologických informací zaznamenaných během daného *kola*.

(4) Audio a video.

- Je povoleno.
 - » Poslouchání audia nebo sledování videa, které nemají žádnou souvislost s probíhající soutěží (třeba běžné zprávy nebo zábavná hudba).
 - » **Avšak** musí být přítom brán ohled na ostatní (viz Pravidlo 1.2).
- Není povoleno.
 - » Poslouchání hudby za účelem potlačení vnějších rušivých vlivů nebo s cílem pomoci s tempem švihů, nebo
 - » Sledování videa, na kterém je zachycen sám hráč nebo jiní hráči během dané soutěže a které hráči pomáhá ve výběru hole, zahrání *rány* nebo rozhodnutí, jak hrát během *kola*.

Viz Postupy Soutěžního výboru, Sekce 8; Vzorové Místní pravidlo G-8
(*Soutěžní výbor může přijmout Místní pravidlo zakazující nebo omezující použití audio a video zařízení během kola*).

(5) Rukavice a čididla zlepšující úchop.

- Je povoleno.
 - » Použití hladké rukavice, která splňuje požadavky uvedené v *Pravidlech pro výstroj*,
 - » Použití kalafuny, pudru nebo jiné zvlhčující či vysoušecí látky, nebo
 - » Omotání držadla hole ručníkem nebo kapesníkem.
- Není povoleno.
 - » Použití rukavice, která nesplňuje požadavky uvedené v *Pravidlech pro výstroj*, nebo
 - » Použití jiné *výstroje*, jež by hráči poskytla nespravedlivou výhodu ohledně polohy rukou nebo síly stisku.

(6) Pomůcky určené k protahování a pomůcky k tréninku nebo úpravě švihů.

- Je povoleno.
 - » Použití jakékoli *výstroje* k obecnému protahování (mimo provádění cvičného švihů), ať už je tato *výstroj* přímo uzpůsobena k protahování, k použití při golfu (třeba tréninkové tyčky položené přes ramena) nebo k libovolnému účelu bez spojitosti s golfem (třeba gumová hadice nebo kus potrubí).
- Není povoleno.
 - » Použití libovolné golfové cvičební nebo švihové pomůcky (třeba tréninkové tyčky, speciálně zatíženého krytu holí nebo jiného závaží) nebo nevyhovující hole při provádění cvičného švihů nebo jakýmkoli jiným způsobem, který by hráči dával případnou výhodu v rámci přípravy k *ráně* nebo při samotném provedení *rány* (třeba pomoc s rovinou švihů, úchopem, nasměrování, umístění míče nebo držení těla).

Další vysvětlení ohledně výše popsaných použití *výstroje* a dalších typů *výstroje* (třeba ošacení nebo bot) je uvedeno v *Pravidlech pro výstroj*.

Jestliže si hráč není jist, zda může použít nějakou součást *výstroje* určitým způsobem, měl by požádat *Soutěžní výbor* o rozhodnutí (viz Pravidlo 20.2b).

Viz Postupy Soutěžního výboru, Sekce 8; vzorové Místní pravidlo G-6 (*Soutěžní výbor* může přijmout Místní pravidlo zakazující motorizovanou dopravu během kola).

4.3b Výstroj používaná ze zdravotních důvodů

- (1) Zdravotní výjimka. Hráč neporušuje Pravidlo 4.3, jestliže používá *výstroj* ze zdravotních důvodů, pokud:
- Hráč má pro dané použití *výstroje* faktický zdravotní důvod, a
 - *Soutěžní výbor* rozhodne, že dané použití *výstroje* nedává hráči nespravedlivou výhodu oproti ostatním hráčům.

(2) **Náplastí a podobné krytí.** Hráč může ze zdravotních důvodů (třeba aby předešel zranění nebo aby zmírnil vliv existujícího zranění) použít náplast nebo podobné krytí, **avšak** tato náplast nebo krytí nesmí:

- Být použito nadměrně, nebo
- Pomáhat hráči více, než je nutné ze zdravotních důvodů (například nesmí znehybnit kloub, aby hráč mohl lépe švihat holí).

Jestliže si hráč není jist, kde a jak může náplast nebo podobné krytí použít, měl by požádat *Soutěžní výbor* o rozhodnutí.

Trest za porušení Pravidla 4.3:

- **Trest za první porušení způsobené jedním úkonem nebo vzájemně provázanými úkony: Všeobecný trest.**
- **Trest za druhé provinění, které není svázáno s prvním proviněním: Diskvalifikace.** Tento trest je udělen, i když povaha druhého porušení je zcela odlišná od porušení, ze které byl udělen první trest.

II.

Hraní kola a jamky

PRAVIDLA 5–6



PRAVIDLO

5

Hraní kola

Účel:

Pravidlo 5 popisuje, jak se má hrát kolo – třeba kde a kdy může hráč cvičit na hřišti před kolem nebo během kola, kdy kolo začíná a končí a co se stane, když je potřeba hru zastavit nebo obnovit. Od hráčů se očekává, že:

- Odstartují každé kolo na čas, a
- Budou hrát souvisle a každou jamku ve svižném tempu, dokud nedokončí kolo.

Doporučuje se, aby hráč, když je na něm řada ve hře, odehrál svou ránu 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*.

Když *kolo* skončí nerozhodně a hra pokračuje až do okamžiku určení vítěze:

- **Nerozhodný zápas se postupně prodlužuje vždy o jednu další jamku.** Jedná se o pokračování původního *kola*, nejedná se o nové *kolo*.
- **Rozehrávka ve hře na rány.** Jedná se o nové *kolo*.

Hráč hraje svoje *kolo* od začátku až do konce (viz Pravidlo 5.3), **leďaže** je hra zastavena podle Pravidla 5.7a.

Když nějaké Pravidlo zmiňuje úkon provedený „během *kola*“, tak to nezahrnuje dobu, po kterou je hra zastavena podle Pravidla 5.7a, pokud dané Pravidlo nestanoví jinak.

5.2 Cvičení na hřišti před kolem nebo mezi koly

Pro potřeby tohoto Pravidla:

- „Cvičení na *hřišti*“ znamená zahrání míče, nebo zkoušení povrchu *jamkoviště* libovolné jamky kutálením míče nebo hlazením, a
- Omezení ohledně cvičení na *hřišti* před *kolem* nebo mezi *koly* se vztahuje pouze na hráče, avšak ne na jeho *nosiče*.

5.2a Hra na jamky

Hráč může 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*:

- Hráč nesmí cvičit na *hřišti* před *kolem*, **vyjma** cvičného patování a přihrávání v blízkosti hráčova prvního *odpalistiště* nebo na něm, nebo cvičení na libovolné cvičné ploše.
- Hráč může cvičit na *hřišti* po dohrání svého posledního *kola* v daný den.

Viz Postupy Soutěžního výboru, Sekce 8; Vzorové Místní pravidlo I-1 (v obou formách hry může *Soutěžní výbor přijmout* Místní pravidlo zakazující, omezující nebo povolující cvičení na *hřišti* před *kolem* nebo mezi *koly*).

Trest za porušení Pravidla 5.2:

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

5.3 Zahájení a ukončení kola

5.3a Kdy kolo začíná

Hráčovo *kolo* začne, jakmile hráč zahraje *ránu* s úmyslem zahájit svou první jamku (viz Pravidlo 6.1a).

Hráč musí zahájit *kolo* v určeném startovním čase (a nikoli dříve):

- To znamená, že hráč musí být připraven ke hře ve startovním čase a na startovním místě určeném *Soutěžním výborem*.
- Startovní čas určený *Soutěžním výborem* se bere jako přesný čas (například 9 hodin dopoledne (alias 9 am) znamená 9:00:00, nikoli kdykoli až do 9:01).

Jestliže je startovní čas z jakéhokoli důvodu opožděn (třeba kvůli počasí, pomalé hře jiných skupin nebo potřebě rozhodnutí *rozhodčího*), pak hráč splní požadavky tohoto Pravidla, když je přítomen a připraven ke hře v okamžiku, kdy jeho skupina může startovat.

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

- **Výjimka 1 – Hráč se dostaví na své startovní místo, připraven ke hře, do 5 minut po svém startovním čase:** Hráč obdrží **všeobecný trest**, který je udělen na jeho první jamce.

- **Výjimka 2 – Hráč odstartuje v 5 minutách předcházejících jeho startovnímu času:** Hráč obdrží **všeobecný trest**, který je udělen na jeho první jamce.
- **Výjimka 3 – Soutěžní výbor rozhodne, že hráči zabránily ve včasném startu výjimečné okolnosti:** Nedošlo k porušení tohoto Pravidla a není udělen žádný trest.

5.3b Kdy kolo končí

Hráčovo *kolo* končí:

- Ve *hře na jamky*, když je výsledek zápasu rozhodnut podle Pravidla 3.2a(3) nebo (4).
- Ve *hře na rány*, když hráč *dohraje* svou poslední jamku (včetně opravy pochybení, třeba podle Pravidla 6.1 nebo 14.7b).

Viz Pravidla 21.1e, 21.2e, 21.3e a 23.3b (kdy *kolo* začíná a končí v ostatních formách *hry na rány* a ve *hře čtyřmi míči*).

5.4 Hraní ve skupině

5.4a Hra na jamky

Během *kola* musí hráč i jeho *soupeř* hrát každou jamku ve stejné skupině.

5.4b Hra na rány

Během *kola* musí hráč zůstat ve skupině určené *Soutěžním výborem*, ledaže *Soutěžní výbor* schválí změnu předtím, nebo potom, co nastane.

Trest za porušení Pravidla 5.4: Diskvalifikace.

5.5 Cvičení během kola, nebo když je hra zastavena

5.5a Žádné cvičné rány během hraní jamky

Během hraní jamky nesmí hráč zahrát žádnou cvičnou ránu nikde na *hřišti* ani mimo něj.

Následující úkony nejsou cvičné rány:

- Cvičný švih provedený bez úmyslu zasáhnout míč.
- Odehrání míče zpět na cvičnou plochu nebo jinému hráči, pokud se tak děje z důvodu zdvořilosti.
- Rány zahrané hráčem při pokračování hry na jamce, jejíž výsledek byl rozhodnut.

5.5b Omezení cvičení mezi dvěma jamkami

Mezi dvěma jamkami nesmí hráč zahrát žádnou cvičnou ránu.

Výjimka – Kde může hráč cvičně patovat nebo přihrávat: Hráč může cvičně patovat nebo přihrávat v blízkosti nebo na:

- *Jamkovišti* naposledy dohrané jamky nebo libovolném cvičném *jamkovišti* (viz Pravidlo 13.1e), a
- *Odpališti* následující jamky.

Avšak žádná takové cvičná rána nesmí být zahrána z *bankru* a také se tím nesmí zbytečně zdržovat hra (viz Pravidlo 5.6a).

Viz Postupy Soutěžního výboru, Sekce 8; Vzorové Místní pravidlo I-2 (*Soutěžní výbor* může přijmout Místní pravidlo zakazující cvičné patování nebo přihrávání v blízkosti nebo na *jamkovišti* naposledy dohrané jamky).

5.5c Cvičení během doby, kdy je hra zastavena

Když je hra zastavena podle Pravidla 5.7a, nesmí hráč zahrát cvičnou ránu **vyjma**:

- Jak dovoleno Pravidlem 5.5b,
- Kdekoli *mimo hřiště*, a
- Kdekoli na *hřišti*, podle povolení *Soutěžního výboru*.

Jestliže je zastaven zápas vzájemnou dohodou hráčů a není obnoven v ten samý den, mohou hráči předtím, než je zápas obnoven, cvičit na *hřišti* bez omezení.

Trest za porušení Pravidla 5.5: Všeobecný trest.

Jestliže k porušení dojde mezi dvěma jamkami, je trest udělen na následující jamce.

5.6 Zbytečné zdržování; Svižné tempo hry

5.6a Zbytečné zdržování hry

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

Za určitých okolností může být hráči povoleno malé zdržení, jako:

- Když potřebuje pomoc *rozhodčího* nebo *Soutěžního výboru*,
- Když se hráč zraní nebo když onemocní, nebo
- Když pro to má jiný dobrý důvod.

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 hráč zbytečně zdržuje hru mezi dvěma jamkami, je trest udělen na následující jamce.

5.6b Svižné tempo hry

Kolo má být hráno ve svižném tempu.

Každý hráč by si měl uvědomit, že jeho vlastní tempo hry pravděpodobně ovlivní to, jak dlouho bude *kolo* trvat i dalším hráčům, včetně hráčů v jeho vlastní skupině a ve skupinách následujících.

Doporučuje se, aby hráči umožnili předejití rychlejší skupině.

(1) **Doporučení ohledně tempa hry.** Hráč by měl po celé *kolo* 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.

Hráč by se měl na svou *ránu* připravit předem a být tak připraven k odehrání, jakmile na něj dojde řada.

Když je na hráči řada ve hře:

- Doporučuje se, aby hráč odehrál svou *ránu* nejdéle za 40 vteřin poté, co může nebo by měl být schopen hrát bez vnějšího překážení a vyrušování, a
 - Hráč by měl být běžně schopen odehrát svou *ránu* mnohem rychleji a doporučuje se to.
- (2) **Hra mimo pořadí s cílem zrychlení tempa hry.** V závislosti na formě hry může hráč někdy hrát mimo pořadí, aby tím docílil zrychlení tempa hry:
- Ve *hře na jamky* se hráči mohou dohodnout, že jeden z nich bude hrát mimo pořadí, aby se ušetřil čas (viz Pravidlo 6.4a).
 - Ve *hře na rány* mohou hráči hrát tzv. „ready golf“, pokud tak činí bezpečným a odpovědným způsobem (viz Pravidlo 6.4b Výjimka).
- (3) **Tempo hry stanovené Soutěžním výborem.** Jestliže chce *Soutěžní výbor* podpořit a zajistit svižnou hru, měl by přijmout Místní pravidlo určující tempo hry.

Takto určené tempo hry může stanovit maximální čas k odehrání *kola*, jamky nebo několika po sobě jdoucích jamek nebo *rány*, a může také předepsat tresty za nedodržování tempa hry.

Viz Postupy Soutěžního výboru, Sekce 5G (doporučení ohledně tempa hry).

5.7 Zastavení hry; Obnovení hry

5.7a Kdy hráči mohou nebo musí zastavit hru

Hráč nesmí během *kola* zastavit hru, **vyjma** v následujících případech:

- Zastavení hry Soutěžním výborem. Jestliže hru zastaví *Soutěžní výbor*, musí přestat hrát všichni hráči (viz Pravidlo 5.7b).
- Zastavení hry dohodou ve hře na jamky. Hráči v zápase se mohou dohodnout na zastavení hry z jakéhokoli důvodu, **avšak** nesmí tím zdržet soutěž. Jestliže hráči hru zastavili a poté jeden z hráčů chce hru obnovit, dohoda již neplatí a i druhý hráč musí obnovit hru.
- Jednotlivý hráč přeruší hru kvůli bleskům. Hráč může přestat hrát, jestliže má opodstatněné obavy z nebezpečí blesků, avšak musí to nahlásit *Soutěžnímu výboru*, jak nejdříve je to možné.

Opuštění *hřiště* neznamená samo o sobě zastavení hry. Zdržování hry hráčem řeší Pravidlo 5.6a, nikoli toto Pravidlo.

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

5.7b Co mají hráči dělat, když Soutěžní výbor zastaví hru

Jsou dva způsoby, jak může *Soutěžní výbor* zastavit hru, přičemž každý z nich s sebou nese rozdílné požadavky na to, kdy mají hráči hru zastavit.

- (1) **Okamžité zastavení (třeba v případě bezprostředního nebezpečí).** Jestliže *Soutěžní výbor* vyhlásí okamžité zastavení hry, všichni hráči musí ihned přestat hrát a nesmí odehrát žádnou další *ránu*, dokud *Soutěžní výbor* hru neobnoví.

Soutěžní výbor by měl pro okamžité zastavení hry užít zřetelný způsob oznámení.

- (2) **Běžné zastavení (třeba kvůli tmě nebo nehratelnému hřišti).** Jestliže *Soutěžní výbor* zastaví hru z běžných důvodů, pak záleží na tom, kde se která skupina hráčů nachází:

- **Mezi dvěma jamkami.** Jestliže všichni hráči ve skupině jsou mezi dvěma jamkami, musí všichni zastavit hru a nesmí zahrát žádnou *ránu* na další jamce, dokud *Soutěžní výbor* hru neobnoví.
- **Uprostřed hraní jamky.** Jestliže libovolný hráč ze skupiny začal hru na jamce, mohou si hráči vybrat, jestli zastaví hru, nebo jestli napřed danou jamku dokončí.
 - » Hráči mají určitý krátký čas (běžně by to nemělo trvat déle než 2 minuty) na rozhodnutí, jestli zastaví hru, nebo jestli budou pokračovat ve hře na dané jamce.
 - » Jestliže hráči pokračují ve hře na dané jamce, mohou ji buď dokončit, nebo hru zastavit kdykoli předtím.
 - » Jakmile hráči dokončí jamku, nebo když hru zastaví před jejím dokončením, nesmí zahrát žádnou další *ránu*, dokud *Soutěžní výbor* hru neobnoví podle Pravidla 5.7c.

Jestliže se hráči nedohodnou na tom, co udělají:

- » **Hra na jamky.** Jestliže *soupeř* zastaví hru, musí ji zastavit také hráč a ani jeden z nich nesmí znovu začít hrát, dokud *Soutěžní výbor* hru neobnoví. Jestliže hráč hru nezastaví, obdrží **všeobecný trest (ztrátu jamky)**.
- » **Hra na rány.** Každý hráč ve skupině se může samostatně rozhodnout, jestli hru zastaví, nebo bude pokračovat ve hře na dané jamce, bez ohledu na to, jak se rozhodnou ostatní hráči ve skupině, **avšak** hráč může pokračovat ve hře, pouze pokud s ním zůstane jeho *zapisovatel*, aby dosvědčil jeho skóre.

Trest za porušení Pravidla 5.7b: Diskvalifikace.

Výjimka – Trest není udělen, když Soutěžní výbor rozhodne, že hráči nezastavili hru oprávněně: Jestliže *Soutěžní výbor* rozhodne, že okolnosti opravňovaly hráče k tomu, že nezastavili hru, i když tak měli učinit, nejedná se o porušení tohoto Pravidla a není udělen žádný trest.

Viz Postupy Soutěžního výboru, Sekce 8; Vzorové Místní pravidlo J-1 (doporučení, jak by měl *Soutěžní výbor* oznámit okamžité a běžné zastavení hry).

5.7c Co mají hráči dělat při obnovení hry

- (1) **Kde obnovit hru.** Hráč musí obnovit hru tam, kde zastavil hru na jamce, nebo v případě, že zastavil hru mezi dvěma jamkami, na dalším *odpališti*, a to i když k obnovení hry dojde až některý následující den.
- (2) **Kdy obnovit hru.** Hráč musí být přítomen na místě podle bodu (1) a připraven ke hře:
 - V čase, který *Soutěžní výbor* určil k obnovení hry, a
 - Hráč musí obnovit hru až v daný čas (nikoli předtím).

Jestliže je možnost obnovit hru opožděna z jakéhokoli důvodu (jako když je třeba vyčkat, až odehrají hráči vepředu a uvolní tak cestu dané skupině), pak hráč splní požadavky tohoto Pravidla, když je přítomen a připraven ke hře v okamžiku, kdy jeho skupina může obnovit hru.

Trest za porušení Pravidla 5.7c: Diskvalifikace.

Výjimky z diskvalifikace za to, že hráč neobnovil hru včas: Pro tuto situaci platí stejné výjimky, jako jsou Výjimky 1, 2 a 3 u Pravidla 5.3a a Výjimka u Pravidla 5.7b.

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

- (1) **Zvednutí míče, když je hra zastavena, nebo předtím, než je hra obnovena.** Když hráč zastavuje hru na jamce podle tohoto Pravidla, může *označit* pozici míče a míč zvednout (viz Pravidlo 14.1).

Předtím než je hra obnovena, nebo když je obnovena:

- **Když byl hráčův míč při zastavení hry zvednut.** Hráč musí *vrátit* na původní místo (které, když není známo, musí být odhadnuto) původní nebo jiný míč (viz Pravidlo 14.2).
- **Když hráčův míč nebyl při zastavení hry zvednut.** Hráč může hrát míč, jak leží, nebo může *označit* pozici míče, zvednout ho (viz Pravidlo 14.1) a *vrátit* na původní místo buď ten samý míč, nebo jiný míč (viz Pravidlo 14.2).

V každém případě:

- Jestliže dojde v důsledku zvednutí míče ke změně *polohy* míče, musí hráč *vrátit* tento míč nebo jiný míč tak, jak předepisuje Pravidlo 14.2d.
- Jestliže dojde ke změně *polohy* míče v době, kdy byl míč zvednut a nebyl ještě *vrácen*, Pravidlo 14.2d neplatí:
 - » Původní míč nebo jiný míč musí být *vrácen* na původní místo (které, když není známo, musí být odhadnuto) (viz Pravidlo 14.2).
 - » Jestliže došlo během zmíněného času ke zhoršení *polohy* nebo jiných *podmínek ovlivňujících ránu*, platí Pravidlo 8.1d.

(2) **Co dělat, když se míč nebo markovátko pohnou, zatímco je hra zastavena.**

Jestliže se hráčův míč nebo *markovátko* libovolným způsobem *pohnou* předtím, než je hra obnovena (včetně vlivem *přírodních sil*), musí hráč buď:

- *Vrátit* na původní místo (které, když není známo, musí být odhadnuto) původní nebo jiný míč (viz Pravidlo 14.2), nebo
- Umístit *markovátko* tak, aby označovalo původní místo, a poté na toto místo *vrátit* původní nebo jiný míč (viz Pravidla 14.1 a 14.2).

Jestliže došlo během toho, kdy byla hra zastavena, ke zhoršení *podmínek ovlivňujících ránu*, viz Pravidlo 8.1d.

Trest za zahrání míče z *nesprávného místa* v rozporu s Pravidlem 5.7d: *Všeobecný trest* podle Pravidla 14.7a.

Jestliže v rámci jednoho úkonu nebo v rámci vzájemně provázaných úkonů dojde k vícenásobnému porušení Pravidel, viz Pravidlo 1.3c(4).

PRAVIDLO

6

Hraní jamky

Účel:

Pravidlo 6 popisuje, jak hrát jednotlivou jamku – třeba specifická Pravidla pro nasazení 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

Hráč začne jamku, jakmile na ní zahraje úvodní *úder*.

Hráč začne jamku, i když jeho úvodní *úder* byl zahrán odjinud než z *odpaliště* (viz Pravidlo 6.1b), nebo když je *rána* podle nějakého Pravidla zrušena.

6.1b Míč musí být zahrán z odpaliště

Hráč musí začít jamku úderem odkudkoli z *odpaliště* podle Pravidla 6.2b.

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

(1) **Hra na jamky.** Není to trestné, **ale soupeř** může tuto *ránu* zrušit:

- Toto musí být učiněno bezprostředně a předtím, než libovolný z hráčů zahraje další *ránu*. Když *soupeř ránu* zruší, nemůže toto zrušení odvolat.
- Jestliže *soupeř ránu* zruší, musí hráč zahrát míč z *odpaliště* a je přitom stále na řadě ve hře.
- Jestliže *soupeř ránu* nezruší, *rána* se počítá a míč je *ve hře* a musí se hrát, jak leží.

(2) **Hra na rány.** Hráč obdrží **všeobecný trest (dvě trestné rány)** a musí toto pochybení napravit tím, že zahraje míč z *odpaliště*:

- Míč zahráný odjinud než z *odpaliště* není ve hře.
- Příslušná *rána*, jakož i všechny další *rány* zahrané předtím, než hráč toto pochybení napraví (což zahrnuje jednak zahrané *rány* a také trestné rány obdržené výhradně v souvislosti s hraním daného míče) se nepočítají.
- Jestliže hráč nenapraví toto pochybení předtím, než odehraje úvodní *ránu* na další jamce, nebo v případě poslední jamky *kola* předtím, než odevzdá svůj *výsledkový lístek*, je **diskvalifikován**.

6.2 Zahrání míče z odpaliště

6.2a Kdy platí pravidla pro odpaliště

Pravidla pro *odpaliště* v Pravidle 6.2b platí, kdykoli by hráč měl nebo kdykoli může zahrát ránu z *odpaliště*. To zahrnuje když:

- Hráč začíná hru na jamce (viz Pravidlo 6.1),
- Hráč bude znovu hrát z *odpaliště* podle nějakého Pravidla (viz Pravidlo 14.6), nebo
- Hráčův míč ve hře leží na *odpališti* poté, co s ním hráč zahrál *ránu* nebo využil úlevu.

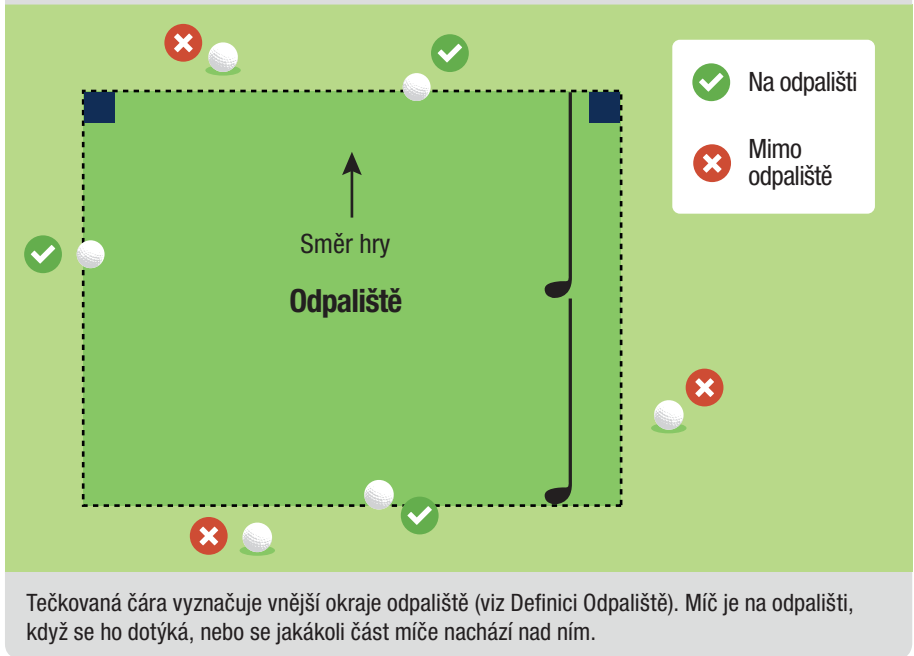
Toto Pravidlo se vztahuje výhradně na to *odpaliště*, které hráč musí použít, když začíná hru na dané jamce, avšak ne na jakékoli jiné *odpaliště* na *hřišti* (ať už na té samé nebo jiné jamce).

6.2b. Pravidla pro odpaliště

(1) **Kdy je míč na odpališti.**

- Míč je na *odpališti*, když se ho jakoukoli částí dotýká, nebo když se jakákoli část míče nachází nad *odpalištěm*.
- Hráč může při *ráně* z *odpaliště* stát mimo *odpaliště*.

DIAGRAM 6.2b: KDY JE MÍČ NA ODPALIŠTI



(2) **Míč může být nasazen nebo odehrán ze země.** Míč musí být odehrán buď:

- Z *týčka* umístěném na zemi nebo v zemi, nebo
- Přímou ze země.

Pro potřeby tohoto Pravidla zahrnuje pojem „země“ také písek a další přírodní materiál umístěný tak, aby na něj bylo možno umístit *týčko* nebo míč.

Hráč nesmí zahrát *ránu* míčem z nevyhovujícího *týčka* nebo míčem nasazeným způsobem, který toto Pravidlo nedovoluje.

Trest za porušení Pravidla 6.2b(2):

- **Trest za první porušení jedním úkonem nebo vzájemně provázanými úkony: Všeobecný trest.**
- **Trest za druhé provinění, které není svázáno s prvním proviněním: Diskvalifikace.**

(3) **Určité podmínky v rámci odpaliště mohou být zlepšeny.** Hráč může před zahráním *rány* podniknout následující kroky v rámci *odpaliště*, aby si *zlepšil podmínky ovlivňující ránu* (viz Pravidlo 8.1b(8)):

- Upravit povrch země na *odpališti* (třeba vytvořením prohlubně holí nebo nohou),
- Odsunout, ohnout nebo odtrhnout trávu, plevel a další přírodní objekty, které jsou připojené nebo rostoucí v zemi na *odpališti*,
- Odstranit nebo stlačit písek a zeminu na *odpališti*, a
- Odstranit rosu, jinovatku nebo vodu na *odpališti*.

Avšak hráč obdrží **všeoobecný trest** za porušení Pravidla 8.1a, jestliže podnikne jakékoli jiné kroky ke *zlepšení podmínek ovlivňujících ránu*.

(4) **Omezení možnosti pohnout odpališťovými kameny při hře z odpaliště.**

- Každé *odpaliště* je určeno tím, jak *Soutěžní výbor* umístil odpališťové kameny, které by tak měly zůstat na stejném místě pro všechny hráče, kteří budou hrát z daného *odpaliště*.
- Jestliže hráč *zlepší podmínky ovlivňující ránu* tím, že tyto odpališťové kameny přemístí předtím, než odehraje z daného *odpaliště*, obdrží **všeoobecný trest** za porušení Pravidla 8.1a(1).

Ve všech ostatních případech jsou odpališťové kameny považovány za běžné *pohyblivé závady*, které mohou být odstraněny podle Pravidla 15.2.

(5) **Míč není ve hře, dokud s ním není zahrána rána.** Bez ohledu na to, jestli je míč nasazen nebo je na zemi, když hráč začíná hru na jamce nebo znovu hraje z *odpaliště* podle nějakého Pravidla:

- Míč není *ve hře*, dokud s ním hráč nezahraje *ránu*, a
- Míč může být beztrestně zvednut nebo *pohnut* předtím, než s ním hráč zahraje *ránu*.

Jestliže nasazený míč spadne z *týčka*, nebo je z *týčka* shozen hráčem předtím, než s ním hráč zahraje *ránu*, může být beztrestně znovu nasazen kdekoli na *odpališti*.

Avšak jestliže hráč zahraje *ránu* míčem, který padá nebo spadl z *týčka*, není to trestné, ovšem *rána* se počítá a míč je *ve hře*.

(6) **Když míč ve hře leží na odpališti.** Jestliže hráčův míč ve hře se nachází na *odpališti* poté, co s ním hráč zahrál *ránu* (třeba nasazený míč po *ráně*, která ho zcela mine), nebo když s ním hráč využil nějakou úlevu, může hráč:

- Míč beztretně zvednout nebo s ním *pohnout* (viz Pravidlo 9.4b, Výjimka 1), a
- Odehrát tento míč nebo jakýkoli jiný míč odkudkoli z *odpaliště*, ať už z *týčka* nebo ze země podle bodu (2), včetně možnosti odehrát míč, jak leží.

**Trest za zahrání míče z *nesprávného místa* v rozporu s Pravidlem 6.2b(6):
Všeobecný trest podle Pravidla 14.7a.**

Jestliže v rámci jednoho úkonu nebo v rámci vzájemně provázaných úkonů dojde k vícenásobnému porušení Pravidel, viz Pravidlo 1.3c(4).

6.3 Míč hraný na jamce

Účel:

Hraní jamky sestává z postupných úderů, které začínají na odpališti a končí v jamce na jamkovišti. Po odehrání míče z odpaliště má hráč běžně povinnost hrát stále jeden a ten samý míč, dokud není jamka dokončena. Hráč obdrží trest, jestliže odehraje nesprávný míč nebo nahradí míč, když takové nahrazení Pravidla nedovolují.

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

Hráč může začít hrát jamku z *odpaliště* libovolným vyhovujícím míčem a mezi dvěma jamkami může míče vyměnit.

Hráč musí jamku *dohrát* tím samým míčem, který zahrál z *odpaliště*, **vyjma** když:

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

Hráč by si měl míč, se kterým hraje, označit identifikační značkou (viz Pravidlo 7.2).

6.3b Nahrazení míče během hraní jamky

- (1) **Kdy je hráč oprávněn nahradit míč jiným míčem a kdy ne.** Některá Pravidla umožňují hráči vyměnit míč, kterým hraje jamku, tak, že ho *nahradí* jiným míčem *ve hře*, a jiná Pravidla to neumožňují:
- Když hráč využívá úlevu podle Pravidel, ať už *spuštěním* nebo umístěním míče (třeba když míč po *spuštění* nezůstane v *oblasti úlevy* nebo když se jedná o úlevu na *jamkovišti*), může použít buď původní nebo jiný míč (Pravidlo 14.3a),
 - Když hráč znovu hraje z místa, odkud byla hrána předchozí *rána*, může použít buď původní, nebo jiný míč (Pravidlo 14.6), a
 - Když hráč *vrací* míč na místo, nesmí ho *nahradit* jiným míčem a musí použít původní míč, s určitými Výjimkami (Pravidlo 14.2a).
- (2) **Nahrazený míč se stává míčem ve hře.** Když hráč *nahradí* míč jiným míčem *ve hře* (viz Pravidlo 14.4):
- Původní míč již není *ve hře*, i když se nachází v klidu někde na *hřišti*.
 - Toto platí, i když hráč:
 - » *Nahradil* původní míč jiným míčem, ačkoli k tomu nebyl podle Pravidel oprávněn (ať už si byl hráč vědom, že míč *nahrazuje* jiným míčem, nebo ne), nebo
 - » *Vrátil, spustil* nebo umístil *nahrazený* míč (1) na *nesprávné místo*, (2) *nesprávným způsobem* nebo (3) za použití postupu, který Pravidla neumožňují.
 - Ohledně toho, jak takovou chybu napravit před odehráním *nahrazeného* míče, viz Pravidlo 14.5.

Jestliže hráčův původní míč nebyl nalezen a hráč uvedl *do hry* jiný míč se *ztrátou rány a vzdáleností* (viz Pravidla 17.1d, 18.1, 18.2b a 19.2a) nebo podle Pravidla, které platí, když je *známo nebo prakticky jisto*, co se stalo s původním míčem (viz Pravidla 6.3c, 9.6, 11.2c, 15.2b, 16.1e a 17.1c):

- Hráč musí pokračovat *ve hře nahrazeným* míčem, a
- Hráč nesmí odehrát původní míč, a to i když je tento nalezen na *hřišti* v rámci tří minut povolených na hledání (viz Pravidlo 18.2a(1)).

(3) **Zahrání rány neoprávněně nahrazeným míčem.** Jestliže hráč zahraje *ránu* neoprávněně *nahrazeným* míčem:

- Hráč obdrží **všeobecný trest**.
- Ve hře *na rány* musí jamku dokončit tímto neoprávněně nahrazeným míčem.

Jestliže v rámci jednoho úkonu nebo v rámci vzájemně provázaných úkonů dojde k vícenásobnému porušení Pravidel, viz Pravidlo 1.3c(4).

6.3c Nesprávný míč

(1) **Zahrání rány nesprávným míčem.** Hráč nesmí zahrát *ránu nesprávným míčem*.

Výjimka – Míč pohybující se ve vodě: Není trestné, jestliže hráč zahraje *ránu nesprávným míčem*, který se pohybuje ve vodě v rámci *trestné oblasti* nebo *náhodné vody*:

- Tato *rána* se nepočítá, a
- Hráč musí napravit toto pochybení tak, že bude hrát správný míč z jeho původní pozice, nebo využije úlevu podle Pravidel.

Trest za zahrání nesprávného míče v rozporu s Pravidlem 6.3c(1): Všeobecný trest.

Ve hře *na jamky*:

- Jestliže hráč a jeho *soupeř* zahrají *ránu* míčem toho druhého, pak první z nich, kdo zahrál *ránu nesprávným míčem*, obdrží **všeobecný trest (ztrátu jamky)**.
- Jestliže není známo, který *nesprávný míč* byl zahrán jako první, nikdo neobdrží žádný trest a hráči musí jamku dokončit zaměněnými míči.

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

- *Rána* zahráná *nesprávným míčem*, jakož i všechny další *rány* zahrané předtím, než hráč toto pochybení napraví (což zahrnuje jednak zahrané *rány* a také trestné rány obdržené výhradně v souvislosti s hraním daného míče) se nepočítají.
- Jestliže hráč nenapraví toto pochybení předtím, než odehraje úvodní *ránu* na další jamce, nebo v případě poslední jamky *kola* předtím, než odevzdá svůj *výsledkový lístek*, je **diskvalifikován**.

- (2) **Co dělat, když hráčův míč odehrál jiný hráč coby nesprávný míč.** Jestliže je *známo nebo prakticky jisto*, že hráčův míč byl odehrán jiným hráčem coby *nesprávný míč*, musí hráč *vrátit* na původní místo (které, když není známo, musí být odhadnuto) původní nebo jiný míč (viz Pravidlo 14.2).

Toto platí bez ohledu na to, zde původní míč byl nalezen nebo ne.

6.3d Kdy hráč může hrát víc než jeden míč najednou

Hráč může najednou hrát více míčů pouze když:

- Hraje *provizorní míč* (který se buď stane míčem *ve hře*, nebo hráč hry s ním zanechá podle Pravidla 18.3c), nebo
- Hraje dva míče *ve hře na rány*, protože se snaží napravit možné *závažné porušení* při hře z *nesprávného místa* (viz Pravidlo 14.7b), nebo protože si není jist správným postupem (viz Pravidlo 20.1c(3)).

6.4 Pořadí ve hře na jamce

Účel:

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 hráč zahraje mimo pořadí, jeho soupeř může tuto ránu zrušit a nechat ji hráče zopakovat.
- Ve hře na rány není hra mimo pořadí trestná a hráči mohou, a i se jim to doporučuje, hrát tzv. „ready golf“ – tedy hrát mimo pořadí, pokud tak činí bezpečným a odpovědným způsobem.

6.4a Hra na jamky

- (1) **Pořadí ve hře.** Hráč a jeho *soupeř* musí hrát v tomto pořadí:

- Na začátku první jamky. *Přednost* na první jamce je určena nasazením, které stanovil *Soutěžní výbor*, 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*.
 - » Jestliže hráč vznese včasný požadavek na rozhodnutí (viz Pravidlo 20.1b), který ještě nebyl posouzen *Soutěžním výborem* a který by mohl ovlivnit *přednost* na další jamce, určí se *přednost* dohodou nebo náhodným způsobem.
- Poté, co oba hráči začali jamku.
 - » Jako první se hraje míč, který je dál od *jamky*.
 - » Jestliže jsou míče od *jamky* stejně vzdáleny, nebo porovnání jejich vzdáleností od *jamky* není možno provést, pak se míč, který bude hrán jako první, určí dohodou nebo náhodným způsobem.

(2) **Soupeř může zrušit ránu, kterou hráč zahrál mimo pořadí.** Jestliže hráč zahraje, když byl na řadě jeho *soupeř*, není to trestné, **avšak** *soupeř* může tuto *ránu* zrušit:

- Toto musí být učiněno bezprostředně a předtím, než libovolný z hráčů zahraje další *ránu*. Když *soupeř ránu* zruší, nemůže toto zrušení odvolat.
- Jestliže *soupeř ránu* zruší, musí hráč, až na něj dojde řada, hrát míč z místa, odkud zahrál onu zrušenou *ránu* (viz Pravidlo 14.6).
- Jestliže *soupeř ránu* nezruší, *rána* se počítá a míč je *ve hře* a musí se hrát, jak leží.

Výjimka – Hra mimo pořadí na základě dohody k úspoře času: Aby se ušetřil čas:

- Hráč může vyzvat *soupeře*, aby odehrál mimo pořadí, nebo může souhlasit se *soupeřovou* žádostí o odehrání mimo pořadí.
- Jestliže v takovém případě *soupeř* zahraje *ránu* mimo pořadí, pak se tím hráč vzdal svého práva takovou *ránu* zrušit.

Viz Pravidlo 23.6 (pořadí ve hře při *hře čtyřmi míči*).

6.4b Hra na rány

(1) Běžné pořadí ve hře.

- Na začátku první jamky. *Přednost* na první jamce je určena nasazením (startovní listinou), které stanovil *Soutěžní výbor*, 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*.
 - » Jestliže dva nebo více míčů je od *jamky* stejně vzdáleno, nebo porovnání jejich vzdáleností od *jamky* není možno provést, pak se míč, který bude hrán jako první, určí dohodou nebo náhodným způsobem.

Jestliže hráč zahraje mimo pořadí, není to trestné, **avšak** když se dva nebo více hráčů dohodne, že budou hrát mimo pořadí, aby některý z nich získal výhodu, obdrží každý z nich **všeobecný trest (dvě trestné rány)**.

(2) Bezpečná a odpovědná hra mimo pořadí (tzv. „Ready Golf“). Hráči mohou hrát mimo pořadí a i se jim to doporučuje, jestliže tak činí bezpečným a odpovědným způsobem, jako když:

- Dva nebo více hráčů se dohodne, že tím uspoří čas,
- Hráčův míč se zastavil velmi blízko u *jamky* a hráč ho chce *dohrát*, nebo
- Některý hráč je připraven ke hře dříve než hráč, který je na řadě podle běžného pořadí ve hře podle bodu (1), přičemž hrou mimo pořadí hráč neohrozí ani nevyruší žádného jiného hráče, ani mu nebude nijak překážet.

Nicméně jestliže hráč, na kterém je řada ve hře podle (1), je připraven ke hře a dává na vědomí, že chce hrát jako první, ostatní hráči by měli zpravidla počkat, až zahraje.

Hráč by neměl hrát mimo pořadí proto, aby získal výhodu oproti jiným hráčům.

6.4c Když hráč hraje provizorní míč nebo další míč z odpaliště

V tomto případě je pořadí ve hře takové, že nejprve všichni hráči ve skupině odehrají své první *rány* na jamce a teprve poté zahraje hráč svůj *provizorní* nebo další míč z *odpaliště*.

Jestliže *provizorní* nebo další míč z *odpaliště* hraje více hráčů, jejich pořadí ve hře je stejné, jako předtím.

Ohledně zahrání *provizorního* nebo dalšího míče mimo pořadí, viz Pravidla 6.4a(2) a 6.4b.

6.4d Když hráč využívá úlevu nebo když hraje provizorní míč odjinud, než z odpaliště

Pořadí ve hře podle Pravidel 6.4a(1) a 6.4b(1) je v těchto dvou případech následující:

(1) Využití úlevy na jiném místě, než kde míč leží.

- Když hráč zjistí, že musí postupovat se ztrátou rány a vzdálenosti. Pořadí ve hře je určeno místem, odkud hrál svou poslední *ránu*.
- Když má hráč na výběr, jestli bude hrát míč, jak leží, nebo jestli využije úlevu.
 - » Pořadí ve hře je určeno místem, na kterém leží původní míč (které, pokud není známo, musí být odhadnuto) (viz Pravidlo 14.2).
 - » Toto platí, i když se hráč již rozhodl postupovat se *ztrátou rány a vzdáleností* nebo využít úlevu na jiném místě, než kde leží původní míč (třeba když je míč v *trestné oblasti* nebo když bude brán jako nehratelný).

(2) Hraní provizorního míče. Hráč, který hraje *provizorní míč*, by tak měl učinit ihned po odehrání předchozí *rány* a předtím, než kdokoli jiný zahraje *ránu*, **vyjma:**

- Když začíná jamku z *odpaliště* (viz Pravidlo 6.4c), nebo
- Když hráč předtím, než se rozhodne hrát *provizorní míč*, vyčká (v takovém případě je hráčovo pořadí ve hře, jakmile se rozhodne hrát *provizorní míč*, určeno místem, odkud hrál předchozí *ránu*).

6.5 Dokončení hry na jamce

Hráč dokončí jamku:

- Ve *hře na jamky*, když:
 - » *Dohraje* jamku nebo je jeho další *úder* darován, nebo
 - » Výsledek jamky je rozhodnut (třeba když *soupeř* vzdá jamku, *soupeřovo* skóre za jamku je nižší, než jaké ještě může hráč dosáhnout nebo když hráč nebo jeho *soupeř* obdrží *všeobecný trest* (ztrátu jamky)).
- Ve *hře na rány*, když *dohraje* podle Pravidla 3.3c.

Viz Pravidla 21.1b(1), 21.2b(1), 21.3b(1) a 23.3c (kdy hráč dokončí jamku v jiných formách *hry na rány* nebo ve *hře čtyřmi míči*).



Hraní míče

PRAVIDLA 7–11

PRÁVIDLO 7

Hledání míče: Nalezení a identifikace míče

Účel:

Pravidlo 7 dovoluje hráči podniknout rozumné kroky k tomu, aby po každé ráně mohl řádně hledat svůj míč ve hře.

- Hráč musí být nicméně opatrný, protože jestliže jedná nad rámec řádného hledání a zlepší si tím podmínky ovlivňující příští ránu, obdrží trest.
- Hráč není potrestán, jestliže se jeho míč náhodou pohne během hledání nebo identifikace, ale míč musí být vrácen na původní místo.

7.1 Jak řádně hledat míč

7.1a Hráč může podniknout rozumné kroky, aby našel a identifikoval svůj míč

Hráč je odpovědný za nalezení svého míče *ve hře* po každé ráně.

Hráč může míč řádně hledat tak, že podniká rozumné kroky k nalezení a identifikaci míče, 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:

- Jestliže ke zlepšení došlo v důsledku řádného hledání, není to trestné podle Pravidla 8.1a.
- **Avšak** jestliže ke *zlepšení* došlo v důsledku kroků přesahujících rozumné a řádné hledání, obdrží hráč **všeobecný trest** za porušení Pravidla 8.1a.

Při hledání a identifikaci míče může hráč odstranit *volné přírodní předměty* podle Pravidla 15.1 a může odstranit *pohyblivé závady* podle Pravidla 15.2.

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

- Hráč musí obnovit původní *polohu* míče v písku, **nicméně** jestliže byl míč přikryt pískem, může přitom ponechat malou část míče viditelnou.
- Jestliže hráč odehraje míč, aniž by obnovil jeho původní *polohu*, obdrží **všeoobecný trest**.

7.2 Jak identifikovat míč

Hráčův míč v klidu může být identifikován libovolným z následujících způsobů:

- Když hráč nebo kdokoli jiný viděl, jak se míč zastavil za takových okolností, že je známo, že jde o hráčův míč.
- Když je viditelná hráčova identifikační značka na míči (viz Pravidlo 6.3a).
- Když je v oblasti, kde lze hráčův míč očekávat, nalezen míč stejné značky, modelu, čísla i stavu, jako má hráčův míč (**avšak** toto neplatí, když je ve stejné oblasti nalezen další stejný míč a nelze určit, který z těch míčů je hráčův).

Jestliže nelze od sebe rozeznat hráčův původní a *provizorní míč*, viz Pravidlo 18.3c(2).

7.3 Zvednutí míče za účelem identifikace

Jestliže může jít o hráčův míč, ale nemůže být identifikován tak, jak leží, pak:

- Hráč může míč zvednout, aby ho mohl identifikovat (včetně toho, že ho pootočí), **avšak**:
- Pozice míče musí být nejprve *označena* a míč nesmí být očištěn více, než je nutné k jeho identifikaci (**vyjma** na *jamkovišti*) (viz Pravidlo 14.1).

Jestliže zvednutý míč je hráčův míč nebo míč jiného hráče, musí být *vrácen* na původní místo (viz Pravidlo 14.2).

Jestliže hráč zvedne míč podle tohoto Pravidla, když to není k identifikaci potřeba (**vyjma** na *jamkovišti*, kde hráč může míč zvednout podle Pravidla 13.1b), *neoznačí* jeho pozici předtím, než ho zvedne, nebo ho očistí, když k tomu není oprávněn, obdrží **jednu trestnou ránu**.

Trest za zahrání neoprávněně nahrazeného míče nebo zahrání míče z nesprávného místa v rozporu s Pravidlem 7.3: Všeoobecný trest podle Pravidla 6.3b nebo 14.7a.

Jestliže v rámci jednoho úkonu nebo v rámci vzájemně provázaných úkonů dojde k vícenásobnému porušení Pravidel, viz Pravidlo 1.3c(4).

7.4 Míč se náhodou pohne během hledání nebo identifikace

Jestliže míčem během hledání nebo identifikace náhodou *pohne* hráč, *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) (viz Pravidlo 14.2). 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 (viz Pravidlo 14.2c).
- Jestliže byl míč překryt pískem, pak musí být jeho původní *poloha* obnovena a míč musí být vrácen do této *polohy* (viz Pravidlo 14.2d(1)). **Nicméně** hráč může přitom ponechat malou část míče viditelnou.

Viz také Pravidlo 15.1a (omezení ohledně úmyslného odstraňování *volných přírodních předmětů* předtím, než je míč *vrácen*).

Trest za porušení Pravidla 7.4: Všeobecný trest.

PRAVIDLO

8

Hřiště se hraje,
jak ho hráč nalezne

Účel:

Pravidlo 8 se zabývá centrálním principem celé hry: „Hraj hřiště, jak ho nalezneš.“ Když se hráčův míč zastaví, musí hráč běžně akceptovat podmínky ovlivňující ránu a nesmí je předtím, než míč odehraje, nijak zlepšit. Nicméně hráč může podniknout určité rozumné kroky, i když tím zlepší uvedené podmínky, a za určitých omezených okolností také může tyto podmínky beztestně uvést do původního stavu poté, co byly zlepšeny nebo zhoršeny.

8.1 Úkony hráče, které zlepšují podmínky ovlivňující ránu

S ohledem na zachování principu „hraj hřiště, jak ho nalezneš“ toto Pravidlo omezuje hráče v úkonech, kterými může pro svou další ránu zlepšit následující podmínky ovlivňující ránu (kdekoli na hřišti):

- Polohu hráčova míče v klidu,
- Prostor hráčova zamýšleného postoje,
- Prostor hráčova zamýšleného švihů,
- Hráčův směr hry, a
- Oblast úlevy, kam bude hráč spouštět nebo umisťovat míč.

Toto Pravidlo se vztahuje na úkony učiněné jak během kola, tak i když je hra zastavena podle Pravidla 5.7a.

Nevztahuje se na:

- Odstranění volných přírodních předmětů a pohyblivých závad, které je povoleno v míře stanovené Pravidlem 15, nebo
- Na úkony učiněné, zatímco je hráčův míč v pohybu, což pokrývá Pravidlo 11.

8.1a Nepovolené úkony

Vyjma omezených úkonů povolených podle Pravidla 8.1b, c a d, nesmí hráč provést žádný z následujících úkonů, jestliže by tím zlepšil podmínky ovlivňující ránu:

(1) Odsunout, ohnout nebo ulomit nic z následujícího:

- Rostoucí nebo připojený přírodní objekt,
- Nepohyblivou závalu, nedílnou součást nebo hraniční objekt, nebo
- Odpališťový kámen příslušný jeho odpališti, když hraje míč z tohoto odpaliště.

- (2) Přesunout *volný přírodní předmět* nebo *pohyblivou závalu* do určité pozice (třeba v rámci budování *postoje* nebo *zlepšení směru hry*).
- (3) Upravit povrch země, včetně:
 - Vrácení vyseknutého drnu do díry po vyseknutém drnu,
 - Odstranění nebo stlačení vyseknutého drnu, který již byl vrácen, nebo jiného travního drnu, který již byl umístěn, nebo
 - Vytvoření nebo zahlazení děr, prohlubní či jiných nerovností povrchu.
- (4) Odstranit nebo stlačit písek nebo volnou zeminu.
- (5) 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 může hráč podniknout libovolný z následujících kroků, přičemž není trestné, pokud přitom dojde ke *zlepšení podmínek ovlivňujících ránu*.

- (1) Řádně hledat svůj míč, když přitom podniká rozumné kroky, aby ho našel a identifikoval (viz Pravidlo 7.1a).
- (2) Podniknout rozumné kroky při odstraňování *volných přírodních předmětů* (viz Pravidlo 15.1) a *pohyblivých závad* (viz Pravidlo 15.2).
- (3) Podniknout rozumné kroky při *označování* pozice míče a jeho zvedání a *vracení* podle Pravidla 14.1 a 14.2.
- (4) Přiložit hůl lehce k zemi bezprostředně před nebo za míčem.

Avšak přitom nemůže:

- Přitlačit hůl k zemi, nebo
 - Když je míč v *bankru*, dotknout se písku bezprostředně před nebo za míčem (viz Pravidlo 12.2b(1)).
- (5) Pevně se postavit při zaujímání *postoje*, včetně rozumné míry zavrtání se nohama do písku nebo volné zeminy.
 - (6) Řádně zaujmout *postoj*, když přitom podnikne rozumné kroky, aby se dostal k míči a zaujal *postoj*.

Avšak hráč přitom:

- Nemá nárok na normální *postoj* nebo švih, a
- Musí v dané situaci užít co možná nejméně rušivý postup.

(7) Zahrát *ránu* nebo provést nápřah k *ráně*, kterou následně zahraje.

Avšak když je míč v *bankru*, nesmí se při nápřahu k *ráně* dotknout písku v *bankru* podle Pravidla 12.2b(1).

(8) Na *odpališti*:

- Umístit *týčko* na zem nebo do země (viz Pravidlo 6.2b(2)),
- Odsunout, ohnout nebo ulomit jakýkoli rostoucí nebo připevněný přírodní objekt (viz Pravidlo 6.2b(3)), a
- Upravit povrch země, odsunout nebo stlačit písek nebo volnou zeminu, nebo odsunout rosu, jinovatku nebo vodu (viz Pravidlo 6.2b(3)).

(9) Uhladit písek v *bankru* v rámci péče o *hřiště* poté, co míč zahraný z daného *bankru* je mimo něj (viz Pravidlo 12.2b(3)).

(10) Odstranit písek nebo volnou zeminu na *jamkovišti* nebo opravit poškození *jamkoviště* (viz Pravidlo 13.1c).

(11) 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.

8.1c Vyhnutí se trestu navrácením podmínek zlepšených v rozporu s Pravidlem 8.1a(1) nebo 8.1a(2) do původního stavu

Jestliže hráč *zlepší podmínky ovlivňující ránu* odsunutím, ohnutím nebo ulomením objektu v rozporu s Pravidlem 8.1a(1) nebo přesunutím objektu na určité místo v rozporu s Pravidlem 8.1a(2):

- Není to trestné, jestliže předtím, než zahraje svou další *ránu*, hráč odstraní toto *zlepšení* tím, že obnoví původní podmínky způsobem povoleným v níže uvedených (1) a (2).
- **Avšak** jestliže hráč *zlepší podmínky ovlivňující ránu* jakýmkoli jiným způsobem uvedeným v Pravidle 8.1a(3)-(5), už se nemůže vyhnout trestu tím, že by obnovil původní podmínky.

(1) **Jak obnovit podmínky zlepšené odsunutím, ohnutím nebo ulomením objektu.**

Předtím, než zahraje *ránu*, se hráč může vyhnout trestu za porušení Pravidla 8.1a(1) tím, že navrátí původní objekt do původní pozice, jak nejpřesněji je to možné, takže odstraní zlepšení způsobené porušením Pravidel, například:

- Vrácením *hraničního objektu* (jako je hraniční kolík), který byl odstraněn, nebo vrácením posunutého *hraničního objektu* do původní pozice poté, co byl odklopen do jiného úhlu, nebo
- Vrácením větve stromu nebo trávy nebo *nepohyblivé závady* do původní pozice poté, co s nimi by bylo pohnuto.

Avšak hráč se nemůže vyhnout trestu:

- Jestliže *zlepšení* nebylo odstraněno (třeba když se *hraniční objekt* nebo větev zlomily takovým podstatným způsobem, že je nelze vrátit do původní pozice), nebo
- Když při obnově podmínek použije jiný než původní objekt, například:
 - » Použije nějaký jiný nebo přidaný objekt (třeba když umístí do díry po hraničním kolíku jiný kolík nebo když přiváže posunutou větev tak, aby držela na místě), nebo
 - » Použije jiný materiál k tomu, aby původní objekt opravil (třeba když použije pásku k opravě zlomeného *hraničního objektu* nebo větve).

(2) **Jak obnovit podmínky zlepšené přesunutím objektu do určité pozice.** Předtím, než zahraje *ránu*, se hráč může vyhnout trestu za porušení Pravidla 8.1a(2) tím, že odstraní objekt, který byl umístěn do určité pozice.

8.1d Obnova podmínek zhoršených poté, co se míč zastavil

Jestliže *podmínky ovlivňující úder* jsou zhoršeny poté, co se míč zastavil:

- (1) **Kdy je povoleno obnovit zhoršené podmínky.** Jestliže zhoršení *podmínek ovlivňujících ránu* způsobila jakékoli jiná osoba než hráč, nebo *zvíře* či umělý objekt, může hráč, aniž by obdržel trest podle Pravidla 8.1a:
- Obnovit původní podmínky, jak nejlépe je to možné.
 - Míč *označit*, zvednout, očistit a *vrátit* na původní místo (viz Pravidla 14.1 a 14.2), jestliže je to potřebné k obnovení původních podmínek, nebo když při zhoršení podmínek skončil na míči nějaký materiál.
 - Jestliže zhoršené podmínky není možné jednoduše obnovit, míč zvednout a *vrátit* tak, že ho umístí na nejbližší místo (ne blíže *jamce*), které (1) poskytuje co možná nejvíce stejné podmínky, (2) se nachází do vzdálenosti jedné *délky hole* od původního místa, a (3) je v té samé *oblasti hřiště* jako původní místo.

Výjimka – Poloha míče zhoršena, když nebo poté, co je míč zvednut nebo se pohnul a nebyl dosud vrácen: Tuto situaci řeší Pravidlo 14.2d, ledaže ke zhoršení *polohy* došlo během doby, kdy byla hra zastavena, a míč byl zvednut, v kterémžto případě platí toto Pravidlo.

- (2) **Kdy není povoleno obnovit zhoršené podmínky.** Jestliže zhoršení *podmínek ovlivňujících ránu* způsobil sám hráč, přírodní objekt nebo *přírodní síly*, jako jsou vítr nebo voda, nesmí hráč tyto zhoršené podmínky nijak *zlepšit* podle Pravidla 8.1a (**vyjma** jak dovoluje Pravidlo 8.1c(1), 8.1c(2) a Pravidlo 13.1c).

Trest za zahrání neoprávněně nahrazeného míče nebo za zahrání z nesprávného místa v rozporu s Pravidlem 8.1d: Všeobecný trest podle Pravidla 6.3b nebo 14.7a.

Jestliže v rámci jednoho úkonu nebo v rámci vzájemně provázaných úkonů dojde k vícenásobnému porušení Pravidel, viz Pravidlo 1.3c(4).

Viz Pravidla 22.2 (ve čtyřhře může libovolný z *partnerů* vystupovat jako *strana* a úkon vykonaný *partnerem* se bere, jako kdyby ho vykonal hráč); **23.5** (ve hře čtyřmi míči může libovolný z *partnerů* vystupovat jako *strana* a úkon vykonaný *partnerem*, který se týká hráčova míče nebo *výstroje*, se bere, jako kdyby ho vykonal hráč).

8.2 Hráč úmyslně podnikne kroky za účelem změny fyzických podmínek ovlivňujících jeho vlastní míč v klidu nebo nadcházející ránu

8.2a Kdy Pravidlo 8.2 platí

Toto Pravidlo pokrývá pouze úmyslné úkony hráče za účelem změny jiných fyzických podmínek ovlivňujících jeho míč v klidu nebo nadcházející ránu.

Toto Pravidlo se nevztahuje na hráčovy úkony kdy:

- Úmyslně odrazí nebo zastaví svůj míč nebo úmyslně upraví fyzické podmínky ovlivňující, kde jeho míč může skončit (což pokrývají Pravidla 11.2 a 11.3), nebo
- Pozmění svoje *podmínky ovlivňující ránu* (což pokrývá Pravidlo 8.1a).

8.2b Zakázané úkony vedoucí ke změně jiných fyzických podmínek

Hráč nesmí úmyslně podniknout žádné kroky uvedené v Pravidle 8.1a (**vyjma** když je k tomu oprávněn podle Pravidla 8.1b, c nebo d), aby pozměnil jakékoli další fyzické podmínky ovlivňující:

- Kam se hráčův míč může dostat nebo kde se může zastavit po hráčově příštím nebo nějaké další *ráně*, nebo
- Kam se hráčův míč může dostat nebo kde se může zastavit, jestliže se *pohne* předtím, než s ním hráč zahraje *ránu* (například když je míč na prudkém svahu a hráč se obává, že by se mohl zakutálet do křoví).

Výjimka – Úkony prováděné jako péče o hřiště: Jestliže hráč pozmění jakékoli další fyzické podmínky v rámci péče o *hřiště* (jako je uhlazení stop v *bankru* nebo vrácení vyseknutého drnu zpátky na místo), není to trestné.

Trest za Porušení Pravidla 8.2: Všeobecný trest.

Viz Pravidla 22.2 (ve čtyřhře může libovolný z *partnerů* vystupovat jako *strana* a úkon vykonaný *partnerem* se bere, jako kdyby ho vykonal hráč); **23.5** (ve hře čtyřmi míči může libovolný z *partnerů* vystupovat jako *strana* a úkon vykonaný *partnerem*, který se týká hráčova míče nebo *výstroje*, se bere, jako kdyby ho vykonal hráč).

8.3 Hráč úmyslně podnikne kroky za účelem změny fyzických podmínek ovlivňujících míč v klidu nebo nadcházející ránu jiného hráče

8.3a Kdy Pravidlo 8.3 platí

Toto Pravidlo pokrývá pouze úmyslné úkony hráče za účelem změny jiných fyzických podmínek ovlivňujících míč v klidu jiného hráče nebo jeho nadcházející ránu.

Toto Pravidlo se nevztahuje na hráčovy úkony, kdy úmyslně odrazí nebo zastaví míč jiného hráče nebo úmyslně upraví fyzické podmínky ovlivňující, kde takový míč může skončit (což pokrývají Pravidla 11.2 a 11.3).

8.3b Zakázané úkony vedoucí ke změně jiných fyzických podmínek

Hráč nesmí úmyslně podniknout žádné kroky uvedené v Pravidle 8.1a (**vyjma** když je k tomu oprávněn podle Pravidla 8.1b, c nebo d), aby:

- Zlepšil nebo zhoršil *podmínky ovlivňující ránu* jiného hráče, nebo
- Změnil nějaké další fyzické podmínky ovlivňující:
 - » Kam se míč jiného hráče může dostat nebo kde se může zastavit po příští nebo nějaké další *ráně* tohoto hráče, nebo
 - » Kam se míč jiného hráče může dostat nebo kde se může zastavit, jestliže se *pohne* předtím, než s ním tento hráč zahraje *ránu*.

Výjimka – Úkony prováděné jako péče o hřiště: Jestliže hráč pozmění jakékoli takové fyzické podmínky v rámci péče o *hřiště* (jako je uhlazení stop v *bankru* nebo vrácení vyseknutého drnu zpátky na místo), není to trestné.

Trest za Porušení Pravidla 8.3: Všeobecný trest.

Viz Pravidla 22.2 (ve *čtyřhře* může libovolný z *partnerů* vystupovat jako *strana* a úkon vykonaný *partnerem* se bere, jako kdyby ho vykonal hráč); **23.5** (ve *hře čtyřmi míči* může libovolný z *partnerů* vystupovat jako *strana* a úkon vykonaný *partnerem*, který se týká hráčova míče nebo *výstroje*, se bere, jako kdyby ho vykonal hráč).

PRÁVIDLO 9

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

Účel:

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

- Jestliže se hráčův míč zastaví a následně se pohne vlivem přírodních sil, jako jsou vítr nebo voda, musí hráč běžně hrát míč z nového místa.
- Jestliže míč v klidu je zvednut, nebo s ním předtím, než je s ním zahrána rána, pohne jakákoli osoba nebo vnější vliv, musí se míč vrátit na původní místo.
- V blízkosti míče v klidu by hráči měli být opatrní. Hráč, který způsobí, že se pohne jeho míč nebo míč jeho soupeře, běžně obdrží trest (vyjma na jamkovišti).

Pravidlo 9 platí pro míč *ve hře* v klidu na *hřišti* a platí jak během *kola*, tak i když je hra zastavena podle Pravidla 5.7a.

9.1 Míč se hraje, jak leží

9.1a Míč se hraje z místa, kde se zastavil

Když je hráčův míč v klidu na *hřišti*, musí se hrát, jak leží, **vyjma** když Pravidla nařizují nebo umožňují hráči:

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

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

Jestliže se hráčův míč v klidu pohne poté, co hráč započal *ránu* nebo náprah k *ráně*, kterou následně zahraje:

- Míč se *nevrací* bez ohledu na to, co způsobilo jeho *pohnutí*.
- Místo toho hráč musí hrát míč z místa, kde se po dané ráně *zastaví*.
- Jestliže *pohnutí* míče způsobil hráč, pak o případném trestu rozhoduje Pravidlo 9.4b.

Trest za zahrání neoprávněně nahrazeného míče nebo za zahrání z nesprávného místa v rozporu s Pravidlem 9.1: Všeobecný trest podle Pravidla 6.3b nebo 14.7a.

Jestliže v rámci jednoho úkonu nebo v rámci vzájemně provázaných úkonů dojde k vícenásobnému porušení Pravidel, viz Pravidlo 1.3c(4).

9.2 Rozhodnutí, jestli se míč pohnul a z jakého důvodu

9.2a Rozhodnutí, jestli se míč pohnul

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

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

9.2b Rozhodnutí, z jakého důvodu se míč pohnul

Jestliže se hráčův míč v klidu *pohnul*:

- Musí se rozhodnout, z jakého důvodu se *pohnul*.
- Na základě toho se pak rozhodne, zda hráč musí míč *vrátit*, nebo ho hrát, jak leží, a také jestli bude udělen nějaký trest.

(1) **Čtyři možné příčiny.** Pravidla rozlišují čtyři možné příčiny, které mohly způsobit, že se míč v klidu *pohnul* předtím, než hráč odehrál *ránu*:

- *Přírodní síly* jako jsou vítr nebo voda (viz Pravidlo 9.3),
- Sám hráč, což zahrnuje také hráčova *nosiče* (viz Pravidlo 9.4),
- *Soupeř ve hře na jamky*, což zahrnuje také *soupeřova nosiče* (viz Pravidlo 9.5), nebo
- *Vnější vliv*, což zahrnuje také všechny ostatní hráče ve *hře na rány* (viz Pravidlo 9.6).

Viz Pravidla 22.2 (ve *čtyřhře* může libovolný z *partnerů* vystupovat jako *strana* a úkon vykonaný *partnerem* se bere, jako kdyby ho vykonal hráč); **23.5** (ve *hře čtyřmi míči* může libovolný z *partnerů* vystupovat jako *strana* a úkon vykonaný *partnerem*, který se týká hráčova míče nebo *výstroje*, se bere, jako kdyby ho vykonal hráč).

(2) **„Známo nebo prakticky jisto“ coby měřítko toho, co způsobilo pohnutí míče.**

- Má se za to, že hráč, jeho *soupeř* nebo *vnější vliv* způsobili, že se míč *pohnul*, pouze když je *známo nebo prakticky jisto*, že se tak stalo.
- Jestliže není *známo nebo prakticky jisto*, že příčinou *pohnutí* byl někdo z nich, má se za to, že míčem pohnuly *přírodní síly*.

Při uplatnění tohoto měřítka musí být vzaty do úvahy všechny rozumně dostupné informace, což znamená informace, které hráč zná nebo které může získat při vynaložení rozumného úsilí a bez zbytečného zdržování.

9.3 Míč se pohnul vlivem přírodních sil

Jestliže *pohnutí* hráčova míče v klidu způsobily *přírodní síly* (jako jsou vítr nebo voda):

- Není to trestné, a
- Míč se musí hrát ze svého nového místa.

Výjimka – Míč na jamkovišti musí být vrácen, jestliže se pohne poté, co již byl předtím zvednut a vrácen (viz Pravidlo 13.1d): Jestliže se hráčův míč na jamkovišti pohne poté, co ho již předtím hráč zvednul a *vrátil* na místo, ze kterého se následně *pohnul*:

- Míč se musí *vrátit* na původní místo (které, když není známo, musí být odhadnuto) (viz Pravidlo 14.2).
- Toto platí bez ohledu na to, co způsobilo jeho *pohnutí* (včetně *přírodních sil*).

Trest za zahrání neoprávněně nahrazeného míče nebo za zahrání z nesprávného místa v rozporu s Pravidlem 9.3: Všeobecný trest podle Pravidla 6.3b nebo 14.7a.

Jestliže v rámci jednoho úkonu nebo v rámci vzájemně provázaných úkonů dojde k vícenásobnému porušení Pravidel, viz Pravidlo 1.3c(4).

9.4 Míč zvednul nebo s ním pohnul hráč

Toto Pravidlo platí, pouze když je *známo nebo prakticky jisto*, že hráč (což zahrnuje také hráčova *nosiče*) svůj míč zvednul nebo že způsobil, že se *pohnul*.

9.4a Kdy se zvednutý nebo pohnutý míč musí vrátit

Jestliže hráč zvedne svůj míč v klidu, nebo když způsobil, že se *pohne*, musí se míč *vrátit* na původní místo (které, když není známo, musí být odhadnuto) (viz Pravidlo 14.2), **vyjma**:

- Když hráč zvedne svůj míč podle nějakého Pravidla, aby využil úlevu nebo *vrátil* míč na jiné místo (viz Pravidla 14.2d a 14.2e), nebo
- Když se míč *pohne* až poté, co hráč započal *ránu* nebo náprah k *ráně*, kterou následně zahraje (viz Pravidlo 9.1b).

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

Jestliže hráč zvedne svůj míč v klidu nebo se ho úmyslně dotkne nebo způsobil, že se *pohne*, obdrží **jednu trestnou ránu**.

Avšak existují čtyři **Výjimky**:

Výjimka 1 – Hráč může zvednout míč nebo s ním pohnout: Není trestné, jestliže hráč zvedne svůj míč nebo způsobí, že se *pohnul*, pokud tak učiní podle Pravidla, které:

- Dovoluje, aby byl míč zvednut a pak *vrácen* na původní místo,
- Vyžaduje, aby *pohnutý* míč byl *vrácen* na své původní místo, nebo
- Příkazuje nebo umožňuje hráči, aby *spustil* nebo umístil míč nebo aby zahrál míč z jiného místa.

Výjimka 2 – Náhodné pohnutí míčem předtím, než je nalezen: Není trestné, jestliže hráč náhodou způsobí, že se jeho míč *pohne*, když se ho snaží najít nebo identifikovat (viz Pravidlo 7.4).

Výjimka 3 – Náhodné pohnutí míčem na jamkovišti: Není trestné, jestliže hráč náhodou způsobí, že se *pohne* jeho míč na *jamkovišti* (viz Pravidlo 13.1d), bez ohledu na to, jak se to stalo.

Výjimka 4 – Náhodné pohnutí míčem při aplikaci Pravidla jinde než na jamkovišti: Není trestné, jestliže hráč náhodou způsobí, že se jeho míč jinde než na *jamkovišti* *pohne*, když se tak stane, zatím co podniká rozumné kroky v rámci:

- *Označování* pozice míče nebo zvedání nebo *vracení* míče, když je k tomu oprávněn (viz Pravidla 14.1 a 14.2),
- Odstraňování *pohyblivé závady* (viz Pravidlo 15.2),
- Obnovování zhoršených podmínek, když je k tomu oprávněn (viz Pravidlo 8.1d),
- Využívání úlevy podle nějakého Pravidla, včetně zjišťování, zda je úleva podle Pravidel dostupná (třeba při švihání holí kvůli zjištění překážení nějaké podmínky), nebo kde bude možno úlevu využít (třeba při určování *nejbližšího místa úplné úlevy*), nebo
- Měření podle nějakého Pravidla (třeba kvůli rozhodnutí o pořadí ve hře podle Pravidla 6.4).

Trest za zahrání neoprávně nahrazeného míče nebo za zahrání z nesprávného místa v rozporu s Pravidlem 9.4: Všeobecný trest podle Pravidla 6.3b nebo 14.7a.

Jestliže v rámci jednoho úkonu nebo v rámci vzájemně provázaných úkonů dojde k vícenásobnému porušení Pravidel, viz Pravidlo 1.3c(4).

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

Toto Pravidlo platí, pouze když je *známo nebo prakticky jisto*, že *soupeř* (což zahrnuje také *soupeřova nosiče*) zvednul hráčův míč v klidu nebo že způsobil, že se *pohnul*.

Jestliže *soupeř* odehraje hráčův míč jako *nesprávný míč*, platí Pravidlo 6.3c(1), nikoli toto Pravidlo.

9.5a Kdy se zvednutý nebo pohnutý míč musí vrátit

Jestliže *soupeř* zvedne hráčův míč v klidu nebo s ním pohne, musí se míč *vrátit* na původní místo (které, když není známo, musí být odhadnuto) (viz Pravidlo 14.2), **vyjma:**

- Když tím *soupeř* hráči daruje příští *ránu*, jamku nebo zápas (viz Pravidlo 3.2b), nebo
- Když *soupeř* zvedne hráčův míč nebo s ním pohne na základě hráčovy žádosti, protože hráč zamýšlí postupovat podle nějakého Pravidla a využít úlevu nebo *vrátit* míč na nějaké jiné místo.

9.5b Trest za zvednutí míče, úmyslné dotknutí míče nebo způsobení jeho pohnutí

Jestliže *soupeř* zvedne hráčův míč v klidu nebo se ho úmyslně dotkne nebo způsobí, že se *pohne*, obdrží **jednu trestnou ránu**.

Avšak existuje několik **Výjimek:**

Výjimka 1 – Soupeř je oprávněn zvednout hráčův míč: Není trestné, jestliže *soupeř* zvedne hráčův míč:

- Při darování *rány*, jamky nebo zápasu hráči, nebo
- Na základě hráčovy žádosti.

Výjimka 2 – Označení a zvednutí hráčova míče na jamkovišti učiněné omylem:

Není trestné, jestliže *soupeř* *označí* pozici hráčova míče a zvedne ho na *jamkovišti*, když se omylem domnívá, že je to jeho vlastní míč.

Výjimka 3 – Stejně výjimky, jako pro hráče: Není trestné, když *soupeř* náhodou způsobí, že se hráčův míč *pohne*, když se tak stane v rámci úkonů popsanych ve Výjimkách 2, 3 nebo 4 u Pravidla 9.4b.

Trest za zahrání neoprávněně nahrazeného míče nebo za zahrání z nesprávného místa v rozporu s Pravidlem 9.5: Všeobecný trest podle Pravidla 6.3b nebo 14.7a.

Jestliže v rámci jednoho úkonu nebo v rámci vzájemně provázaných úkonů dojde k vícenásobnému porušení Pravidel, viz Pravidlo 1.3c(4).

9.6 Míč zvednul nebo s ním pohnul vnější vliv

Jestliže je *známo* nebo *prakticky jisto*, že nějaký *vnější vliv* (včetně jiného hráče ve *hře* na *ránu* nebo jiného míče) zvednul hráčův míč nebo s ním *pohnul*:

- Není to trestné, a
- Míč se musí *vrátit* na původní místo (které, když není známo, musí být odhadnuto) (viz Pravidlo 14.2).

Toto platí bez ohledu na to, zda byl hráčův míč nalezen nebo ne.

Nicméně jestliže není *známo nebo prakticky jisto*, že nějaký *vnější vliv* zvednul hráčův míč nebo s ním *pohnul*, a tento míč je *ztracen*, musí hráč využít úlevu se *ztrátou rány a vzdálenosti* podle Pravidla 18.2.

Jestliže hráčův míč odehraje nějaký jiný hráč jako *nesprávný míč*, platí Pravidlo 6.3c(2), nikoli toto Pravidlo.

Trest za zahrání neoprávněně nahrazeného míče nebo za zahrání z nesprávného místa v rozporu s Pravidlem 9.6: Všeobecný trest podle Pravidla 6.3b nebo 14.7a.

Jestliže v rámci jednoho úkonu nebo v rámci vzájemně provázaných úkonů dojde k vícenásobnému porušení Pravidel, viz Pravidlo 1.3c(4).

9.7 Zvednutí markovátka nebo jeho pohnutí

Toto Pravidlo popisuje, co se má stát, jestliže *markovátka označující* pozici zvednutého míče je zvednuto nebo se pohne předtím, než je míč *vrácen*.

9.7a Míč nebo markovátka se musí vrátit

Jestliže bylo zvednuto hráčovo markovátka nebo se jakýmkoli způsobem pohnulo (včetně prostřednictvím *přírodních sil*) předtím, než byl míč *vrácen*, musí hráč buď:

- *Vrátit* míč na původní místo (které, když není známo, musí být odhadnuto) (viz Pravidlo 14.2), nebo
- Umístit *markovátka* tak, aby *označovalo* toto původní místo.

9.7b Trest za zvednutí markovátka nebo způsobení jeho pohnutí

Jestliže hráč nebo jeho *soupeř ve hře na jamky* zvedne hráčovo *markovátka* nebo způsobí, že se pohne (když je míč zvednut a nebyl dosud *vrácen*), pak hráč nebo jeho *soupeř* obdrží **jednu trestnou ránu**.

Výjimka – Výjimky u Pravidel 9.4b a 9.5b platí i pro zvednutí markovátka nebo jeho pohnutí: Ve všech případech, kdy hráč nebo jeho *soupeř* nejsou nijak potrestáni za to, že zvednou hráčův míč nebo s ním náhodou *pohnou*, nejsou potrestáni ani za zvednutí hráčova *markovátka* nebo za to, že s ním náhodou pohnou.

Trest za zahrání neoprávněně nahrazeného míče nebo za zahrání z nesprávného místa v rozporu s Pravidlem 9.7: Všeobecný trest podle Pravidla 6.3b nebo 14.7a.

Jestliže v rámci jednoho úkonu nebo v rámci vzájemně provázaných úkonů dojde k vícenásobnému porušení Pravidel, viz Pravidlo 1.3c(4).

PRÁVIDLO 10

Příprava a zahrání rány; Rada a pomoc; Nosič

Účel:

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

10.1 Zahrání rány

Účel:

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*:

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

10.1b Ukotvení hole

Při provádění *úderu* hráč nesmí mít ukotvenou hůl, ať už:

- Přímou tím, že opírá hůl nebo ruku, která ji drží, o libovolnou část svého těla (**vyjma** ruky nebo předloktí), nebo
- Nepřímou tím, že vytvoří „kotvící bod“, když opírá předloktí ruky držící hůl o libovolnou část svého těla proto, aby z této ruky vytvořil pevný bod, okolo kterého může druhá ruka hůl otáčet.

Jestliže se hráčova hůl, ruka, která ji drží, nebo předloktí této ruky během *úderu* pouze dotknou hráčova těla, aniž by je hráč o tělo opíral, nejedná se o porušení tohoto Pravidla.

Pro potřeby tohoto Pravidla zahrnuje pojem „předloktí“ část ruky pod loketním kloubem, včetně zápěstí.

DIAGRAM 10.1b: UKOTVENÍ HOLE

Povoleno	Zakázáno
 <p data-bbox="244 443 408 507">Držadlo se opírá o předloktí</p>	 <p data-bbox="573 443 744 507">Hůl je přitisknuta k břichu</p>
 <p data-bbox="109 687 291 783">Ani předloktí ani ruka držící hůl se nedotýkají těla</p>	 <p data-bbox="736 687 935 783">Předloktí nebo ruka držící hůl jsou přitisknuty k hrudi</p>

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

Hráč nesmí zahrát ránu z *postoje*, při kterém si úmyslně stoupne obkročmo ke *směru hry* nebo jeho prodloužení za míč nebo tak, že se *směru hry* nebo jeho prodloužení za míč dotýká některou nohou.

Pouze pro potřeby tohoto Pravidla nezahrnuje *směr hry* žádnou vzdálenost na žádnou stranu.

Výjimka – Není trestné, jestliže hráč takový postoj zaujme náhodou nebo proto, aby nestál ve směru hry jiného hráče.

10.1d Zahrání pohybujícího se míče

Hráč nesmí zahrát ránu míčem, který se pohybuje:

- Míč se „pohybuje“, jestliže neleží v klidu na místě.
- Když se míč, který se zastavil, pouze kýve (někdy se používá pojem, že osciluje), avšak zůstává nebo se vrací na původní místo, pak se považuje za míč v klidu a nejedná se o pohybuující se míč.

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

Výjimka 1 – Míč se pohne až poté, co hráč začal nápřah k ráně: Zahrání *rány* pohybujícím se míčem v této situaci řeší Pravidlo 9.1b, nikoli toto Pravidlo.

Výjimka 2 – Míč padající z týčka: Zahrání *rány* míčem padajícím z *týčka* řeší Pravidlo 6.2b(5), nikoli toto Pravidlo.

Výjimka 3 – Míč pohybující se ve vodě: Když se míč pohybuje ve vodě v rámci *trestné oblasti* nebo *náhodné vody*:

- Hráč může zahrát *ránu* tímto pohybujícím se míčem, a to beztrestně, nebo
- Hráč může využít úlevu podle Pravidla 16.1 nebo 17 a může tento pohybující se míč zvednout.

V žádném případě ale hráč nesmí zbytečně zdržovat hru (viz Pravidlo 5.6a) tím, že bude čekat, až vítr nebo vodní proud posunou míč na lepší místo.

Trest za porušení Pravidla 10.1: Všeobecný trest.

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

10.2 Rada a jiná pomoc

Účel:

Základní výzvou pro hráče je správná volba strategie a taktiky hry. Proto jsou dána omezení ohledně rad a jiné pomoci, kterou hráč může během kola dostat.

10.2a Rada

Během *kola* hráč nesmí:

- 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 se na ní hráč dotázal (třeba když se hráč dotkne holí ve vaku jiného hráče, aby zjistil, jakou hůl právě používá).

Toto neplatí před začátkem *kola*, když je hra zastavena podle Pravidla 5.7a nebo mezi *koly* v rámci soutěže.

Viz Pravidla 22, 23 a 24 (ve formách hry zahrnující *partnery* může hráč dávat *rady* svému *partnerovi* nebo jeho *nosiči* a může je také o *radu* požádat).

10.2b Jiná pomoc

(1) **Ukázání směru hry, když míč leží jinde než na jamkovišti.** Hráč si může nechat ukázat *směr hry*:

- Svým *nosičem* nebo jakoukoli jinou osobou tak, že si stoupne ve *směru hry* nebo blízko něj, **avšak** dotyčná osoba musí ustoupit stranou předtím, než hráč zahraje *ránu*.
- Položením předmětu (třeba vaku nebo ručníku) na *hřiště*, **avšak** daný předmět musí být odstraněn předtím, než hráč zahraje *ránu*.

(2) **Ukázání směru hry, když míč leží na jamkovišti.** Předtím, než hráč zahraje *ránu*, může pouze on sám nebo jeho nosič ukázat *směr hry*, **avšak** s těmito omezeními:

- Hráč nebo *nosič* se mohou dotknout *jamkoviště* rukou, nohou nebo čímkoli, co drží, **avšak** nesmí přitom *zlepšit podmínky ovlivňující ránu* v rozporu s Pravidlem 8.1a, a
- Hráč ani *nosič* nesmí 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 hráč zahraje *ránu*.

Když hráč provádí *úder*, nesmí *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*.

(3) **Žádný předmět nesmí být položen na zem tak, aby pomáhal při zaujímání postoje.** Při zaujímání *postoje pro ránu* nesmí hráč využít žádný předmět, který by položil na zem nebo který by si nechal položit na zem, aby mu pomohl s nasměrováním nohou nebo těla, jako třeba hůl položenou tak, aby ukazovala *směr hry*.

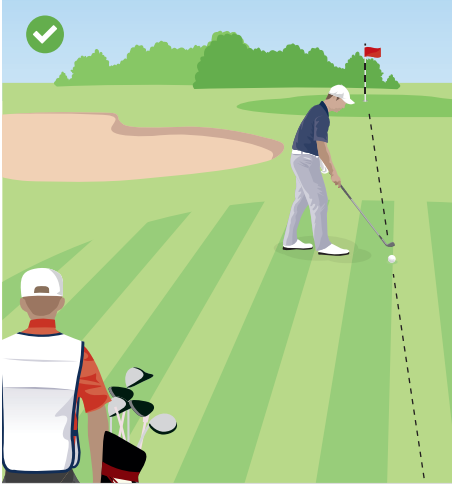

Jestliže hráč zaujme *postoj* v rozporu s tímto Pravidlem, nemůže se vyhnout trestu tím, že odstoupí od míče a daný předmět odstraní.

(4) **Omezení toho, kdy může nosič stát za hráčem.** Od okamžiku, kdy hráč začne zaujímat *postoj pro ránu*, až po samotné zahrání *rány*:

- Nesmí hráčův *nosič* úmyslně stát na místě v prodloužení *směru hry* dozadu za míč nebo blízko takového prodloužení, a to z jakéhokoli důvodu.
- Jestliže hráč zaujme *postoj* v rozporu s tímto Pravidlem, nemůže se vyhnout trestu tím, že odstoupí od míče.

Výjimka – Míč na jamkovišti: Jestliže je hráčův míč na *jamkovišti*, pak hráč neobdrží trest podle tohoto Pravidla, jestliže odstoupí od míče a nezačne znovu zaujímat *postoj*, dokud jeho *nosič* neopustí dané místo.

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

Povoleno	Zakázáno
	
<p>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(4).</p>	<p>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(4).</p>

Viz Pravidla 22, 23 a 24 (ve formách hry zahrnujících *partnery* může hráčův *partner* a *nosič* jeho *partnera* podniknout stejné kroky (s těmi samými omezeními), jako může podniknout hráčův *nosič* podle Pravidla 10.2b(2) a (4)).

(5) Fyzická ochrana před živly. Hráč nesmí provést *úder*:

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

Před samotným provedením *úderu* je taková pomoc nebo ochrana povolena, **vyjma** jak je zakázáno Pravidlem 10.2b(3) a (4).

Toto Pravidlo nezakazuje hráči, aby se při provádění *úderu* před živly chránil sám, jako když si oblékne ochranné oblečení nebo když si sám drží nad hlavou deštník.

Trest za porušení Pravidla 10.2: *Všeobecný trest*.

10.3 Nosič

Účel:

Hráč může míč *nosiče*, aby mu nosil hole, dával rady a i jinak mu pomáhal během kola, avšak existují omezení, co *nosič* může dělat. Hráč je odpovědný za úkony svého *nosiče* během kola, a jestliže *nosič* poruší Pravidla, hráč obdrží příslušný trest.

10.3a Nosič může hráči pomáhat během kola

(1) Hráč může mít v daný okamžik pouze jednoho *nosiče*. Hráč může mít *nosiče*, aby mu nosil nebo převážel hole a staral se o ně, dával *rady* a i jinak mu pomáhal během *kola*, **avšak** s těmito omezeními:

- Hráč nesmí mít v žádný okamžik víc než jednoho *nosiče*.
- Hráč může během *kola* změnit *nosiče*, **avšak** nesmí to udělat jen dočasně za účelem získání *rady* od nového *nosiče*.

Ať už hráč má nebo nemá *nosiče*, jakákoli další osoba, která jde s hráčem, nebo která pro hráče nese další věci (třeba oblečení do deště, deštník nebo jídlo a pití), není hráčovým *nosičem*, ledaže je za něj hráčem prohlášena nebo pokud zároveň nese nebo převáží hráčovy hole nebo se o ně stará.

- (2) **Dva nebo více hráčů může sdílet nosiče.** Když dojde k pravidlové situaci, která zahrnuje určité úkony učiněné *nosičem*, kterého hráči sdílí, je nutno rozhodnout, pro kterého hráče byly dané úkony činěny:
- Jestliže *nosič* provedl úkon na výslovný pokyn jednoho z hráčů, jehož je *nosičem*, pak se má za to, že úkon byl učiněn pro tohoto hráče.
 - Jestliže žádný z těchto hráčů nevydal pokyny k danému úkonu, pak se má za to, že úkon byl učiněn pro toho z hráčů, kteří daného *nosiče* sdílí, o jehož míč se v dané pravidlové situaci jedná.

Viz Postupy Soutěžního výboru, Sekce 8; Vzorové Místní pravidlo H-1 (Soutěžní výbor může přijmout Místní pravidlo zakazující nebo vyžadující použití *nosiče*, nebo omezující, kdo může být hráčovým *nosičem*).

Trest za porušení Pravidla 10.3a:

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

10.3b Co může nosič dělat

Zde jsou příklady toho, co *nosič* může a nemůže dělat:

- (1) **Úkony povolené vždy.** Následující úkony může *nosič* učinit vždy, když mu to Pravidla umožňují:
- Nést nebo převážet hráčovy hole a další *výstroj* nebo se o ně starat (včetně řízení golfového autíčka nebo táhnutí vozíku).
 - Hledat hráčův míč (Pravidlo 7.1).
 - Poskytnout hráči informace, *radu* nebo jinou pomoc kdykoli před zahráním *rány* (Pravidla 10.2a a 10.2b).
 - Uhrabat *bankry* nebo jiným způsobem pečovat o *hřiště* (Pravidla 8.2 Výjimka, 8.3 Výjimka a 12.2b(2) a (3)).
 - Odstranit písek nebo volnou zeminu na *jamkovišti* a opravit poškozené *jamkoviště* (Pravidlo 13.1c).
 - Odstranit nebo obsluhovat *praporkovou tyč* (Pravidlo 13.2b).
 - *Označit* místo, kde leží hráčův míč, a zvednout a *vrátit* míč na *jamkovišti* (Pravidla 14.1b Výjimka a 14.2b).
 - Očistit hráčův míč (Pravidlo 14.1c).
 - Odstranit volné *přírodní předměty* a *pohyblivé závady* (Pravidla 15.1 a 15.2).

- (2) **Úkony povolené pouze s pověřením od hráče.** Následující úkony může *nosič* učinit, pouze když Pravidla dovolují, aby je učinil hráč, a pouze když ho tím hráč pověří (pověření musí být dáno pro každý jednotlivý případ zvlášť, nelze ho udělit obecně na celé *kolo*):
- Obnovit podmínky, které byly zhoršeny poté, co se hráčův míč zastavil (Pravidlo 8.1d).
 - Zvednout hráčův míč, který leží jinde než na *jamkovišti*, podle Pravidla, které vyžaduje jeho *vrácení*, nebo poté, co se hráč rozhodl využít úlevu podle nějakého Pravidla (Pravidlo 14.1b).
- (3) **Nepovolené úkony.** *Nosič* nemůže provést následující úkony pro svého hráče nebo místo něj:
- Darovat *soupeři* příští *ránu*, jamku nebo zápas, nebo se se *soupeřem* dohodnout na stavu zápasu (Pravidlo 3.2).
 - Úmyslně stát na místě v prodloužení *směru hry* dozadu za hráče nebo blízko takového prodloužení, a to od okamžiku, když hráč začne zaujímat *postoj* pro *ránu*, až po samotné zahrání *rány* (Pravidlo 10.2b(4)), nebo podniknout jiné kroky zakázané Pravidlem 10.2b.
 - *Vrátit* míč, ledaže ho právě on zvednul nebo s ním *pohnul* (Pravidlo 14.2b).
 - *Spustit* nebo umístit míč do *oblasti úlevy* (Pravidlo 14.3).
 - Rozhodnout o využití úlevy podle nějakého Pravidla (třeba prohlášení míče za nehratelný podle Pravidla 19 nebo využití úlevy od *abnormálního stavu hřiště* nebo *trestné oblasti* podle Pravidla 16.1 nebo 17); *nosič* může hráči *radit*, jak má postupovat, ale samotné rozhodnutí je na hráči.

10.3c Hráč je odpovědný za nosičovy úkony a porušení Pravidel

Hráč je odpovědný za úkony svého *nosiče* během *kola*, jakož i během doby, kdy je hra zastavena podle Pravidla 5.7a, avšak nikoli před *kolem* nebo po *kole*.

Jestliže *nosič* svým úkonem poruší Pravidla, nebo kdyby daný úkon znamenal porušení Pravidel, pokud by ho učinil hráč, obdrží hráč trest podle příslušného Pravidla.

Jestliže působnost Pravidla závisí na tom, zda si je hráč vědom určitých skutečností, má se za to, že hráčova povědomost zahrnuje i všechno, co ví jeho *nosič*.

PRAVIDLO 11

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

Účel:

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

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

11.1 Míč v pohybu náhodou zasáhne osobu nebo vnější vliv

11.1a Žádný hráč není nijak potrestán

Jestliže míč v pohybu náhodou zasáhne jakoukoli osobu nebo *vnější vliv*:

- Žádný hráč není nijak potrestán.
- Toto platí, i když míč zasáhne hráče, *soupeře* nebo jakéhokoli jiného hráče nebo libovolného z jejich *nosičů* nebo *výstroj*.

Výjimka – Míč zahráný na jamkovišti ve hře na rány: Jestliže hráčův míč v pohybu zasáhne jiný míč v klidu na *jamkovišti*, přičemž oba míče byly před zahráním *rány* na *jamkovišti*, obdrží hráč **všeobecný trest (dvě trestné rány)**.

11.1b Míč se musí hrát, jak leží

Jestliže hráčův míč v pohybu náhodou zasáhne jakoukoli osobu nebo *vnější vliv*, musí se míč hrát, jak leží, **vyjma** dvou situací:

Výjimka 1 – Když se míč zahráný odjinud než z jamkoviště zastaví na jakékoli osobě, zvířeti nebo pohybujícím se vnějším vlivu: Hráč nesmí hrát míč, jak leží. Místo toho musí hráč využít úlevu:

- Když je míč kdekoli jinde než na *jamkovišti*. Hráč musí *spustit* původní nebo jiný míč v *oblasti úlevy* (viz Pravidlo 14.3):
 - » **Referenční bod:** Odhadnutý bod přímo pod místem, kde se míč poprvé zastavil na osobě, *zvířeti* nebo pohybujícím se *vnějším vlivu*.

- » 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.
- Když je míč na jamkovišti. Hráč musí umístit původní nebo jiný míč na odhadnutý bod přímo pod místem, kde se míč poprvé zastavil na osobě, *zvířeti* nebo pohybujícím se *vnějším vlivu*, za použití postupu pro *vrácení* míče podle Pravidla 14.2b(2) a 14.2e.

Výjimka 2 – Když míč zahráný z jamkoviště náhodou zasáhne jakoukoli osobu, zvíře nebo pohybující se vnější vliv (včetně jiného míče v pohybu) na jamkovišti: *Rána* se nepočítá a původní nebo jiný míč musí být *vrácen* na původní místo (které, když není známo, musí být odhadnuto) (viz Pravidlo 14.2), **vyjma** těchto dvou situací:

- Míč v pohybu zasáhne jiný míč v klidu nebo markovátka na jamkovišti. *Rána* se počítá a míč se musí hrát, jak leží. (Viz Pravidlo 11.1a ohledně případného trestu ve *hře na rány*.)
- Míč v pohybu náhodou zasáhne praporkovou tyč nebo osobu, která ji obsluhuje. Tuto situaci řeší Pravidlo 13.2b(2), nikoli toto Pravidlo.

Trest za zahrání neoprávněně nahrazeného míče nebo za zahrání z nesprávného místa v rozporu s Pravidlem 11.1: Všeobecný trest podle Pravidla 6.3b nebo 14.7a.

Jestliže v rámci jednoho úkonu nebo v rámci vzájemně provázaných úkonů dojde k vícenásobnému porušení Pravidel, viz Pravidlo 1.3c(4).

11.2 Míč v pohybu úmyslně odražen nebo zastaven osobou

11.2a Kdy Pravidlo 11.2 platí

Toto Pravidlo platí, pouze když je *známo nebo prakticky jisto*, že hráčův míč v pohybu byl úmyslně odražen nebo zastaven osobou, což nastane když:

- Nějaká osoba se úmyslně dotkne míče v pohybu, nebo
- Míč v pohybu zasáhne libovolnou *výstroj* nebo jiný objekt (**vyjma markovátka** nebo jiný míč v klidu, který byl v klidu i v okamžiku, kdy byl míč zahrán nebo se jinak začal pohybovat) nebo jakoukoli osobu (třeba hráčova *nosiče*), které hráč úmyslně postavil nebo nechal postavené na určitém místě tak, že *výstroj*, objekt nebo osoba mohou odrazit nebo zastavit míč v pohybu.

Výjimka – Míč úmyslně odražen nebo zastaven ve hře na jamky v okamžiku, kdy zřejmě neexistuje možnost, že by byl dohrán: Situaci, kdy je *soupeřův* míč

v pohybu úmyslně odražen nebo zastaven v okamžiku, kdy zřejmě neexistuje možnost, že by byl *dohrán*, a když se tak stane jako součást darování nebo když bylo potřeba míč *dohrát*, aby jamka byla půlena, řeší Pravidlo 3.2a(1) nebo 3.2b(1), nikoli toto Pravidlo.

Ohledně hráčova práva nechat si před *ránou* zvednout míč nebo *markovátka*, jestliže se rozumně domnívá, že by mu mohly napomáhat nebo překážet ve hře, viz Pravidlo 15.3.

11.2b Kdy je hráč potrestán

- Hráč obdrží **všeobecný trest**, jestliže úmyslně odrazí nebo zastaví libovolný míč v pohybu.
- Toto platí, ať už jde o hráčův vlastní míč, *soupeřův* míč nebo míč nějakého jiného hráče ve *hře na rány*.

Výjimka – Míč pohybující se ve vodě: Není trestné, jestliže hráč zvedne svůj míč pohybující se ve vodě v rámci *náhodné vody* nebo *trestné oblasti*, když využívá úlevu podle Pravidla 16.1 nebo 17 (viz Pravidlo 10.1d Výjimka 3).

Viz Pravidla 22.2 (ve *čtyřhře* může libovolný z *partnerů* vystupovat jako *strana* a úkon vykonaný *partnerem* se bere, jako kdyby ho vykonal hráč); **23.5** (ve *hře čtyřmi míči* může libovolný z *partnerů* vystupovat jako *strana* a úkon vykonaný *partnerem*, který se týká hráčova míče nebo *výstroje*, se bere, jako kdyby ho vykonal hráč).

11.2c Odkud se musí hrát míč, který byl úmyslně odražen nebo zastaven

Jestliže je *známo nebo prakticky jisto*, že hráčův míč v pohybu byl úmyslně odražen nebo zastaven nějakou osobou (ať už byl původní míč nalezen nebo ne), nesmí se hrát, jak leží. Místo toho musí hráč využít úlevu:

- (1) **Rána byl zahrána odjinud než z jamkoviště.** Hráč musí využít úlevu na základě odhadnutého místa, kde by se míč zastavil, kdyby nebyl odražen nebo zastaven:
 - Když by se míč zastavil kdekoli na hřišti vyjma jamkoviště. Hráč musí spustit původní nebo jiný míč v *oblasti úlevy* (viz Pravidlo 14.3):
 - » Referenční bod: Odhadnuté místo, kdy by se míč zastavil.
 - » 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.

- Když by se míč zastavil na jamkovišti. Hráč musí umístit původní nebo jiný míč na odhadnuté místo, kde by se míč zastavil za použití postupu pro vrácení míče podle Pravidla 14.2b(2) a 14.2e.
- Když by se míč zastavil mimo hřiště. Hráč musí využít úlevu se ztrátou rány a vzdáleností podle Pravidla 18.2.

(2) **Rána byla zahrána z jamkoviště.** *Rána* se nepočítá a původní nebo jiný míč musí být vrácen na původní místo (které, když není známo, musí být odhadnuto) (viz Pravidlo 14.2).

Trest za zahrání neoprávněně nahrazeného míče nebo za zahrání z nesprávného místa v rozporu s Pravidlem 11.2: Všeobecný trest podle Pravidla 6.3b nebo 14.7a.

Jestliže v rámci jednoho úkonu nebo v rámci vzájemně provázaných úkonů dojde k vícenásobnému porušení Pravidel, viz Pravidlo 1.3c(4).

11.3 Úmyslné přesunutí objektu nebo změna podmínek ovlivňujících míč v pohybu

Zatímco je míč v pohybu, nesmí hráč úmyslně podniknout žádný z následujících kroků k ovlivnění toho, kde se míč (ať už jde o hráčův míč nebo míč nějakého jiného hráče) může zastavit:

- Pozměnit fyzické podmínky libovolným úkonem uvedeným v Pravidle 8.1a (jako je vrácení vyseknutého drnu nebo stlačení vystouplé části trávníku), nebo
- Zvednout nebo posunout:
 - » *Volný přírodní předmět* (viz Pravidlo 15.1a, Výjimka 2), nebo
 - » *Pohyblivou závalu* (viz Pravidlo 15.2a, Výjimka 2).

Výjimka – Posunutí praporkové tyče, míče v klidu na jamkovišti nebo výstroje jiného hráče: Toto Pravidlo nezakazuje hráči zvednout nebo posunout:

- Odstraněnou *praporkovou tyč*,
- Míč v klidu na *jamkovišti*, nebo
- *Výstroj* nějakého jiného hráče (vyjma míče v klidu jinde než na *jamkovišti* nebo *markovátka* kdekoli na *hřišti*).

Odstranění *praporkové tyče* z *jamky* (včetně jejího obsluhování), zatímco je míč v pohybu, řeší Pravidlo 13.2, nikoli toto Pravidlo.

Trest za porušení Pravidla 11.3: Všeobecný trest.

Viz Pravidla 22.2 (ve *čtyřhře* může libovolný z *partnerů* vystupovat jako *strana* a úkon vykonaný *partnerem* se bere, jako kdyby ho vykonal hráč); **23.5** (ve *hře čtyřmi míči* může libovolný z *partnerů* vystupovat jako *strana* a úkon vykonaný *partnerem*, který se týká hráčova míče nebo *výstroje*, se bere, jako kdyby ho vykonal hráč).

IV.

Specifická Pravidla pro bankry a jamkoviště

PRAVIDLA 12–13



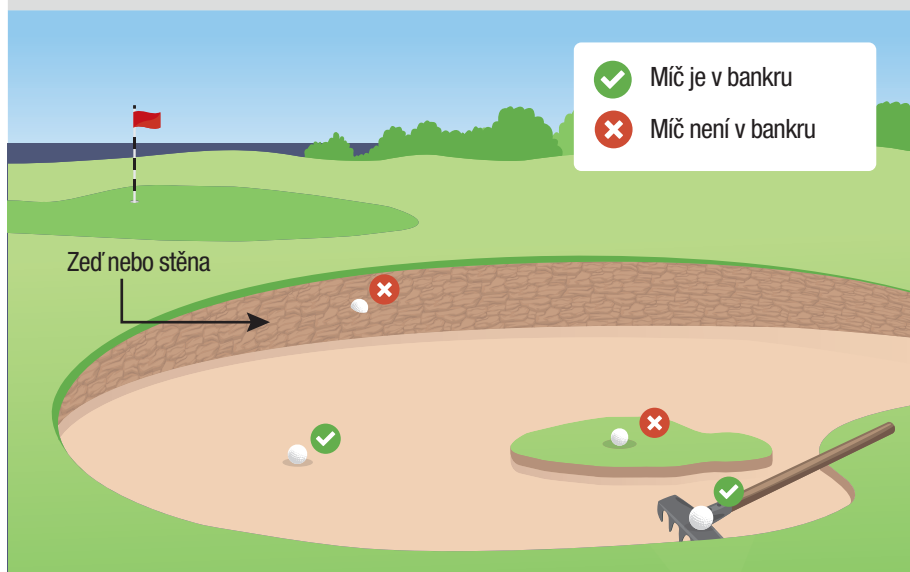
PRAVIDLO
12

Bankry

Účel:

Pravidlo 12 je specifické Pravidlo pro bankry, což jsou zvlášť připravené oblasti určené k prověření schopnosti hráčů hrát míč z písku. Aby se zajistilo, že hráči budou čelit této výzvě, existuje několik omezení ohledně dotknutí se písku před zahráním rány a toho, kde může hráč využít úlevu, když má 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.

12.1 Kdy je míč v bankru

Míč je v *bankru*, když se libovolná část míče:

- Dotýká písku na zemi uvnitř okrajů *bankru*, nebo
- Nachází uvnitř okrajů *bankru* a leží:
 - » Na zemi v místě, kde by běžně byl písek (jako když byl písek vyfoukán větrem nebo odplaven vodou), nebo
 - » Uvnitř nebo na *volném přírodním předmětu, pohyblivé závadě, abnormálním stavu hřiště* nebo *nedílné součásti*, která se dotýká písku v *bankru* nebo je na zemi v místě, kde by běžně byl písek.

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

Jestliže je míč jak v *bankru*, tak i jiné *oblasti hřiště*, viz Pravidlo 2.2c.

12.2 Hraní míče v bankru

Toto Pravidlo platí jak během *kola*, tak i v době, kdy je hra zastavena podle Pravidla 5.7a.

12.2a Odstranění volných přírodních předmětů a pohyblivých závad

Předtím, než zahraje míč v *bankru*, může hráč odstranit *volné přírodní předměty* podle Pravidla 15.1 a *pohyblivé závady* podle Pravidla 15.2.

V rámci takového úkonu se hráč může v rozumné míře dotknout písku v *bankru* nebo s ním pohnout.

12.2b Omezení ohledně dotknutí se písku v bankru

(1) **Kdy je dotknutí se písku trestné.** Předtím, než zahraje *ránu* míčem v *bankru*, hráč nesmí:

- 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 míčem nebo za ním (**vyjma** jak povoluje Pravidlo 7.1a při řádném hledání míče nebo Pravidlo 12.2a při odstraňování *volného přírodního předmětu* nebo *pohyblivé závady*),
 - » Při cvičném švih, nebo
 - » Při nápřahu k *ráně*.

- (2) **Kdy dotknutí se písku není trestné. Vyjma** případů uvedených v (1) toto Pravidlo nezakazuje hráči dotknout se písku v *bankru* jakýmkoli jiným způsobem, včetně:
- 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 je tam hodí nebo položí),
 - Měření, *označení*, zvednutí nebo *vrácení* míče nebo jiného úkonu podle Pravidel,
 - Opírání se o hůl v rámci odpočinku, zachování rovnováhy nebo zabránění pádu, nebo
 - Udeření do písku z frustrace nebo v hněvu.

Avšak hráč obdrží **všeobecný trest**, jestliže si při dotknutí se písku *zlepší podmínky ovlivňující ránu* v rozporu s Pravidlem 8.1a. (Viz též Pravidla 8.2 a 8.3 ohledně omezení *zlepšení* nebo zhoršení dalších fyzických podmínek ovlivňujících hru.)

- (3) **Poté, co je míč zahrán mimo bankr, neplatí žádná omezení.** Poté, co byl míč zahrán z *bankru* a skončil mimo něj, může hráč:

- Dotknout se písku v *bankru* beztrestně podle Pravidla 12.2b(1), a
- Uhladit písek v *bankru* v rámci péče o *hřiště* beztrestně podle Pravidla 8.1a.

Toto platí, i když míč skončí mimo *bankr* a:

- Hráč je povinen nebo má podle Pravidel možnost využít úlevu se *ztrátou rány a vzdálenosti* tak, že *spustí* míč v daném *bankru*, nebo
- Písek v *bankru* je ve *směru hry* hráčovy příští *rány* hrané odjinud než z daného *bankru*.

Avšak jestliže se míč zahráný z *bankru* opět dostane do toho samého *bankru*, nebo když hráč využije úlevu, při které *spustí* míč v daném *bankru*, pak se na tento míč *ve hře* opět vztahují všechna omezení pro míč v *bankru* daná Pravidly 12.2b(1) a 8.1a.

Trest za porušení Pravidla 12.2: Všeobecný trest.

12.3 Specifická Pravidla pro úlevu při míči v bankru

Když je míč v *bankru*, mohou pro úlevu platit zvláštní Pravidla, a to v těchto situacích:

- Překážení *abnormálního stavu hřiště* (Pravidlo 16.1c),
- Překážení nebezpečné *zvířecí* situace (Pravidlo 16.2), a
- Nehratelný míč (Pravidlo 19.3).

PRAVIDLO

13

Jamkoviště

Účel:

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:

Toto Pravidlo dovoluje hráči provést na jamkovišti úkony, které nejsou běžně dovoleny jinde než na jamkovišti, jako možnost označit, zvednout, očistit a vrátit míč, opravit poškození a odstranit písek nebo volnou zeminu na jamkovišti. Jestliže někdo náhodou způsobí pohnutí míče nebo markovátka na jamkovišti, není to trestné.

13.1a Kdy je míč na jamkovišti

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*.

Jestliže je míč jak na *jamkovišti*, tak i v jiné *oblasti hřiště*, viz Pravidlo 2.2c.

13.1b Označení, zvednutí a čištění míče na jamkovišti

Míč na *jamkovišti* může být zvednut a očištěn (viz Pravidlo 14.1).

Místo, kde míč ležel, musí být *označeno* předtím, než je míč zvednut, a míč musí být *vrácen* na původní místo (viz Pravidlo 14.2).

13.1c Povolené úpravy jamkoviště

Během *kola* nebo *doby*, kdy je hra zastavena podle Pravidla 5.7a, může hráč na *jamkovišti* vykonat následující úkony bez ohledu na to, jestli je jeho míč na *jamkovišti* nebo ne.

- (1) **Odstranění písku a volné zeminy.** Písek a volná zemina na *jamkovišti* (avšak ne kdekoli jinde na *hřišti*) mohou být beztrestně odstraněny.
- (2) **Oprava poškození.** Hráč může beztrestně opravit poškození *jamkoviště* tak, že podnikne rozumné kroky k tomu, aby 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 části *výstroje*, a
 - Bez zbytečného zdržování hry (viz Pravidlo 5.6a).

Nicméně jestliže hráč *zlepší jamkoviště* tím, že jeho úkony překročí rozumnou míru potřebnou k obnově *jamkoviště* do původního stavu (třeba vytvořením cestičky k *jamce* nebo použitím nepovoleného předmětu), obdrží hráč **všeobecný trest** za porušení Pravidla 8.1a.

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 oblastí s nerovnoměrným růstem trávy), nebo
- Běžného opotřebení *jamky*.

13.1d Když se míč nebo markovátko na jamkovišti pohne

Pro případ, kdy se *pohne* míč nebo *markovátko* na *jamkovišti*, existují dvě speciální Pravidla:

- (1) **Náhodné pohnutí míče není trestné.** Není trestné, jestliže hráč, *soupeř* nebo nějaký jiný hráč ve *hře na rány* náhodou *pohne* hráčovým míčem nebo *markovátkem* na *jamkovišti*.

Hráč musí:

- *Vrátit* míč na jeho původní místo (které, když není známo, musí být odhadnuto) (viz Pravidlo 14.2), nebo
- Umístit *markovátka* tak, aby *označovalo* původní místo.

Výjimka – Míč se musí hrát, jak leží, když se začne pohybovat poté, co hráč započal ránu nebo náprah k ráně, kterou následně zahraje (viz Pravidlo 9.1b).

Jestliže *soupeř* úmyslně zvedne hráčův míč nebo *markovátka* na *jamkovišti*, viz Pravidlo 9.4 nebo Pravidlo 9.5 ohledně případného trestu.

- (2) **Kdy se musí vrátit míč, kterým pohnuly přírodní síly.** Jestliže *přírodní síly* způsobily, že se hráčův míč na *jamkovišti* pohnul, pak to, odkud bude hráč hrát příští ránu, závisí na tom, jestli byl míč již zvednut a *vrácen* na původní místo:
- Míč byl již zvednut a vrácen. Míč musí být *vrácen* na původní místo (které, když není známo, musí být odhadnuto) (viz Pravidlo 14.2), přestože s ním pohnuly *přírodní síly* a nikoli hráč, *soupeř* nebo *vnější vliv* (viz Pravidlo 9.3, Výjimka).
 - Míč doposud nebyl zvednut a vrácen. Míč musí být hrán z nového místa, kde se zastaví (viz Pravidlo 9.3).

13.1e Zákaz zkoušení povrchu jamkoviště

Během *kola*, ani během *doby*, kdy je hra zastavena podle Pravidla 5.7a, nesmí hráč úmyslně zkoušet povrch *jamkoviště* nebo *nesprávného jamkoviště* tím, že by:

- Hladil jeho povrch, nebo
- Po něm kutálel míč.

Výjimka – Zkoušení povrchu jamkoviště mezi dvěma jamkami: Mezi dvěma jamkami hráč může hladit povrch *jamkoviště* právě dohrané jamky nebo jakéhokoli cvičného *jamkoviště*, nebo po nich kutálet míč (viz Pravidlo 5.5b).

Trest za zkoušení povrchu jamkoviště nebo nesprávného jamkoviště v rozporu s Pravidlem 13.1e: Všeobecný trest.

Jestliže v rámci jednoho úkonu nebo v rámci vzájemně provázaných úkonů dojde k vícenásobnému porušení Pravidel, viz Pravidlo 1.3c(4).

Viz Postupy Soutěžního výboru, Sekce 8; Vzorové Místní pravidlo I-2 (Soutěžní výbor může přijmout Místní pravidlo zakazující hráči kutálení míče po jamkovišti právě dohrané jamky).

13.1f Povinná úleva od nesprávného jamkoviště

(1) **Kdy nesprávné jamkoviště překáží.** K překážení podle tohoto Pravidla dochází, když:

- Jakákoli část hráčova míče se dotýká *nesprávného jamkoviště* nebo leží na něčem nebo v něčem (třeba jako je *volný přírodní předmět* nebo *závada*) a je uvnitř okrajů *nesprávného jamkoviště*, nebo
- *Nesprávné jamkoviště* fyzicky překáží hráči v prostoru zamýšleného *postoje* nebo švihů.

(2) **Úleva je povinná.** Když dochází k překážení *nesprávného jamkoviště*, hráč nesmí hrát míč, jak leží.

Místo toho musí hráč využít beztrestnou úlevu tak, že *spustí* původní nebo jiný míč v *oblasti úlevy* (viz Pravidlo 14.3):

- **Referenční bod:** *Nejbližší místo úplné úlevy* v té samé *oblasti hřiště*, kde se původní míč zastavil.
- **Velikost oblasti úlevy měřená od referenčního bodu:** Jedna *délka hole*, **avšak** s těmito omezeními:
 - » Musí být ve stejné *oblasti hřiště*, jako je referenční bod,
 - » Nesmí být blíže *jamce*, než referenční bod, a
 - » Musí poskytovat úplnou úlevu od jakéhokoli překážení *nesprávného jamkoviště*.

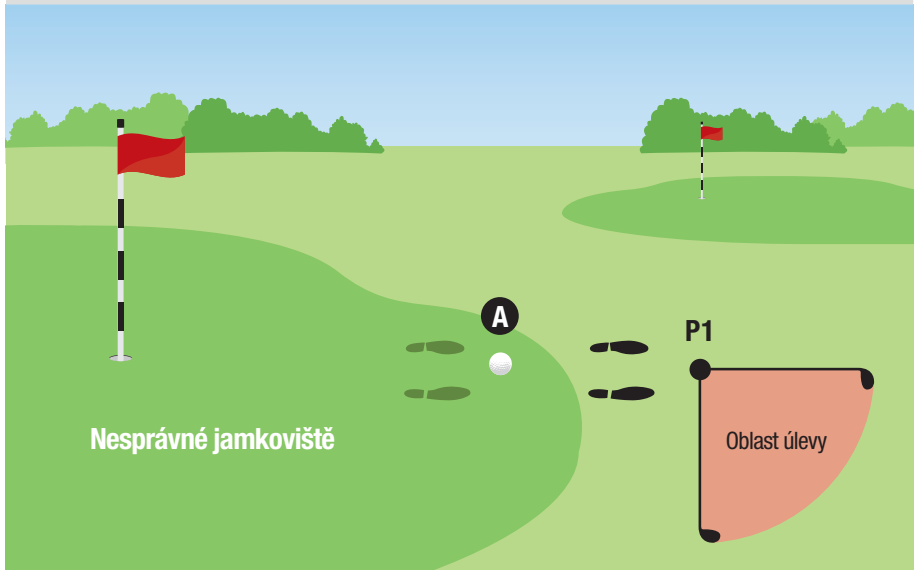
(3) **Kdy není nárok na úlevu.** Hráč nemá nárok na úlevu podle Pravidla 13.1f, jestliže k překážení *nesprávného jamkoviště* dochází pouze v důsledku toho, že hráč zvolí *hůl, postoj*, způsob provedení švihů nebo *směr hry*, jež jsou za dané situace neopodstatněné.

Viz Postupy Soutěžního výboru, Sekce 8; Vzorové Místní pravidlo D-3 (Soutěžní výbor může přijmout Místní pravidlo odepírající úlevu od *nesprávného jamkoviště*, které překáží pouze v prostoru zamýšleného *postoje*).

Trest za zahrání neoprávněně nahrazeného míče nebo za zahrání z *nesprávného místa* v rozporu s Pravidlem 13.1: *Všeobecný trest* podle Pravidla 6.3b nebo 14.7a.

Jestliže v rámci jednoho úkonu nebo v rámci vzájemně provázaných úkonů dojde k vícenásobnému porušení Pravidel, viz Pravidlo 1.3c(4).

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). Oblast úlevy zahrnuje vše do vzdálenosti jedné délky hole od tohoto referenčního bodu, ne blíže jamce než je tento bod a ve stejné oblasti hřiště, kde se původní míč zastavil. Hráč musí využít úplnou úlevu od nesprávného jamkoviště.

13.2 Praporková tyč

Účel:

Toto Pravidlo popisuje hráčovy možnosti ohledně praporkové tyče. Hráč může praporkovou tyč ponechat v jamce nebo ji nechat odstranit (což zahrnuje i možnost, že ji někdo obsluhuje a odstraní ji poté, co je míč zahrán), ale musí 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

- (1) **Hráč může ponechat praporkovou tyč v jamce.** Hráč může zahrát *ránu*, když je *praporková tyč* ponechána v *jamce*, což umožňuje, aby míč v pohybu zasáhl *praporkovou tyč*.

Hráč se k tomu musí rozhodnout předtím, než zahraje *ránu*, a to tím, že buď:

- Ponechá *praporkovou tyč* v *jamce* tak, jak je, nebo s ní pohne tak, aby byla uprostřed *jamky*, a nechá ji tak, nebo
- Nechá odstraněnou *praporkovou tyč* vrátit do *jamky*.

V každém případě:

- Hráč se nesmí pokusit získat jakoukoli výhodu tím, že úmyslně pohne s *praporkovou tyčí* tak, že nebude uprostřed *jamky*.
- Jestliže tak hráč učiní a jeho míč v pohybu následně zasáhne *praporkovou tyč*, obdrží hráč **všeobecný trest**.

- (2) **Trefení praporkové tyče v jamce není trestné.** Jestliže hráč zahraje *ránu*, když je *praporková tyč* ponechána v *jamce*, a míč v pohybu následně tuto *praporkovou tyč* zasáhne:

- Není to trestné (**vyjma** jak stanoveno v bodu (1)), a
- Míč se musí hrát, jak leží.

- (3) **Omezení, kdy hráč může pohnout praporkovou tyčí, která byla ponechána v jamce, nebo ji odstranit, zatímco je míč v pohybu.** Poté, co hráč zahrál ránu, když byla *praporková tyč* ponechána v *jamce*:
- Hráč ani jeho *nosič* nesmí úmyslně pohnout s *praporkovou tyčí* nebo ji odstranit proto, aby ovlivnil, kde se hráčův míč může zastavit (třeba kvůli tomu, aby míč nezasáhl *praporkovou tyč*). Jestliže se tak stane, obdrží hráč **všeobecný trest**.
 - **Avšak** není to trestné, jestliže hráč nechá s *praporkovou tyčí* pohnout nebo ji nechá odstranit z *jamky* z jiného důvodu, třeba když se oprávněně domnívá, že míč v pohybu předtím, než se zastaví, *praporkovou tyč* nezasáhne.
- (4) **Omezení, kdy ostatní hráči mohou pohnout praporkovou tyčí nebo ji odstranit, když se hráč rozhodl ji ponechat v jamce.** Jestliže hráč ponechal *praporkovou tyč* v *jamce* a nepověřil nikoho, aby ji obsluhoval (viz Pravidlo 13.2b(1)), žádný jiný hráč nesmí úmyslně odstranit *praporkovou tyč* nebo s ní pohnout proto, aby ovlivnil, kde se hráčův míč může zastavit.
- Jestliže tak nějaký hráč nebo jeho *nosič* učiní předtím, než hráč zahraje ránu, nebo během provádění *úderu*, a hráč tak zahraje ránu, aniž by si uvedeného byl vědom, nebo když tak učiní, zatímco je hráčův míč v pohybu po *úderu*, obdrží tento jiný hráč **všeobecný trest**.
 - **Avšak** není to trestné, jestliže tento jiný hráč nebo jeho *nosič* odstraní *praporkovou tyč* nebo s ní pohne z jiného důvodu, třeba když:
 - » Se oprávněně domnívá, že hráčův míč v pohybu předtím, než se zastaví, *praporkovou tyč* nezasáhne, nebo
 - » Si není vědom toho, že se hráč chystá zahrát ránu, nebo že je hráčův míč v pohybu.

Viz Pravidla 22.2 (ve *čtyřhře* může libovolný z *partnerů* vystupovat jako *strana* a úkon vykonaný *partnerem* se bere, jako kdyby ho vykonal hráč); **23.5** (ve *hře čtyřmi míči* může libovolný z *partnerů* vystupovat jako *strana* a úkon vykonaný *partnerem*, který se týká hráčova míče nebo *výstroje*, se bere, jako kdyby ho vykonal hráč).

13.2b Odstranění praporkové tyče z jamky

- (1) **Hráč může nechat praporkovou tyč odstranit z jamky.** Hráč může zahrát *ránu*, když je *praporková tyč* odstraněná z *jamky*, aby jeho míč v pohybu nezasáhl *praporkovou tyč* v *jamce*.

Hráč se musí rozhodnout předtím, než zahraje *ránu*, zda:

- Nechá *praporkovou tyč* odstranit z *jamky* předtím, než odehraje míč, nebo
- Někoho pověří, aby mu *praporkovou tyč* obsluhoval, což znamená, že dotyčná osoba:
 - » Nejprve bude držet *praporkovou tyč* v *jamce*, nad ní nebo vedle ní předtím, než hráč zahraje *ránu* a také během samotného *úderu*, aby tak ukázala hráči polohu *jamky*, a
 - » Následně po zahrání *rány praporkovou tyč* odstraní.

Má se za to, že hráč pověřil někoho obsluhováním *praporkové tyče*, jestliže:

- Hráčův *nosič* drží *praporkovou tyč* v *jamce*, nad ní nebo vedle ní, nebo stojí bezprostředně u *jamky*, zatímco je prováděn *úder*, a to i když si toho hráč není vědom,
 - Hráč požádá jakoukoli jinou osobu, aby mu obsluhovala *praporkovou tyč* a tato osoba tak učiní, nebo
 - Hráč vidí, že nějaká jiná osoba drží *praporkovou tyč* v *jamce*, nad ní nebo vedle ní, nebo stojí bezprostředně u *jamky* a hráč zahraje *ránu*, aniž by dotyčnou osobu požádal, aby odstoupila nebo ponechala *praporkovou tyč* v *jamce*.
- (2) **Co dělat, když míč zasáhne praporkovou tyč nebo osobu, která ji obsluhuje.** Jestliže hráčův míč v pohybu zasáhne *praporkovou tyč*, kterou hráč nechal odstranit podle (1), nebo zasáhne osobu obsluhující *praporkovou tyč* (nebo cokoli, co tato osoba drží), pak další kroky závisí na tom, zda k tomu došlo náhodou nebo úmyslně:
- Míč náhodou zasáhne praporkovou tyč nebo osobu, která ji odstranila nebo ji obsluhuje. Jestliže hráčův míč v pohybu náhodou zasáhne *praporkovou tyč* nebo osobu, která ji odstranila nebo ji obsluhuje (nebo cokoli, co tato osoba drží), není to trestné a míč se musí hrát, jak leží.
 - Míč úmyslně odražen nebo zastaven osobou obsluhující praporkovou tyč. Jestliže osoba, která obsluhuje *praporkovou tyč*, úmyslně odrazí nebo zastaví hráčův míč v pohybu, platí Pravidlo 11.2c:
 - » Odkud se bude míč hrát. Hráč nesmí hrát míč, jak leží, namísto toho musí využít úlevu podle Pravidla 11.2c.

- » Kdy je to trestné. Jestliže tím, kdo úmyslně odrazil nebo zastavil míč, byl nějaký hráč nebo jeho *nosič*, pak tento hráč obdrží **všeobecný trest** za porušení Pravidla 11.2.

Pro potřeby tohoto Pravidla pojem „úmyslně odrazil nebo zastavil“ znamená totéž, co v Pravidle 11.2a, a zahrnuje, když hráčův míč v pohybu zasáhne:

- Odstraněnou *praporkovou tyč*, která byla úmyslně umístěna nebo ponechána na určitém místě na zemi tak, aby mohla odrazit nebo zastavit hráčův míč,
- Obsluhovanou *praporkovou tyč*, kterou daná osoba úmyslně ponechala v *jamce* nebo ji neodstranila z cesty pohybuujícímu se míči, nebo
- Osobu, která odstranila nebo obsluhovala *praporkovou tyč* (nebo cokoli, co tato osoba drží), a která vědomě neustoupila z cesty pohybuujícímu se míči.

Výjimka – Omezení ohledně úmyslného posunutí praporkové tyče s cílem ovlivnit míč v pohybu (viz Pravidlo 11.3).

Viz Pravidla 22.2 (ve *čtyřhře* může libovolný z *partnerů* vystupovat jako *strana* a úkon vykonaný *partnerem* se bere, jako kdyby ho vykonal hráč); **23.5** (ve *hře čtyřmi míči* může libovolný z *partnerů* vystupovat jako *strana* a úkon vykonaný *partnerem*, který se týká hráčova míče nebo *výstroje*, se bere, jako kdyby ho vykonal hráč).

13.2c Míč se opírá o praporkovou tyč v jamce

Jestliže se hráčův míč zastaví o *praporkovou tyč*, která je v *jamce*, pak:

- Jestliže je jakákoli část míče v *jamce* pod úrovní povrchu *jamkoviště*, má se za to, že míč byl *dohrán*, přestože není celým objemem pod povrchem.
- Jestliže žádná část míče není v *jamce* pod povrchem *jamkoviště*:
 - » Míč není *dohrán* a musí se hrát, jak leží.
 - » Jestliže je *praporková tyč* odstraněna a 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* (viz Pravidlo 14.2).

Trest za zahrání neoprávněně nahrazeného míče nebo za zahrání z nesprávného místa v rozporu s Pravidlem 13.2c: Všeobecný trest podle Pravidla 6.3b nebo 14.7a.

Jestliže v rámci jednoho úkonu nebo v rámci vzájemně provázaných úkonů dojde k vícenásobnému porušení Pravidel, viz Pravidlo 1.3c(4).

Ve *hře na rány* je hráč **diskvalifikován**, jestliže *nedohraje* jamku, jak vyžaduje Pravidlo 3.3c.

13.3 Míč přesahuje okraj jamky

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

Jestliže jakákoli část míče přesahuje okraj *jamky*:

- Hráči je poskytnut přiměřený čas na to, aby došel k *jamce*, a ještě dalších deset vteřin na to, aby vyčkal, zda míč spadne do *jamky*.
- Jestliže míč během této čekací doby spadne do *jamky*, pak hráč svým předchozím úderem jamku *dohrál*.
- Jestliže míč během této čekací doby do *jamky* nespadne:
 - » Má se za to, že míč je v klidu.
 - » Jestliže míč poté spadne do *jamky* předtím, než je zahrán, pak hráč svým předchozím úderem jamku *dohrál*, avšak musí si k výsledku jamky připočítat **jednu trestnou ránu**.

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

Jestliže je míč přesahující okraj *jamky* zvednut nebo *pohnut* před uplynutím čekací doby podle Pravidla 13.3a, má se za to, že míč byl v klidu:

- Míč musí být *vrácen* na okraj *jamky* (viz Pravidlo 14.2), a
- Čekací doba podle Pravidla 13.3a již neplatí. (Viz Pravidlo 9.3 ohledně toho, co dělat, když s *vráceným* míčem následně *pohnou přírodní síly*.)

Jestliže *soupeř* ve *hře na jamky* nebo nějaký jiný hráč ve *hře na rány* úmyslně zvedne hráčův míč přesahující okraj *jamky* nebo s ním *pohne* předtím, než uplyne čekací doba, pak:

- Ve *hře na jamky* se má za to, že hráč svým předchozím úderem *jamku dohrál*, avšak *soupeř* neobdrží žádný trest podle Pravidla 11.2b.
- Ve *hře na rány* hráč, který zvedl míč nebo s ním *pohnul*, obdrží **všeobecný trest (dvě trestné rány)**. Míč musí být *vrácen* na okraj *jamky* (viz Pravidlo 14.2).

V.

Zvednutí a vrácení míče do hry

PRAVIDLO 14



PRÁVIDLO
14

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

Účel:

Pravidlo 14 popisuje, kdy a jak hráč může označit polohu míče v klidu, zvednout a očistit míč, a jak ho má poté vrátit zpět do hry tak, aby byl míč hrán ze správného místa.

- Když se má zvednutý nebo pohnutý míč vrátit, musí být položen na původní místo.
- Jestliže hráč využívá úlevu (ať už beztrestnou nebo s trestem), původní nebo nahrazený míč musí být spuštěn v určité oblasti úlevy.

Pochybení v rámci těchto postupů může být beztrestně napraveno předtím, než je míč odehrán, avšak hráč obdrží trest, jestliže zahraje míč z nesprávného místa.

14.1 Označení, zvednutí a čištění míče

Toto Pravidlo se vztahuje na úmyslné „zvednutí“ hráčova míče v klidu, což zahrnuje jeho sebrání rukou, otáčení s ním na místě nebo jakýkoli jiný úkon učiněný s cílem míčem *pohnout* z daného místa.

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

Předtím, než hráč zvedne míč podle Pravidla, které vyžaduje jeho *vrácení* na původní místo, musí hráč *označit* jeho polohu, což znamená:

- Položit *markovátka* bezprostředně za míč nebo bezprostředně vedle něj, nebo
- Přidržit hůl na zemi bezprostředně za míčem nebo bezprostředně vedle něj.

Jestliže je místo označeno *markovátkem*, musí hráč po vrácení míče *markovátka* odstranit předtím, než zahraje *ránu*.

Jestliže hráč zvedne svůj míč, aniž by *označil* jeho polohu, *označí* polohu nesprávným způsobem nebo zahraje *ránu*, aniž předtím odstraní *markovátka*, obdrží **jednu trestnou ránu**.

Jestliže v rámci jednoho úkonu nebo v rámci vzájemně provázaných úkonů dojde k vícenásobnému porušení Pravidel, viz Pravidlo 1.3c(4).

Jestliže je míč zvedán, protože hráč bude využívat úlevu podle Pravidel, nemusí hráč před zvednutím míče *označit* jeho polohu.

14.1b Kdo může zvednout míč

Hráčův míč může podle Pravidel zvednout pouze:

- Sám hráč, nebo
- Kdokoli, koho hráč pověří, **avšak** takové pověření musí být dáno před každým jednotlivým zvednutím zvlášť, pověření nelze udělit obecně na celé *kolo*.

Výjimka – Nosič může zvednout hráčův míč na jamkovišti bez pověření: Když je hráčův míč na *jamkovišti*, může ho jeho *nosič* zvednout bez hráčova pověření.

Jestliže *nosič* zvedne hráčův míč bez pověření kdekoli jinde než na *jamkovišti*, obdrží hráč **jednu trestnou ránu** (viz Pravidlo 9.4).

14.1c Čištění zvednutého míče

Míč zvednutý na *jamkovišti* může být vždy očištěn (viz Pravidlo 13.1b).

Míč zvednutý jinde než na *jamkovišti* může být očištěn vždy, **vyjma** když je zvednut:

- Aby se zjistilo, zda je naseknutý nebo prasklý. Čištění není povoleno (viz Pravidlo 4.2c(1)).
- K identifikaci. Čištění je povoleno pouze v míře potřebné k identifikaci (viz Pravidlo 7.3).
- Protože překáží ve hře. Čištění není povoleno (viz Pravidlo 15.3b(2)).
- Aby se zjistilo, zda je možná úleva. Čištění není povoleno, ledaže hráč následně využije úlevu podle Pravidel (viz Pravidlo 16.4).

Jestliže hráč očistí míč, když to není povoleno, obdrží **jednu trestnou ránu**.

Jestliže v rámci jednoho úkonu nebo v rámci vzájemně provázaných úkonů dojde k vícenásobnému porušení Pravidel, viz Pravidlo 1.3c(4).

Viz Pravidla 22.2 (ve čtyřhře může libovolný z *partnerů* vystupovat jako *strana* a úkon vykonaný *partnerem* se bere, jako kdyby ho vykonal hráč); **23.5** (ve hře čtyřmi míči může libovolný z *partnerů* vystupovat jako *strana* a úkon vykonaný *partnerem*, který se týká hráčova míče nebo *výstroje*, se bere, jako kdyby ho vykonal hráč).

14.2 Vrácení míče na místo

Toto Pravidlo platí, kdykoli byl míč zvednut nebo *pohnut* a Pravidla vyžadují jeho *vrácení*.

14.2a Musí se použít původní míč

Při *vrácení* míče musí být použit původní míč.

Výjimka – Jiný míč lze použít, když:

- Původní míč není dosažitelný v rámci přiměřeného úsilí a během několika málo vteřin, pokud ovšem hráč úmyslně nezpůsobil, že míč není dosažitelný,
- Původní míč je naseknutý nebo prasklý (viz Pravidlo 4.2c),
- Hra je obnovena poté, co byla zastavena (viz Pravidlo 5.7d), nebo
- Původní míč odehrál jiný hráč jako *nesprávný míč* (viz Pravidlo 6.3c(2)).

14.2b Kdo a jak musí vrátit míč

(1) **Kdo může vrátit míč.** Hráčův míč musí podle Pravidel *vrátit* pouze:

- Sám hráč, nebo
- Kdokoli, kdo míč zvednul nebo s ním *pohnul* (i když k tomu tato osoba nebyla podle Pravidel oprávněna).

Jestliže hráč odehraje míč, který byl *vrácen* někým, kdo tak nesmí učinit, obdrží hráč **jednu trestnou ránu**.

(2) **Jak musí být míč vrácen.** Míč musí být *vrácen* tak, že je položen na příslušné místo, na kterém po zanechání zůstane ležet.

Jestliže hráč odehraje míč, který byl *vrácen* nesprávným způsobem, ale na správné místo, obdrží hráč **jednu trestnou ránu**.

14.2c Místo, kam se má míč vrátit

Míč musí být *vrácen* na původní místo (které, když není známo, musí být odhadnuto), **vyjma** když musí být *vrácen* na jiné místo podle Pravidla 14.2d(2) a 14.2e.

Jestliže se míč opíral o *nepohyblivou závalu, 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 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 pohnutí nějakých *volných přírodních předmětů* v důsledku zvednutí míče nebo když se s ním *pohnulo*, není potřeba je vracet.

Ohledně omezení odstraňování *volných přírodních předmětů* předtím, než je zvednutý nebo *pohnutý* míč *vrácen*, viz Pravidlo 15.1a, Výjimka 1.

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

Jestliže se původní *poloha* zvednutého nebo *pohnutého* míče změnila, musí hráč míč *vrátit* následovně:

(1) **Míč v písku.** Když je míč v písku, ať už v *bankru* nebo kdekoli jinde na *hřišti*:

- Při *vrácení* míče na původní místo (které, když není známo, musí být odhadnuto) (viz Pravidlo 14.2c) musí hráč obnovit jeho původní *polohu* tak věrně, jak je to možné.
- Jestliže byl míč zcela přikryt pískem, může hráč při obnově *polohy* nechat malou část míče viditelnou.

Jestliže hráč v rozporu s tímto Pravidlem *polohu* míče neobnoví, bude hrát z *nesprávného místa*.

(2) **Míč jinde než v písku.** Když byl míč jinde než v písku, musí hráč *vrátit* míč tak, že ho umístí 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) (viz Pravidlo 14.2c),
- Není blíže *jamce*, a
- Je v té samé *oblasti hřiště*, jako původní místo.

Jestliže hráč ví, že došlo ke změně původní *polohy* míče, ale neví, jaká ta *poloha* byla, musí hráč původní *polohu* odhadnout a míč *vrátit* podle (1) nebo (2).

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 hráč pokusí míč *vrátit*, ale míč nezůstane ležet na původním místě, musí to hráč zkusit ještě jednou.

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

- 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 podle Pravidla 6.3b nebo 14.7a.

Jestliže v rámci jednoho úkonu nebo v rámci vzájemně provázaných úkonů dojde k vícenásobnému porušení Pravidel, viz Pravidlo 1.3c(4).

Viz Pravidla 22.2 (ve čtyřhře může libovolný z *partnerů* vystupovat jako *strana* a úkon vykonaný *partnerem* se bere, jako kdyby ho vykonal hráč); **23.5** (ve hře čtyřmi míči může libovolný z *partnerů* vystupovat jako *strana* a úkon vykonaný *partnerem*, který se týká hráčova míče nebo *výstroje*, se bere, jako kdyby ho vykonal hráč).

14.3 Spuštění míče v oblasti úlevy

Toto Pravidlo platí, kdykoli hráč musí *spustit* míč, když využívá úlevu podle Pravidel, včetně toho, kdy hráč musí úlevu dokončit umístěním míče podle Pravidla 14.3c(2).

Jestliže hráč *vylepší oblast úlevy* před *spuštěním* nebo během *spuštění* míče, viz Pravidlo 8.1.

14.3a Lze použít původní míč i jiný míč

Hráč může použít původní míč nebo jiný míč.

To znamená, že kdykoli hráč *spouští* nebo umísťuje míč podle tohoto Pravidla, může použít jakýkoli míč.

14.3b Míč musí být spuštěn správným způsobem

Hráč musí míč *spustit* správným způsobem, což zahrnuje splnění všech tří následujících požadavků:

- (1) **Míč musí spustit hráč.** Míč musí být *spuštěn* pouze hráčem. Nemůže to udělat ani hráčův *nosič*, ani nikdo jiný.
- (2) **Míč musí být spuštěn přímo dolů z výšky kolen, aniž by se dotknul hráče nebo výstroje.** Hráč musí míč upustit z místa v úrovni výšky kolen tak, aby míč:
 - Spadl přímo dolů, aniž by ho hráč přitom házel, roztáčel nebo kutálel či jiným pohybem případně ovlivňoval, kde se míč zastaví, a
 - Se nedotkl žádné části hráčova těla ani jeho *výstroje* předtím, než dopadne na zem.

„Výška kolen“ znamená úroveň výšky kolene hráče, když stojí.

DIAGRAM 14.3b: SPOUŠTĚNÍ Z VÝŠKY KOLEN



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.

(3) **Míč musí být spuštěn v oblasti úlevy.** Míč musí být *spuštěn v oblasti úlevy*. Když hráč *spouští* míč, může stát buď uvnitř *oblasti úlevy* nebo mimo ni.

Jestliže je míč *spuštěn* nesprávným způsobem, protože nebyl splněn jeden nebo více z těchto tří požadavků, pak:

- Hráč musí *spustit* míč 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 míč umístěn podle Pravidla 14.3c(2).

Jestliže hráč namísto nového *spuštění* odehraje míč z místa, kde se zastavil poté, co byl *spuštěn* nesprávným způsobem, pak:

- Jestliže byl míč odehrán z *oblasti úlevy*, obdrží hráč **jednu trestnou ránu** (avšak nezahrál z *nesprávného místa* podle Pravidla 14.7a).
- **Avšak** jestliže byl míč odehrán z místa mimo *oblast úlevy*, nebo když byl umístěn, zatímco měl být *spuštěn* (bez ohledu na to, odkud byl odehrán), obdrží hráč **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.

(1) Hráč ukončí úlevu, když se míč spuštěný správným způsobem zastaví v oblasti úlevy. Míč se musí zastavit v *oblasti úlevy*.

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

- Jestliže se míč zastaví v *oblasti úlevy*, hráč ukončil úlevu a musí hrát míč, jak leží.
- Jestliže se míč zastaví mimo *oblast úlevy*, musí hráč použít postup podle Pravidla 14.3c(2).

V každém případě není pro nikoho trestné, jestliže míč *spuštěný* správným způsobem náhodou zasáhne jakoukoli osobu, *výstroj* nebo jiný *vnější vliv* předtím, než se zastaví.

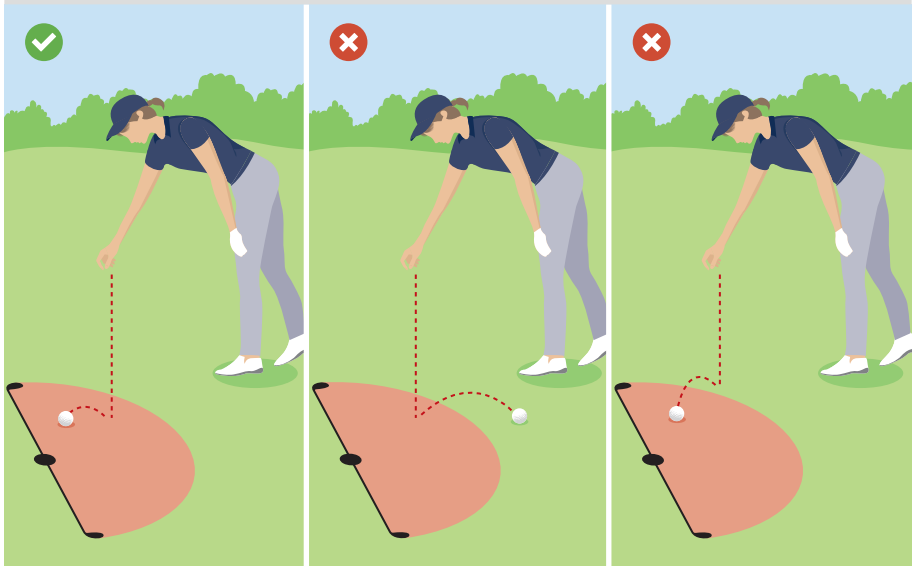
Výjimka – Když je míč spuštěný správným způsobem úmyslně odražen nebo vychýlen osobou: V případě, že *spuštěný* míč je úmyslně odražen nebo zastaven jakoukoli osobou předtím, než se zastaví, viz Pravidlo 14.3d.

- (2) **Co dělat, když míč spuštěný správným způsobem se zastaví mimo oblast úlevy.** Jestliže se míč zastaví mimo *oblast úlevy*, musí hráč míč *spustit* ještě jednou.

Jestliže se i při tomto druhém pokusu míč zastaví mimo *oblast úlevy*, musí hráč dokončit úlevu tak, že umístí míč v souladu s postupem pro *vrácení* míče podle Pravidla 14.2b(2) a 14.2e:

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

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 oblasti 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.

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

Pro potřeby tohoto Pravidla je *spuštěný míč* „úmyslně odražen nebo zastaven“, když:

- Se míče v pohybu nějaká osoba úmyslně dotkne poté, co dopadne na zem, nebo
- Míč v pohybu zasáhne jakoukoli *výstroj* nebo jiný předmět nebo osobu (jako třeba hráčova *nosiče*), jež byla hráčem úmyslně umístěna nebo ponechána na určitém místě tak, aby tato *výstroj*, jiný předmět nebo osoba mohla odrazit nebo zastavit hráčův míč v pohybu.

Jestliže je hráčův míč *spuštěný* správným způsobem odražen nebo zastaven jakoukoli osobou (ať už uvnitř *oblasti úlevy* nebo mimo ni) předtím, než se zastaví, pak:

- Hráč musí *spustit* míč znovu za použití postupu podle Pravidla 14.3b (což znamená, že *spuštění*, při kterém byl míč úmyslně odražen nebo zastaven se nezapočítává do dvou vyžadovaných pokusů o *spuštění* předtím, než musí být míč umístěn podle Pravidla 14.3c(2)).
- Jestliže byl míč úmyslně odražen nebo zastaven jakýmkoli hráčem nebo jeho *nosičem*, obdrží tento hráč **všeobecný trest**.

Výjimka – Když neexistuje rozumná možnost, že se míč zastaví v oblasti úlevy:

Jestliže je míč *spuštěný* správným způsobem úmyslně odražen nebo zastaven (ať už uvnitř *oblasti úlevy* nebo mimo ni), přičemž neexistuje rozumná možnost, že se míč zastaví v *oblasti úlevy*, pak:

- Žádný z hráčů neobdrží žádný trest, a
- Má se za to, že spuštěný míč se zastavil mimo *oblast úlevy*, a dané *spuštění* se započítává do dvou vyžadovaných pokusů o *spuštění* předtím, než musí být míč umístěn podle Pravidla 14.3c(2).

Trest za zahrání míče z nesprávného místa nebo míče, který byl v rozporu s Pravidlem 14.3 umístěn, když měl být spuštěn: Všeobecný trest podle Pravidla 6.3b nebo 14.7a.

Jestliže v rámci jednoho úkonu nebo v rámci vzájemně provázaných úkonů dojde k vícenásobnému porušení Pravidel, viz Pravidlo 1.3c(4).

Viz Pravidla 22.2 (ve *čtyřhře* může libovolný z *partnerů* vystupovat jako *strana* a úkon vykonaný *partnerem* se bere, jako kdyby ho vykonal hráč); **23.5** (ve *hře čtyřmi míči* může libovolný z *partnerů* vystupovat jako *strana* a úkon vykonaný *partnerem*, který se týká hráčova míče nebo *výstroje*, se bere, jako kdyby ho vykonal hráč).

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

Když je hráčův míč *ve hře* zvednut z *hřiště* nebo když je *ztracen* nebo je *mimo hřiště*, nejedná se o míč *ve hře*.

Hráč má opět míč *ve hře* pouze když:

- Odehraje původní nebo jiný míč z *odpaliště*, nebo
- *Vrátí, spustí* nebo umístí původní nebo jiný míč na *hřiště* s úmyslem uvést ho *do hry*.

Jestliže hráč jakýmkoli způsobem vrátí míč na *hřiště* s úmyslem uvést ho *do hry*, je tento míč *ve hře*, i když byl:

- *Nahrazen* za původní míč, aniž by to Pravidla dovolovala, nebo
- *Vrácen, spuštěn* nebo umístěn (1) na *nesprávné místo*, (2) nesprávným způsobem nebo (3) za užití postupu, který nebyl přípustný.

Vrácený míč je *ve hře*, i když nebylo odstraněno *markovátka označující* jeho polohu.

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

14.5a Hráč může zvednout míč, aby napravil chybu předtím, než míč odehraje

Když hráč *nahradí* původní míč jiným míčem, aniž by to Pravidla dovolovala, nebo když hráčův míč *ve hře* byl *vrácen, spuštěn* nebo umístěn (1) na *nesprávné místo* nebo se *na nesprávném místě* zastavil, (2) nesprávným způsobem nebo (3) za užití postupu, který nebyl přípustný:

- Hráč může takový míč beztestně zvednout a svou chybu napravit.
- **Avšak** toto je možné pouze předtím, než takový míč odehraje.

14.5b Kdy hráč může při opravě chyby během úlevy změnit úlevové Pravidlo nebo možnost úlevy

Když hráč opravuje chybu během úlevy, pak to, jestli musí použít stejné Pravidlo nebo původně zvolenou možnost úlevy, nebo zda může využít jiné Pravidlo nebo možnost úlevy, závisí na povaze chyby, které se dopustil:

(1) Když byl míč uveden do hry podle Pravidla, které nešlo použít.

- Při opravě takové chyby může hráč využít libovolné Pravidlo, které v dané situaci platí.
- Například když hráč omylem využije úlevu pro nehratelný míč v *trestné oblasti* (což Pravidlo 19.1 nedovoluje), musí hráč svou chybu napravit buď tím, že míč (pokud ho zvedl) *vrátí* na původní místo podle Pravidla 9.4, nebo že využije úlevu s trestem podle Pravidla 17, kdy může využít libovolnou možnost úlevy aplikovatelnou v dané situaci.

(2) Když byl míč uveden do hry podle odpovídajícího Pravidla, ale míč byl spuštěn nebo umístěn na nesprávné místo.

- Při opravě takové chyby musí hráč využít úlevu podle stejného Pravidla, avšak může využít libovolnou možnost úlevy aplikovatelnou v dané situaci.
- Například když při úlevě pro nehratelný míč hráč využije úlevu do strany podle Pravidla 19.2c, ale *spustí* míč mimo vyžadovanou *oblast úlevy*, pak při opravě této chyby musí sice postupovat podle Pravidla 19.2, avšak může využít libovolnou z možností úlevy podle Pravidla 19.2a, b nebo c.

(3) Když byl míč uveden do hry podle odpovídajícího Pravidla, byl spuštěn nebo umístěn na správné místo, ale Pravidla vyžadují, aby byl míč spuštěn nebo umístěn znovu.

- Při opravě takové chyby musí hráč využít úlevu podle stejného Pravidla i podle stejné úlevové možnosti.
- Například když při úlevě pro nehratelný míč hráč využije úlevu do strany (Pravidlo 19.2c) a míč byl (1) *spuštěn* ve správné *oblasti úlevy*, ale (2) byl *spuštěn* nesprávným způsobem (viz Pravidlo 14.3b) nebo se zastavil mimo *oblast úlevy* (viz Pravidlo 14.3c), pak při opravě této chyby musí postupovat podle Pravidla 19.2 a musí využít tu samou možnost úlevy (úleva do strany podle Pravidla 19.2c).

14.5c Zvednutí míče za účelem opravy není trestné

Když je míč zvednut podle Pravidla 14.5a, aby byla napravena chyba:

- Hráč nedostává žádný trest za cokoli, co se stalo ve vztahu k danému míči poté, co došlo k dané chybě, a předtím, než míč zvednul, třeba když s ním náhodou *pohnul* (viz Pravidlo 9.4b).
- **Avšak** jestliže tím samým úkonem také porušil Pravidla i ve vztahu k míči, který byl uveden *do hry* při opravě dané chyby (třeba když si *zlepšil podmínky ovlivňující ránu* jak pro tento míč, tak pro původní míč předtím, než byl zvednut), trest pro míč, který je nyní *ve hře*, platí.

14.6 Hraní příští rány z místa, odkud byla hrána předchozí rána

Toto Pravidlo platí, kdykoli hráč podle Pravidel musí nebo může hrát svou příští ránu z místa, odkud hrál svou předchozí ránu (tedy když postupuje se *ztrátou rány a vzdáleností* nebo když opakuje ránu, která byla zrušena či se z jiného důvodu nezapočítávala).

- Jak musí hráč uvést míč *do hry*, záleží na tom, z jaké *oblasti hřiště* byla hrána předchozí rána.
- Ve všech těchto případech může hráč použít buď původní nebo jiný míč.

14.6a Předchozí rána byla hrána z odpaliště

Původní nebo jiný míč musí být odehrán z libovolného místa na *odpališti* (a může být nasazen) podle Pravidla 6.2b.

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

Původní nebo jiný míč musí být *spuštěn* v této *oblasti úlevy* (viz Pravidlo 14.3):

- Referenční bod: Místo, odkud byla hrána 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.

14.6c Předchozí rána byla hrána z jamkoviště

Původní nebo jiný míč musí být umístěn na místo, odkud byla hrána předchozí rána (které, když není známo, musí být odhadnuto) (viz Pravidlo 14.2), za použití postupu pro *vrácení míče* podle Pravidla 14.2b(2) a 14.2e.

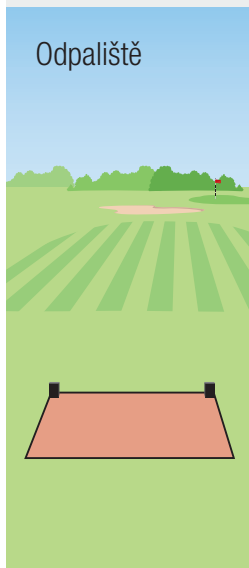
Trest za zahrání míče z nesprávného místa v rozporu s Pravidlem 14.6: Všeobecný trest podle Pravidla 14.7a.

Jestliže v rámci jednoho úkonu nebo v rámci vzájemně provázaných úkonů dojde k vícenásobnému porušení Pravidel, viz Pravidlo 1.3c(4).

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

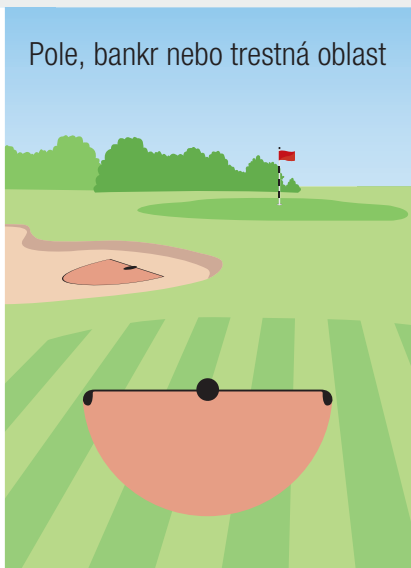
Když hráč musí nebo může hrát svou příští ránu z místa, odkud hrál svou předchozí ránu, pak to, jak musí uvést míč do hry, záleží na oblasti hřiště, ze které byla hrána předchozí rána.

Odpaliště



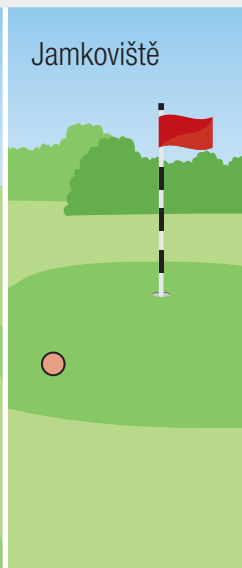
Předchozí rána byla hrána z odpaliště, takže míč musí být hrán z libovolného místa na odpališti.

Pole, bankr nebo trestná oblast



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.

Jamkoviště



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

14.7 Hra z nesprávného místa

14.7a Místo, odkud musí být míč hrán

Poté, co započne hru na jamce:

- Hráč musí hrát každou *ránu* z místa, kde se jeho míč zastavil, **vyjma** když Pravidla vyžadují nebo umožňují, aby hrál z jiného místa (viz Pravidlo 9.1).
- Hráč nesmí odehrát svůj míč *ve hře z nesprávného místa*.

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

Jestliže v rámci jednoho úkonu nebo v rámci vzájemně provázaných úkonů dojde k vícenásobnému porušení Pravidel, viz Pravidlo 1.3c(4).

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

- (1) Hráč se musí rozhodnout, jestli dohraje jamku míčem zahraným z nesprávného místa, nebo jestli svou chybu napraví tím, že bude hrát ze správného místa. Co hráč následně udělá, závisí na tom, zda došlo k *závažnému porušení* Pravidel – tedy jestli hrou z *nesprávného místa* mohl získat významnou výhodu:
 - Nedošlo k závažnému porušení. Hráč musí dokončit jamku míčem zahraným z *nesprávného místa*, aniž by tuto chybu napravoval.
 - Jednalo se o závažné porušení.
 - » Hráč musí svou chybu napravit tím, že jamku dokončí míčem zahraným ze správného místa podle Pravidel.
 - » Jestliže hráč svou chybu neopraví předtím, než zahraje úvodní *ránu* na další jamce, nebo, v případě poslední jamky *kola*, předtím, než odevzdá svůj *výsledkový lístek*, je **diskvalifikován**.
 - Co dělat, jestliže si hráč není jist, zda porušení bylo závažné. Hráč by měl dokončit jamku jak míčem zahraným z *nesprávného místa*, tak i druhým míčem zahraným ze správného místa podle Pravidel.
- (2) Hráč, který se pokusí svou chybu napravit, o tom musí uvědomit Soutěžní výbor. Jestliže se hráč pokusí napravit svou chybu podle (1) tím, že zahraje míč ze správného místa:
 - Hráč o tom musí uvědomit *Soutěžní výbor* předtím, než odevzdá svůj *výsledkový lístek*.
 - Toto platí bez ohledu na to, zda hráč dokončil jamku pouze jedním míčem nebo dvěma míči (a to i když je skóre dosažené oběma míči stejné).

Jestliže o tom hráč *Soutěžní výbor* neuvědomí, je **diskvalifikován**.

(3) **Když se hráč pokusí svou chybu napravit, určí výsledek jamky Soutěžní výbor.** Hráčovo skóre na dané jamce závisí na tom, zda *Soutěžní výbor* rozhodne, že došlo k *závažnému porušení*, když byl původní míč zahrán z *nesprávného místa*:

- Nedošlo k závažnému porušení.
 - » Platí výsledek dosažený míčem zahráným z *nesprávného místa* a hráč obdrží **všeobecný trest podle Pravidla 14.7a** (to znamená, že k výsledku dosaženému tímto míčem se připočtou **dvě trestné rány**).
 - » Jestliže hráč hrál i druhý míč, pak *rány* zahrané tímto míčem (což zahrnuje jednak zahrané *rány* a také trestné rány obdržené výhradně při hraní tohoto míče) se nezapočítávají.
- Jednalo se o závažné porušení.
 - » Platí výsledek dosažený míčem zahráným při opravě chyby zahrání z *nesprávného místa* a hráč obdrží **všeobecný trest podle Pravidla 14.7a** (to znamená, že k výsledku dosaženému tímto míčem se připočtou **dvě trestné rány**).
 - » *Rána* zahraná původním míčem z *nesprávného místa*, ani další *rány* zahrané tímto míčem (což zahrnuje jednak zahrané *rány* a také trestné rány obdržené výhradně při hraní tohoto míče) se nezapočítávají.
 - » Jestliže byl míč při opravě chyby také odehrán z *nesprávného místa*:
 - Jestliže *Soutěžní výbor* rozhodne, že se nejednalo o *závažné porušení*, obdrží hráč **všeobecný trest (další dvě trestné rány)** podle Pravidla 14.7a, takže k výsledku daného míče se připočtou **celkem čtyři trestné rány** (dvě za hru z *nesprávného místa* pro původní míč a dvě za hru z *nesprávného místa* pro onen další míč).
 - Jestliže *Soutěžní výbor* rozhodne, že došlo k *závažnému porušení*, je hráč **diskvalifikován**.

VI.

Beztrastná úleva

PRAVIDLA 15–16



PRAVIDLO 15

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

Účel:

Pravidlo 15 popisuje, kdy a jak může hráč využít beztrestnou úlevu od volných přírodních předmětů a pohyblivých závad.

- Tyto pohyblivé přírodní a umělé předměty nejsou brány jako zamýšlená součást výzvy hřiště a hráč je běžně může odstranit, když mu překážejí ve hře.
- Avšak hráč musí být opatrný, když hýbe volnými přírodními předměty blízko svého míče mimo jamkoviště, protože pokud tím způsobí, že se jeho míč pohne, bude potrestán.

15.1 Volné přírodní předměty

15.1a Odstranění volného přírodního předmětu

Hráč může beztrestně odstranit libovolný *volný přírodní předmět* kdekoli na *hřišti* nebo mimo něj a může 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: Předtím, než *vrátí* míč, který byl zvednut nebo *pohnut* jinde než na *jamkovišti*:

- Hráč nesmí úmyslně odstranit *volný přírodní předmět*, který by v případě, že by se s ním pohnulo, zatímco by míč ležel v klidu na svém místě, pravděpodobně způsobil, že by se míč *pohnul*.
- Jestliže tak hráč učiní, obdrží **jednu trestnou ránu**, **ale** daný *volný přírodní předmět* není potřeba vrátit.

Tato Výjimka platí jak během *kola*, tak i když je hra zastavena podle Pravidla 5.7a. Neplatí ale v případě, že je *volný přírodní předmět* odstraněn v důsledku *označení* polohy míče, zvednutí nebo *vrácení* míče nebo při *pohnutí* míčem.

Výjimka 2 – Omezení úmyslného odstranění volných přírodních předmětů ovlivňujících míč v pohybu (viz Pravidlo 11.3).

15.1b Míč se pohne při odstraňování volného přírodního předmětu

Jestliže se hráčův míč *pohne* v důsledku toho, že hráč odstraní *volný přírodní předmět*:

- Míč se musí *vrátit* na původní místo (které, když není známo, musí být odhadnuto) (viz Pravidlo 14.2).
- Jestliže míč, který se *pohnul*, byl v klidu jinde než na *jamkovišti* (viz Pravidlo 13.1d) nebo na *odpališti* (viz Pravidlo 6.2b(6)), obdrží hráč **jednu trestnou ránu** podle Pravidla 9.4b, **vyjma** když platí Pravidlo 7.4 (*pohnutí* míčem během hledání není trestné) nebo když platí některá Výjimka u Pravidla 9.4b.

Trest za zahrání neoprávněně nahrazeného míče nebo za zahrání z nesprávného místa v rozporu s Pravidlem 15.1: Všeobecný trest podle Pravidla 6.3b nebo 14.7a.

Jestliže v rámci jednoho úkonu nebo v rámci vzájemně provázaných úkonů dojde k vícenásobnému porušení Pravidel, viz Pravidlo 1.3c(4).

15.2 Pohyblivé závady

Toto Pravidlo popisuje beztrestnou úlevu od umělých předmětů, které splňují definici *pohyblivé závady*.

Nezaobírá se úlevou od *nepohyblivých závad* (Pravidlo 16.1 nabízí jiný způsob beztrestné úlevy) nebo *hraničních objektů* nebo *nedílných součástí* (žádá beztrestná úleva není možná).

15.2a Úleva od pohyblivé závady

(1) **Odstranění pohyblivé závady.** Hráč může beztrestně odstranit jakoukoli *pohyblivou závadu* kdekoli na *hřišti* nebo mimo něj, a to jakýmkoli způsobem.

Avšak existují dvě **Výjimky**:

Výjimka 1 – Odpališťovými kameny se nesmí hýbat, když míč bude hrán z odpaliště (viz Pravidla 6.2b(4) a 8.1a(1)).

Výjimka 2 – Omezení úmyslného odstranění pohyblivé závady ovlivňující míč v pohybu (viz Pravidlo 11.3).

Jestliže se hráčův míč *pohne* v souvislosti s odstraňováním *pohyblivé závady*:

- Není to trestné, a
- Míč musí být *vrácen* na původní místo (které, když není známo, musí být odhadnuto) (viz Pravidlo 14.2).

(2) **Úleva, když je míč v pohyblivé závadě nebo na ní kdekoli na hřišti mimo jamkoviště.** Hráč může využít beztrestnou úlevu tak, že míč zvedne, odstraní pohyblivou závadu a původní nebo jiný míč spustí v oblasti úlevy (viz Pravidlo 14.3):

- Referenční bod: Odhadnutý bod přímo pod místem, kde se míč v klidu nacházel v *pohyblivé závadě* nebo na ní.
- 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 #1 15.2a: MÍČ SE POHNE, KDYŽ JE ODSTRANĚNA POHYBLIVÁ ZÁVADA (VYJMA KDYŽ JE MÍČ V ZÁVADĚ NEBO NA NÍ)

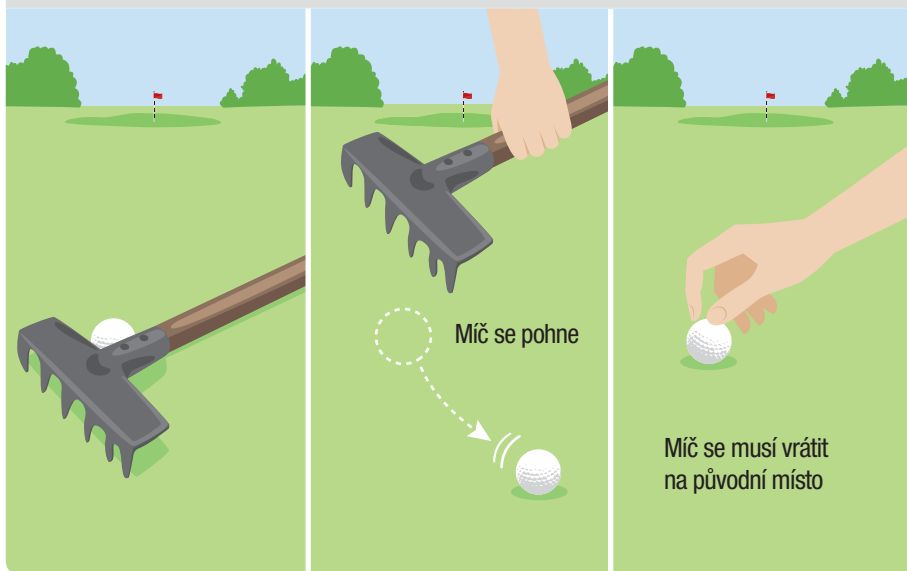
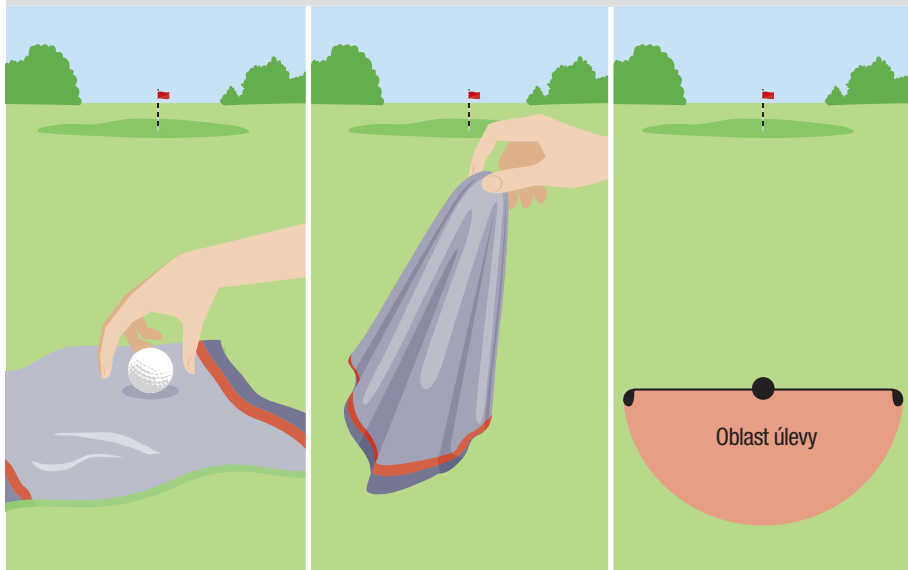


DIAGRAM #2 15.2a: MÍČ V POHYBLIVÉ ZÁVADĚ NEBO NA NÍ



Jestliže je míč kdekoli na hřišti v pohyblivé závadě (jako je třeba ručník) nebo na ní, lze využít bez-trestnou úlevu tak, že se míč zvedne, pohyblivá závada se odstraní a, s výjimkou jamkoviště, se ten samý nebo jiný míč spustí. Referenčním bodem pro úlevu je odhadnutý bod přímo pod místem, kde míč ležel v pohyblivé závadě nebo na ní. Oblast úlevy je vše do jedné délky hole od tohoto referenčního bodu, ne blíže jamce než tento bod a ve stejné oblasti hřiště, jako je tento bod.

(3) Úleva, když je míč v pohyblivé závadě nebo na ní na jamkovišti. Hráč může využít bez-trestnou úlevu tak, že:

- Zvedne míč a odstraní *pohyblivou závadu*, a
- Původní nebo jiný míč umístí na odhadnuté místo přímo pod místem, kde se míč v klidu nacházel v *pohyblivé závadě* nebo na ní, za použití postupu pro *vrácení míče* podle Pravidla 14.2b(2) a 14.2e.

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

Jestliže hráčův míč nebyl nalezen a je *známo nebo prakticky jisto*, že se zastavil v *pohyblivé závadě* na *hřišti* nebo na ní, může hráč namísto postupu se *ztrátou rány a vzdáleností* využít následující beztrestnou úlevu:

- Hráč může využít beztrestnou úlevu podle Pravidla 15.2a(2) nebo 15.2a(3), přičemž jako referenční bod použije odhadnutý bod přímo pod místem, kde míč naposledy překročil okraj *pohyblivé závady* na *hřišti*.
- Jakmile hráč tuto úlevu využije a tímto způsobem uvede *do hry* jiný míč:
 - » Původní míč již není *ve hře* a nesmí být dále hrán.
 - » To platí, i když je následně nalezen na *hřišti* v rámci tří minut povolených na hledání (viz Pravidlo 6.3b).

Avšak jestliže není *známo nebo prakticky jisto*, že se míč zastavil v *pohyblivé závadě* nebo na ní, je míč *ztracen* a hráč musí postupovat se *ztrátou rány a vzdáleností* podle Pravidla 18.2.

Trest za zahrání neoprávněně nahrazeného míče nebo za zahrání z nesprávného místa v rozporu s Pravidlem 15.2: Všeobecný trest podle Pravidla 6.3b nebo 14.7a.

Jestliže v rámci jednoho úkonu nebo v rámci vzájemně provázaných úkonů dojde k vícenásobnému porušení Pravidel, viz Pravidlo 1.3c(4).

15.3 Míč nebo markovátko napomáhá nebo překáží ve hře

15.3a Míč na jamkovišti napomáhá ve hře

Pravidlo 15.3a platí pouze pro míč v klidu na *jamkovišti*, ale ne již kdekoli jinde na *hřišti*.

Jestliže se hráč rozumně domnívá, že míč na *jamkovišti* může napomáhat hře kteréhokoli hráče (třeba tím, že by sloužil jako zarážka u *jamky*), může hráč:

- *Označit* místo, kde míč leží, a míč zvednout podle Pravidla 13.1b, jestliže se jedná o jeho vlastní míč, nebo v případě, že jde o míč jiného hráče, požadovat, aby tento hráč míč *označil* a zvednul (viz Pravidlo 14.1).
- Zvednutý míč musí být *vrácen* na původní místo (viz Pravidlo 14.2).

Pouze ve *hře na rány*:

- Hráč, po němž je požadováno zvednutí míče, může místo toho míč odehrát, a
- Jestliže se dva nebo více hráčů dohodne, že ponechají na místě míč, který některému hráči pomáhá, a tento 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

- (1) **Co znamená, že hráči překáží míč jiného hráče.** Překážení ve smyslu tohoto Pravidla existuje, když míč nějakého jiného hráče je v klidu a:
- Může hráči překážet v prostoru jeho zamýšleného *postoje* nebo švihu,
 - Je v hráčově *směru hry* nebo blízko tohoto směru a s ohledem na zamýšlený *úder* existuje rozumná možnost, že by hráčův míč v pohybu mohl tento míč zasáhnout, nebo
 - Je dostatečně blízko, aby hráče rozptyloval při provádění *úderu*.
- (2) **Kdy je možná úleva od překážení míče.** Jestliže se hráč rozumně domnívá, že by mu kdekoli na *hřišti* mohl překážet ve hře míč nějakého jiného hráče:
- Hráč může požadovat, aby daný hráč *označil* a zvednul svůj míč (viz Pravidlo 14.1), přičemž tento míč nesmí být očištěn (**vyjma** když byl zvednut na *jamkovišti* podle Pravidla 13.1b) a musí být *vrácen* na původní místo (viz Pravidlo 14.2).
 - Jestliže daný hráč *neoznačí* místo, kde jeho míč ležel, předtím, než míč zvedne, nebo když míč očiští, přestože to nebylo dovoleno, obdrží **jednu trestnou ránu**.
 - Pouze ve *hře na rány* může hráč, po němž je požadováno zvednutí míče podle tohoto Pravidla, místo toho míč odehrát.

Hráč nemůže sám o sobě zvednout svůj míč podle tohoto Pravidla jenom proto, že se domnívá, že by jeho míč mohl překážet ve hře jinému hráči.

Jestliže hráč zvedne svůj míč, aniž je to po něm požadováno jiným hráčem (**vyjma** když zvedne svůj míč na *jamkovišti* podle Pravidla 13.1b), obdrží **jednu trestnou ránu**.

15.3c Markovátka napomáhá nebo překáží ve hře

Jestliže *markovátka* napomáhá nebo překáží ve hře, může hráč:

- Posunout *markovátka* z cesty, jestliže je to jeho *markovátka*, nebo
- Jestliže jde o *markovátka* jiného hráče, požadovat, aby tento hráč své *markovátka* posunul z cesty, a to ze stejného důvodu, jako kdyby požadoval zvednutí míče podle Pravidla 15.3a a 15.3b.

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

Následně musí být zvednutý míč *vrácen* na původní místo (viz Pravidlo 14.2), nebo musí být *markovátka* vráceno tak, aby *označovalo* původní místo.

Trest za porušení Pravidla 15.3: Všeobecný trest.

Tento trest obdrží hráč také, když:

- Zahraje *ránu*, aniž by vyčkal, až je míč, který mu pomáhá, zvednut, nebo *markovátka*, které mu pomáhá, posunuto, přesto, že věděl, že jiný hráč (1) zamýšlí zvednout míč nebo posunout *markovátka* podle tohoto Pravidla, nebo (2) požaduje, aby tak učinil někdo jiný, nebo
- Odmítne zvednout svůj míč nebo posunout svoje *markovátka*, když je to po něm požadováno, a hráč, jemuž to mohlo ve hře napomáhat nebo překážet, zahraje *ránu*.

Trest za zahrání neoprávněně nahrazeného míče nebo za zahrání z nesprávného místa v rozporu s Pravidlem 15.3: Všeobecný trest podle Pravidla 6.3b nebo 14.7a.

Jestliže v rámci jednoho úkonu nebo v rámci vzájemně provázaných úkonů dojde k vícenásobnému porušení Pravidel, viz Pravidlo 1.3c(4).

PRAVIDLO 16

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

Účel:

Pravidlo 16 popisuje, kdy a jak může hráč využít beztrestnou úlevu tak, že bude 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 hráč má zpravidla nárok na úlevu, vyjma v trestné oblasti.
- Hráč zpravidla využije úlevu tak, že spustí míč v oblasti úlevy založené na nejbližším místě úplné úlevy.

Toto Pravidlo také řeší beztrestnou úlevu, když je hráčův 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, pudy v opravě, nepohyblivých závad a náhodné vody*:

- Uvedené pojmy jsou souhrnně nazývány *abnormální stav hřiště*, ale každý z nich má svou vlastní definici.
- Toto Pravidlo neposkytuje úlevu od *pohyblivých závad* (Pravidlo 15.2a nabízí jiný způsob beztrestné úlevy) nebo *hraničních objektů* nebo *nedílných součástí* (žádná beztrestná úleva není možná).

16.1a Kdy je úleva možná

(1) **Co znamená, že hráči překáží abnormální stav hřiště.** Překážení existuje, když platí libovolná z následujících podmínek:

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

Jestliže je *abnormální stav hřiště* dostatečně blízko, aby hráče rozptyloval při provádění *úderu*, ale není splněna žádná z uvedených podmínek, nejedná se o překážení ve smyslu tohoto Pravidla.

Viz Postupy Soutěžního výboru, Sekce 8; Vzorové Místní pravidlo F-6 (*Soutěžní výbor může přijmout Místní pravidlo odepírající úlevu od abnormálního stavu hřiště, který překáží pouze v prostoru zamýšleného postoje*).

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

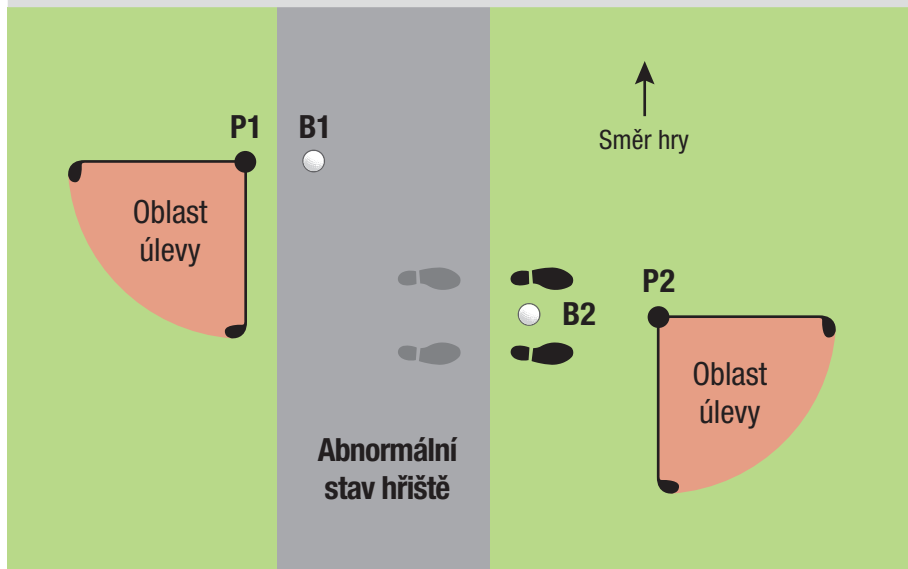


Diagram předpokládá pravorukého hráče. Beztrestná úleva je možná pro překážení abnormálního stavu hřiště (ASH), což zahrnuje i nepohyblivou závalu, když se jí míč dotýká nebo na ní leží (B1), nebo když tato překáží v prostoru zamýšleného postoje (B2) nebo švihu. Nejbližším bodem úplné úlevy pro B1 je 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.

- (2) **Úleva je možná kdekoli na hřišti, vyjma když je míč v trestné oblasti.** Úleva od překážení *abnormálního stavu hřiště* je podle Pravidla 16.1 možná, pouze když platí obě následující podmínky:
- *Abnormální stav hřiště* je na *hřišti* (nikoli *mimo hřiště*), a
 - Míč je kdekoli na *hřišti*, **vyjma v trestné oblasti** (kde může hráč využít úlevu pouze podle Pravidla 17).
- (3) **Úleva není možná, když zahrání míče je zjevně nesmyslné.** Hráč nemá nárok na úlevu podle Pravidla 16.1:
- Když zahrání míče tak, jak leží, je zjevně nesmyslné z jiného důvodu, než překážení *abnormálního stavu hřiště* (třeba když hráč stojí v *náhodné vodě* nebo na *nepohyblivé závadě*, ale nemůže provést *úder*, protože míč leží v křoví), nebo
 - Jestliže k překážení dochází pouze v důsledku toho, že hráč zvolí *hůl, postoj*, způsob provedení švihů nebo *směr hry*, jež jsou za dané situace neopodstatněné.

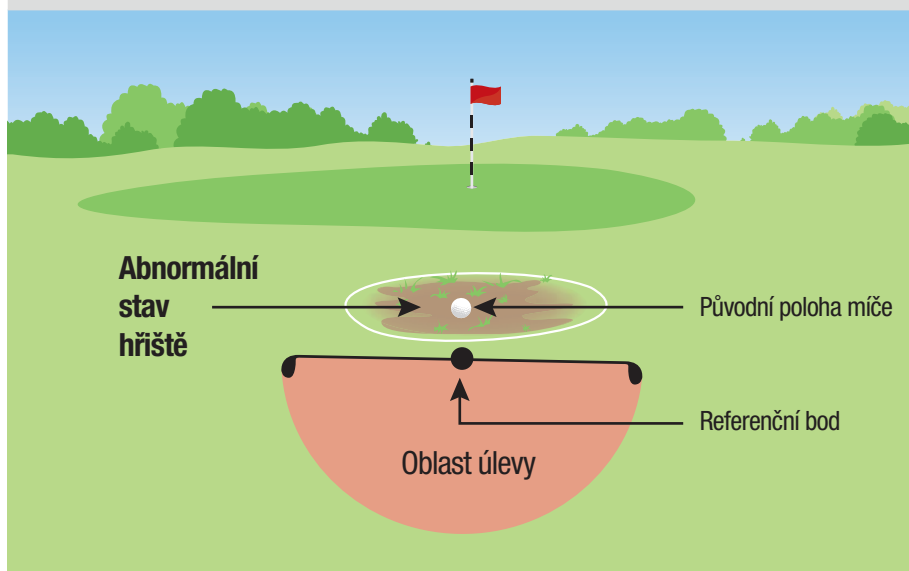
Viz Postupy Soutěžního výboru, Sekce 8; Vzorové Místní pravidlo F-23 (*Soutěžní výbor může přijmout Místní pravidlo umožňující beztrestnou úlevu od překážení dočasně nepohyblivých závad nacházejících se na hřišti nebo mimo něj*).

16.1b Úleva pro míč v poli

Jestliže je míč v *poli* a hráči překáží *abnormální stav hřiště* na *hřišti*, může hráč využít beztrestnou úlevu tak, že *spustí* původní nebo jiný míč v *oblasti úlevy* (viz Pravidlo 14.3):

- Referenční bod: *Nejbližší místo úplné úlevy*, které je v *poli*.
- Velikost oblasti úlevy měřená od referenčního bodu: Jedna *délka hole*, **avšak** s těmito omezeními:
- Omezení rozsahu oblasti úlevy:
 - » Musí být *polí*,
 - » Nesmí být blíže *jamce*, než referenční bod, a
 - » Musí poskytovat úplnou úlevu od překážení *abnormálního stavu hřiště*.

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. Oblast úlevy je vše do jedné délky hole od referenčního bodu, ne blíže jamce než tento bod a zároveň v poli. Při úlevě musí hráč využít úplnou úlevu od abnormálního stavu hřiště.

16.1c Úleva pro míč v bankru

Jestliže je míč v *bankru* a hráči překáží *abnormální stav hřiště na hřišti*, může hráč využít buď beztrestnou úlevu podle (1) nebo úlevu s trestem podle (2):

(1) **Beztrestná úleva: V rámci bankru.** Hráč může využít úlevu 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, hráč stále může využít tuto beztrestnou úlevu, když jako referenční bod použije *místo maximální možné úlevy* v daném *bankru*.

DIAGRAM 16.1c: ÚLEVA OD ABNORMÁLNÍHO STAVU HŘIŠTĚ V BANKRU

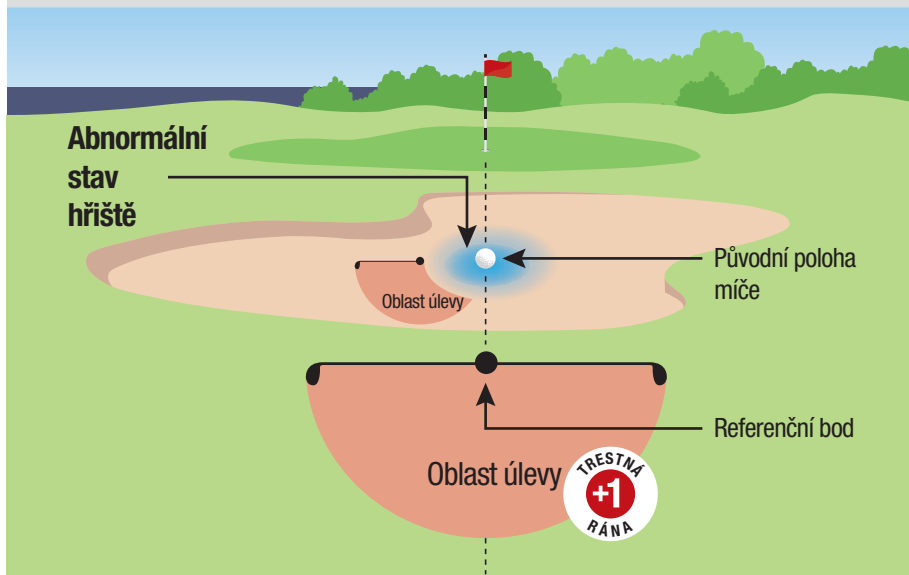


Diagram předpokládá pravorukého hráče. Když dochází k překážení abnormálního stavu hřiště v bankru, může hráč využít beztrestnou úlevu v bankru podle Pravidla 16.1b, nebo úlevu s jednou trestnou ranou mimo bankr. Úleva mimo bankr je založena na spojnici jamky a původní polohy míče v bankru. Zvolí se referenční bod, 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). Oblast úlevy je vše do vzdálenosti jedné délky hole od zvoleného referenčního bodu, ne blíže jamce, avšak může jít o jakoukoli oblast hřiště. Při volbě referenčního bodu by ho hráč měl něčím označit (třeba týčkem).

(2) **Úleva s trestem: Mimo bankr (úleva dozadu po spojnici).** S připočtením **jedné trestné rány** může hráč *spustit* původní nebo jiný míč (viz Pravidlo 14.3) v *oblasti úlevy*, která je založena na spojnici *jamky* a původní polohy míče dozadu za *bankr*:

- Referenční bod: Místo na *hřišti* podle volby hráče, které je na zmíněné spojnici a je dále od *jamky*, než původní poloha míče (přičemž není dáno žádné omezení, jak daleko dozadu po spojnici lze jít):
 - » Při volbě referenčního bodu by hráč tento bod měl něčím označit (třeba *týčkem*).
 - » Jestliže hráč *spustí* míč, aniž by zvolil referenční bod, má se za to, že referenčním bodem je bod na zmíněné spojnici, který je stejně daleko od *jamky*, jako místo, kde se *spuštěný* míč poprvé dotkl země.

- Velikost oblasti úlevy měřená od referenčního bodu: Jedna *délka hole*, avšak s těmito omezeními:
- Omezení rozsahu oblasti úlevy:
 - » Nesmí být blíže *jamce*, než referenční bod, a
 - » Může být v kterékoli *oblasti hřiště*, **ale**
 - » Jestliže se do vzdálenosti jedné *délky hole* od referenčního bodu nachází více *oblastí hřiště*, musí se míč zastavit v rámci *oblasti úlevy* v té samé *oblasti hřiště*, které se míč při spuštění v *oblasti úlevy* poprvé dotkl.

16.1d Úleva pro míč na jamkovišti

Jestliže je míč na *jamkovišti* a hráči překáží *abnormální stav hřiště* na *hřišti*, může hráč využít beztrestnou úlevu tak, že umístí původní nebo jiný míč na *nejbližší místo úplné úlevy*, za použití postupu pro *vrácení* míče podle Pravidla 14.2b(2) a 14.2e.

- *Nejbližší místo úplné úlevy* musí být buď na *jamkovišti* nebo v *poli*.
- Jestliže žádné takové *nejbližší místo úplné úlevy* neexistuje, hráč stále může využít tuto beztrestnou úlevu, když jako referenční bod použije *místo maximální možné úlevy*, které musí být buď na *jamkovišti* nebo v *poli*.

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

Jestliže hráčův míč nebyl nalezen a je *známo nebo prakticky jisto*, že se zastavil v *abnormálním stavu hřiště* na *hřišti* nebo na něm, může hráč namísto postupu se *ztrátou rány a vzdálenosti* využít následující beztrestnou úlevu:

- Hráč může využít beztrestnou úlevu podle Pravidla 16.1b, c nebo d, přičemž jako výchozí bod pro nalezení *nejbližšího místa úplné úlevy* použije odhadnutý bod, kde míč naposledy překročil okraj *abnormálního stavu hřiště* na *hřišti*.
- Jakmile hráč tuto úlevu využije a tímto způsobem uvede *do hry* jiný míč:
 - » Původní míč již není *ve hře* a nesmí být dále hrán.
 - » To platí, i když je následně nalezen na *hřišti* v rámci tří minut povolených na hledání (viz Pravidlo 6.3b).

Avšak jestliže není *známo nebo prakticky jisto*, že se míč zastavil v *abnormálním stavu hřiště* nebo na něm, je míč *ztracen* a hráč musí postupovat se *ztrátou rány a vzdáleností* podle Pravidla 18.2.

DIAGRAM 16.1d: ÚLEVA OD ABNORMÁLNÍHO STAVU HŘIŠTĚ NA JAMKOVIŠTI

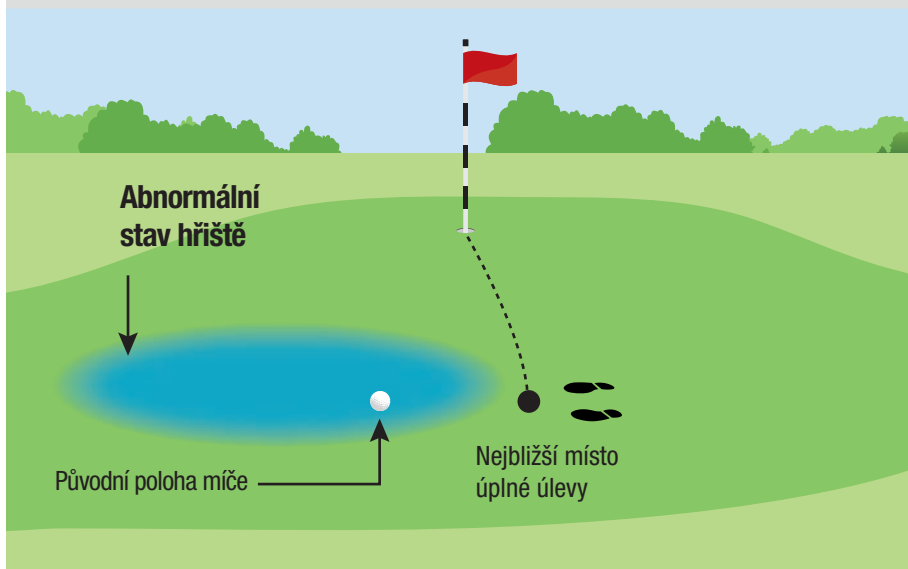


Diagram předpokládá levorukého hráče. Když je míč na jamkovišti a dochází k překážení abnormálního stavu hřiště, může hráč využít beztrestnou úlevu tak, že umístí míč na nejbližší místo úplné úlevy. Nejbližší místo úplné úlevy musí být buď na jamkovišti nebo v poli. Jestliže žádné takové místo neexistuje, může hráč stále ještě využít beztrestnou úlevu tak, že si za referenční bod zvolí místo maximální možné úlevy, které také musí být buď na jamkovišti nebo v poli.

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

V žádné z následujících situací nesmí být míč hrán, jak leží:

- (1) **Když je míč v oblasti se zákazem hry.** Jestliže je hráčův míč v *oblasti se zákazem hry* v rámci *abnormálního stavu hřiště* v poli, v bankru nebo na jamkovišti:
 - Oblast se zákazem hry v poli. Hráč musí využít beztrestnou úlevu podle Pravidla 16.1b.
 - Oblast se zákazem hry v bankru. Hráč musí využít beztrestnou úlevu podle Pravidla 16.1c(1) nebo úlevu s trestem podle Pravidla 16.1c (2).
 - Oblast se zákazem hry na jamkovišti. Hráč musí využít beztrestnou úlevu podle Pravidla 16.1d.

- (2) **Když oblast se zákazem hry překáží v postoji nebo švihu, přičemž míč je kdekoli na hřišti vyjma v trestné oblasti.** Jestliže je hráčův míč mimo *oblast se zákazem hry* a je v *poli*, v *bankru* nebo na *jamkovišti*, přičemž *oblast se zákazem hry* (ať už jde o *abnormální stav hřiště* nebo *trestnou oblast*) hráči překáží v prostoru zamýšleného *postoje* nebo *švihu*, musí hráč buď:
- Využít úlevu, pokud je tato možná, podle Pravidla 16.1b, c nebo d, podle toho, zda je míč v *poli*, v *bankru* nebo na *jamkovišti*, nebo
 - Využít úlevu pro nehratelný míč podle Pravidla 19.

Ohledně toho, co dělat, když hráči překáží *oblast se zákazem hry*, přičemž jeho míč je v *trestné oblasti*, viz Pravidlo 17.1e.

Trest za zahrání míče z *nesprávného místa* v rozporu s Pravidlem 16.1: *Všeobecný trest* podle Pravidla 14.7a.

16.2 Nebezpečná zvířecí situace

16.2a Kdy je úleva možná

„Nebezpečná *zvířecí* situace“ nastane, když by nebezpečné *zvíře* (třeba jedovatí hadi, vosy, aligátoři, ohniví mravenci nebo medvědi) v blízkosti míče mohlo hráči způsobit závažnou fyzickou újmu, jestliže by musel hrát míč, jak leží.

Hráč může využít beztrestnou úlevu podle Pravidla 16.2b od překážení nebezpečné *zvířecí* situace bez ohledu na to, kde na *hřišti* se jeho míč nachází, **avšak** tato úleva není možná:

- Když zahrání míče tak, jak leží, je zjevně nesmyslné z jiného důvodu, než překážení nebezpečné *zvířecí* situace (třeba když hráč nemůže provést *úder*, protože míč leží v křoví), nebo
- Jestliže k překážení dochází pouze v důsledku toho, že hráč zvolí *hůl*, *postoj*, způsob provedení švihu nebo *směr hry*, jež jsou za dané situace neopodstatněné.

16.2b Úleva pro nebezpečnou zvířecí situaci

Jestliže hráči překáží nebezpečná *zvířecí* situace:

- (1) **Když je míč kdekoli na hřišti vyjma v trestné oblasti.** Hráč může využít úlevu podle Pravidla 16.1b, c nebo d, podle toho, zda je míč v *poli*, v *bankru* nebo na *jamkovišti*.

(2) **Když je míč v trestné oblasti.** Hráč může využít buď beztrestnou úlevu nebo úlevu s trestem:

- **Bezettrestná úleva: Uvnitř trestné oblasti.** Hráč může využít beztrestnou úlevu podle Pravidla 16.1b, **avšak nejbližší místo úplné úlevy a oblast úlevy musí být v dané trestné oblasti.**
- **Úleva s trestem: Mimo trestnou oblast.**
 - » Hráč může využít úlevu s trestem podle Pravidla 17.1d.
 - » Jestliže na místě mimo *trestnou oblast*, odkud by hráč hrál poté, co by využil tuto úlevu s trestem, také dochází k překážením nebezpečné *zvířecí* situace, může hráč využít další úlevu podle (1), a to bez dalšího trestu.

Pro potřeby tohoto Pravidla znamená *nejbližší místo úplné úlevy* takové nejbližší místo (ne blíže *jamce*), kde nedochází k překážením nebezpečné *zvířecí* situace.

Trest za zahrání míče z nesprávného místa v rozporu s Pravidlem 16.2: Všeobecný trest podle Pravidla 14.7a.

16.3 Zabořený míč

16.3a Kdy je úleva možná

(1) **Míč musí být zabořen v poli.** Úleva podle Pravidla 16.3b je možná, pouze když je hráčův míč *zabořen v poli*.

- Podle tohoto Pravidla není možná žádná úleva nikde jinde na *hřišti* než v *poli*.
- **Avšak** jestliže je míč *zabořen* na *jamkovišti*, hráč může *označit* polohu míče, míč zvednout a očistit, opravit poškození způsobené dopadem míče a *vrátit* míč na původní místo (viz Pravidlo 13.1c(2)).

Výjimky – Kdy není úleva pro zabořený míč v poli možná: Úleva podle Pravidla 16.3b není možná:

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

(2) **Určení, jestli je míč zabořený.** Hráčův míč je *zabořen* pouze jestliže:

- Je ve svém vlastním důlku po dopadu jako výsledek předchozí hráčovy *rány*, a
- Část míče je pod úrovní země.

Jestliže hráč není schopen určit, jestli je míč ve svém vlastním důlku po dopadu nebo jiném takovém důlku vytvořeném jiným míčem, může hráč mít za to, že je míč *zabořen* ve svém vlastním důlku po dopadu, jestliže se lze na základě dostupných informací rozumně domnívat, že jde o jeho vlastní důlek po dopadu.

Míč není *zabořen*, jestliže je pod úrovní země jako výsledek něčeho jiného, než hráčovy předchozí *rány*, třeba když:

- Míč byl zatlačen do země, protože na něj někdo šlápl,
- Míč byl zaražen přímo do země, aniž by se předtím vznesl do vzduchu, nebo
- Míč byl *spuštěn* v rámci úlevy podle Pravidel.

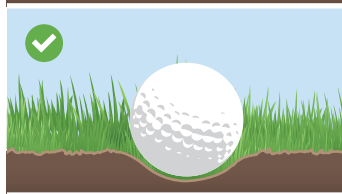
DIAGRAM 16.3a: KDY JE MÍČ ZABOŘENÝ



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.

16.3b Úleva pro zabořený míč

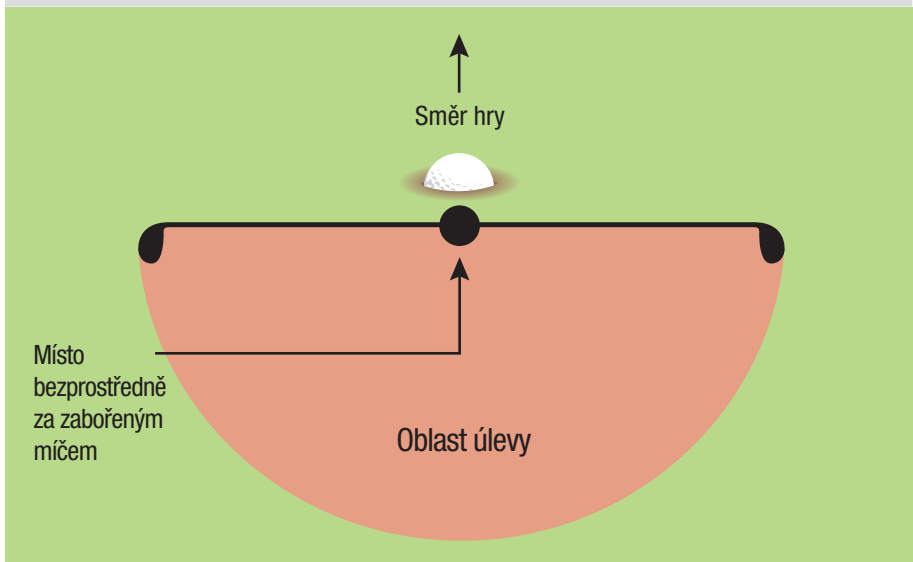
Jestliže je hráčův míč *zabořen* v *poli* a úleva podle Pravidla 16.3a je možná, může hráč využít beztrestnou úlevu tak, že *spustí* původní nebo jiný míč v *oblasti úlevy* (viz Pravidlo 14.3):

- Referenční bod: Místo bezprostředně za místem, kde je míč *zabořen*.
- Velikost oblasti úlevy měřená od referenčního bodu: Jedna *délka hole*, **avšak** s těmito omezeními:
- Omezení rozsahu oblasti úlevy:
 - » Musí být v *poli*, a
 - » Nesmí být blíže *jamce*, než referenční bod.

Viz Postupy Soutěžního výboru, Sekce 8; Vzorové Místní pravidlo F-2 (*Soutěžní výbor může přijmout Místní pravidlo umožňující úlevu pro zabořený míč pouze v oblastech sečených na výšku dráhy (ferveje) nebo níže.*)

Trest za zahrání míče z *nesprávného místa* v rozporu s Pravidlem 16.3: *Všeobecný trest podle Pravidla 14.7a.*

DIAGRAM 16.3b: BEZTRESTNÁ ÚLEVA PRO ZABOŘENÝ MÍČ



Když je míč zabořen 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. Oblast úlevy je vše do jedné délky hole od referenčního bodu, ne blíže jamce než tento bod a zároveň v poli.

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

Jestliže se hráč oprávněně domnívá, že se jeho míč nachází v takové situaci, že by měl nárok na úlevu podle Pravidla 15.2, 16.1 nebo 16.3, ale nedokáže to rozhodnout, aniž by míč zvednul:

- Hráč může míč zvednout, aby zjistil, jestli je úleva možná, **avšak:**
- Místo, kde míč leží, musí být nejprve *označeno* a zvednutý míč nesmí být očištěn (**vyjma** na *jamkovišti*) (viz Pravidlo 14.1).

Jestliže hráč zvedne míč, aniž by měl uvedený oprávněný důvod (**vyjma** na *jamkovišti*, kde hráč může míč zvednout podle Pravidla 13.1b), obdrží **jednu trestnou ránu**.

Jestliže je úleva možná a hráč ji využije, neobdrží hráč žádný trest, i když *neoznačí* polohu míče před jeho zvednutím nebo když zvednutý míč očistí.

Jestliže úleva není možná, nebo když se hráč rozhodne, že ji nevyužije, ačkoli je možná:

- Hráč obdrží **jednu trestnou ránu**, jestliže *neoznačí* polohu míče před jeho zvednutím, nebo když zvednutý míč očistí, ačkoli k tomu není oprávněn, a
- Míč musí být *vrácen* na původní místo (viz Pravidlo 14.2).

Trest za zahrání neoprávněně nahrazeného míče nebo za zahrání z nesprávného místa v rozporu s Pravidlem 16.4: Všeobecný trest podle Pravidla 6.3b nebo 14.7a.

Jestliže v rámci jednoho úkonu nebo v rámci vzájemně provázaných úkonů dojde k vícenásobnému porušení Pravidel, viz Pravidlo 1.3c(4).



Úleva s trestem

PRAVIDLA 17–19



PRAVIDLO
17

Trestné oblasti

Účel:

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 může hráč využít několik možností úlevy a hrát míč z místa mimo *trestnou* oblast.

17.1 Možnosti pro míč v *trestné* oblasti

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

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

17.1a Kdy je míč v *trestné* oblasti

Míč je v *trestné* oblasti, jestliže jakákoli část míče:

- Leží na zemi uvnitř okrajů *trestné* oblasti, nebo když v rámci *trestné* oblasti leží na čemkoli jiném (třeba přírodním nebo umělém předmětu) nebo se toho dotýká, nebo
- Je nad okrajem *trestné* oblasti nebo libovolné jiné části *trestné* oblasti.

Jestliže je míč jak v *trestné* oblasti, tak i v jiné oblasti *hřiště*, viz Pravidlo 2.2c.

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

Hráč může buď:

- Beztrestně hrát míč, jak leží, podle stejných Pravidel, jaká platí pro míč v *poli* (to znamená, že nejsou dána žádná specifická omezení, jak může být hrán míč v *trestné* oblasti), nebo
- Hrát míč z místa mimo *trestnou* oblast, když využije úlevu s trestem podle Pravidla 17.1d nebo 17.2.

Výjimka – Hráč musí využít úlevu od překážení oblasti se zákazem hry v rámci *trestné* oblasti (viz Pravidlo 17.1e).

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

Jestliže hráčův míč nebyl nalezen a je *známo nebo prakticky jisto*, že se zastavil v *trestné oblasti*:

- Hráč může využít úlevu s trestem podle Pravidla 17.1d nebo 17.2.
- Jakmile hráč tuto úlevu využije a tímto způsobem uvede *do hry* jiný míč:
 - » Původní míč již není *ve hře* a nesmí být dále hrán.
 - » To platí, i když je následně nalezen na *hřišti* v rámci tří minut povolených na hledání (viz Pravidlo 6.3b).

Avšak jestliže není *známo nebo prakticky jisto*, že se míč zastavil v *trestné oblasti*, je míč *ztracen* a hráč musí postupovat se *ztrátou rány a vzdálenosti* podle Pravidla 18.2.

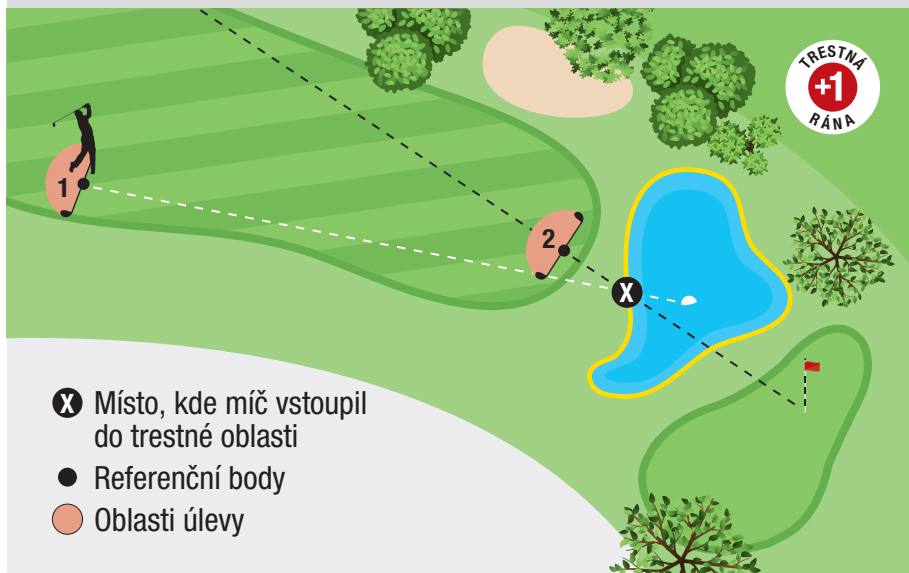
17.1d Úleva pro míč v trestné oblasti

Jestliže je hráčův míč v *trestné oblasti*, včetně případu, kdy je *známo nebo prakticky jisto*, že je v *trestné oblasti*, přestože nebyl nalezen, má hráč následující možnosti úlevy, všechny s **jednou trestnou ranou**:

- (1) **Úleva se ztrátou rány a vzdálenosti.** Hráč může hrát původní nebo jiný míč z místa, odkud hrál svou předchozí *ránu* (viz Pravidlo 14.6).
- (2) **Úleva dozadu po spojnici.** Hráč může *spustit* původní nebo jiný míč (viz Pravidlo 14.3) v *oblasti úlevy*, která je založena na spojnici *jamky* a odhadnutého místa, kde původní míč naposledy překročil okraj dané *trestné oblasti*:
 - Referenční bod: Místo na *hřišti* podle volby hráče, které je na zmíněné spojnici a je dále od *jamky*, než zmíněné odhadnuté místo (příčemž není dáno žádné omezení, jak daleko dozadu po spojnici lze jít):
 - » Při volbě referenčního bodu by hráč tento bod měl něčím označit (třeba *týčkem*).
 - » Jestliže hráč *spustí* míč, aniž by zvolil referenční bod, má se za to, že referenčním bodem je bod na zmíněné spojnici, který je stejně daleko od *jamky*, jako místo, kde se *spuštěný* míč poprvé dotkl země.
 - Velikost oblasti úlevy měřená od referenčního bodu: Jedna *délka hole*, **avšak** s těmito omezeními:

- Omezení rozsahu oblasti úlevy:
 - » Nesmí být blíže *jamce*, než referenční bod, a
 - » Může být v kterékoli *oblasti hřiště* vyjma danou *trestnou oblast*, **ale**
 - » Jestliže se do vzdálenosti jedné *délky hole* od referenčního bodu nachází více *oblastí hřiště*, musí se míč zastavit v rámci *oblasti úlevy* v té samé *oblasti hřiště*, které se míč při spuštění v *oblasti úlevy* poprvé dotkl.

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

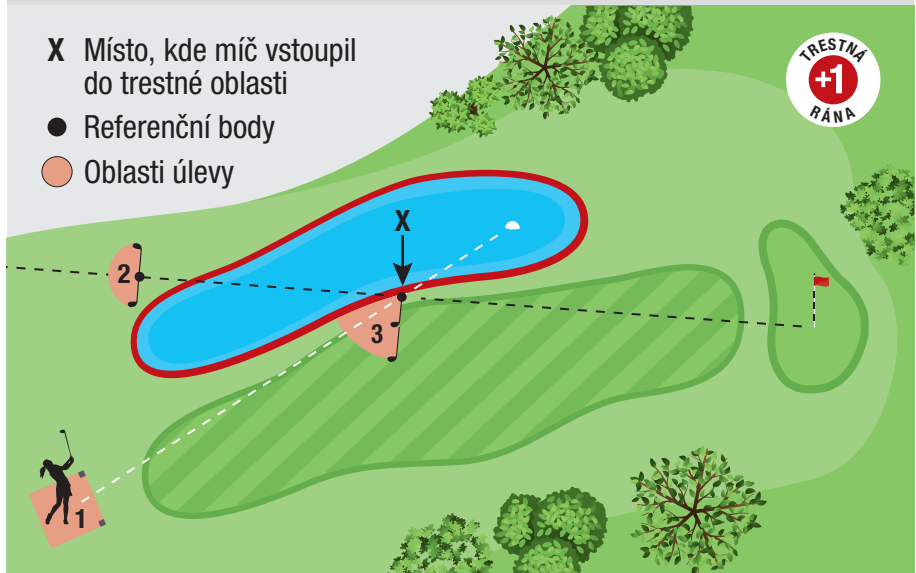


- ⊗ Místo, kde míč vstoupil do trestné oblasti
- Referenční body
- Oblasti úlevy

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 poslední ránu (viz Pravidlo 14.6 a Diagram 14.6).
- (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 je bod zvolený hráčem na 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. Oblast úlevy je vše do vzdálenosti jedné délky hole od referenčního bodu, ne blíže jamce než tento bod a může být v kterékoli oblasti hřiště, s výjimkou té samé trestné oblasti. Při volbě referenčního bodu by ho hráč měl něčím označit (třeba týčkem).

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



X Místo, kde míč vstoupil do trestné oblasti

● Referenční body

○ Oblasti úlevy

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).
 - (3) Hráč může využít úlevu do strany (pouze pro červenou trestnou oblast). Referenčním bodem pro postranní úlevu je bod X, což je odhadnuté místo, kde míč naposledy překročil okraj červené trestné oblasti. Oblast úlevy je vše do vzdálenosti dvou délek hole od referenčního bodu, ne blíže jamce než tento bod a může být v kterékoli oblasti hřiště, s výjimkou té samé trestné oblasti.
- (3) **Úleva do strany (pouze pro červenou trestnou oblast).** Když míč naposledy překročil okraj červené *trestné oblasti*, může hráč *spustit* původní nebo jiný míč v následující postranní *oblasti úlevy* (viz Pravidlo 14.3):
- Referenční bod: Odhadnuté místo, kde míč naposledy překročil okraj červené *trestné oblasti*.
 - Velikost oblasti úlevy měřená od referenčního bodu: Dvě *délky hole*, **avšak** s těmito omezeními:

- Omezení rozsahu oblasti úlevy:
 - » Nesmí být blíže *jamce*, než referenční bod, a
 - » Může být v kterékoli *oblasti hřiště* vyjma danou *trestnou oblast*, **ale**
 - » Jestliže se do vzdálenosti dvou *délek hole* od referenčního bodu nachází více *oblastí hřiště*, musí se míč zastavit v rámci *oblasti úlevy* v té samé *oblasti hřiště*, které se míč při spuštění v *oblasti úlevy* poprvé dotkl.

Viz Postupy Soutěžního výboru, Sekce 8; Vzorové Místní pravidlo B-2 (Soutěžní výbor může přijmout Místní pravidlo umožňující úlevu do strany na opačné straně červené *trestné oblasti* na místě stejně vzdáleném od *jamky*).

17.1e Hráč musí využít úlevu od překážení oblasti se zákazem hry v rámci *trestné oblasti*

V žádné z následujících situací nesmí být míč hrán, jak leží:

- (1) Když je míč v oblasti se zákazem hry v rámci *trestné oblasti*. Hráč musí využít úlevu s trestem podle Pravidla 17.1d nebo 17.2.
- (2) Když oblast se zákazem hry překáží v postoji nebo švihů, přičemž míč je v *trestné oblasti*: Jestliže je hráčův míč v *trestné oblasti*, avšak mimo *oblast se zákazem hry*, přičemž hráči v prostoru zamýšleného *postoje* nebo *švihů* překáží *oblast se zákazem hry* (ať už v rámci *abnormálního stavu hřiště* nebo *trestné oblasti*), musí hráč buď:
 - Využít úlevu s trestem mimo *trestnou oblast* podle Pravidla 17.1d nebo 17.2, nebo
 - Využít beztrestnou úlevu tak, že *spustí* původní nebo jiný míč v následující *oblasti úlevy* (pokud existuje) v rámci dané *trestné oblasti* (viz Pravidlo 14.3):
 - » Referenční bod: Nejbližší místo úplné úlevy od překážení oblasti se zákazem hry.
 - » Velikost oblasti úlevy měřená od referenčního bodu: Jedna *délka hole*, **avšak** s těmito omezeními:
 - » Omezení rozsahu oblasti úlevy:
 - Musí být v té samé *trestné oblasti*, kde míč leží,
 - Nesmí být blíže *jamce*, než je referenční bod.

Avšak beztrestná úleva od překážení *oblasti se zákazem hry* podle (2) není možná:

- Když zahrání míče tak, jak leží, je zjevně nesmyslné z jiného důvodu, než

je překážení *oblasti se zákazem hry* (třeba když hráč nemůže provést *úder*, protože míč leží v křoví), nebo

- Jestliže k překážení dochází pouze v důsledku toho, že hráč zvolí *hůl, postoj, způsob provedení švihů nebo směr hry*, jež jsou za dané situace neopodstatněné.

Ohledně toho, co dělat, když hráči překáží *oblast se zákazem hry*, přičemž jeho míč je kdekoli na *hřišti* vyjma v *trestné oblasti*, viz Pravidlo 16.1f.

Trest za zahrání míče z *nesprávného místa* v rozporu s Pravidlem 17.1: *Všeobecný trest podle Pravidla 14.7a.*

17.2 Možnosti poté, co hráč zahraje míč z *trestné oblasti*

17.2a Když se míč zahráný z *trestné oblasti* zastaví v té samé nebo jiné *trestné oblasti*

Jestliže se míč zahráný z *trestné oblasti* zastaví v té samé nebo jiné *trestné oblasti*, může hráč hrát míč, jak leží (viz Pravidlo 17.1b).

Nebo hráč může, s připočtením **jedné trestné rány**, využít úlevu podle některé z následujících možností:

- (1) **Běžné možnosti úlevy.** Hráč může využít úlevu se *ztrátou rány a vzdálenosti* podle Pravidla 17.1d(1), úlevu dozadu na spojnici podle Pravidla 17.1d(2) nebo, v případě červené *trestné oblasti*, úlevu do strany podle Pravidla 17.1d(3).

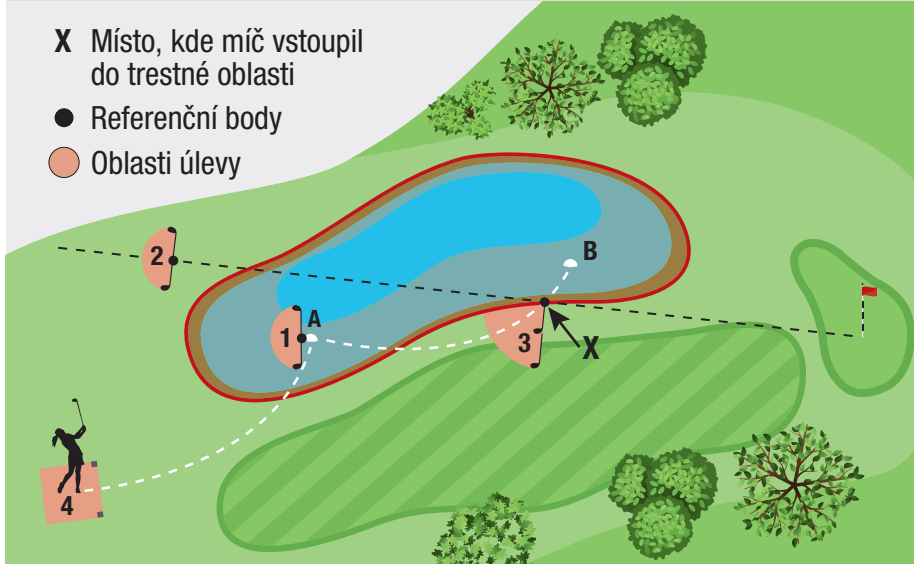
Pro potřeby Pravidla 17.1d(2) nebo (3) je odhadnutým bodem použitým k určení *oblasti úlevy* místo, kde původní míč naposledy překročil okraj té *trestné oblasti*, ve které nyní leží.

Jestliže hráč využije úlevu se *ztrátou rány a vzdálenosti* tím, že *spustí* míč v *trestné oblasti* (viz Pravidlo 14.6), a následně se rozhodne *spuštěný* míč nehrát tak, jak leží:

- Hráč může využít další úlevu mimo *trestnou oblast* podle Pravidla 17.1d(2) nebo 17.1d(3) (v případě červené *trestné oblasti*) nebo podle Pravidla 17.2a(2).
- Jestliže tak hráč učiní, obdrží **další jednu trestnou ránu**, takže obdrží **celkem dvě trestné rány**: jednu za úlevu se *ztrátou rány a vzdálenosti* a jednu za úlevu mimo *trestnou oblast*.

- (2) **Dodatečná možnost úlevy: Hra z místa, odkud byla hrána poslední rána mimo *trestnou oblast*.** Namísto využití některé z běžných možností úlevy podle (1) si hráč může zvolit, že bude hrát původní nebo jiný míč z místa, ze kterého hrál svou poslední *ránu* mimo *trestnou oblast* (viz Pravidlo 14.6).

DIAGRAM #2 17.2A: MÍČ ZAHRAJÝ 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 poslední 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 míč zahraný z trestné oblasti ztracen, mimo hřiště nebo je nehratelný mimo trestnou oblast

Poté, co hráč zahraje ránu míčem z *trestné oblasti*, se může stát, že hráč musí postupovat se *ztrátou rány a vzdálenosti*, nebo že si takovou možnost zvolí, protože původní míč je buď:

- *Mimo hřiště* nebo *ztracen* mimo *trestnou oblast* (viz Pravidlo 18.2), nebo
- Nehratelný mimo *trestnou oblast* (viz Pravidlo 19.2a).

Jestliže hráč využije úlevu se *ztrátou rány a vzdálenosti* tím, že *spustí* míč v *trestné oblasti* (viz Pravidlo 14.6), a následně se rozhodne *spuštěný* míč nehrát tak, jak leží:

- Hráč může využít další úlevu mimo *trestnou oblast* podle Pravidla 17.1d(2) nebo (3) (v případě *červené trestné oblasti*) nebo podle Pravidla 17.2a(2).
- Jestliže tak hráč učiní, obdrží **další jednu trestnou ránu**, takže obdrží **celkem dvě trestné rány**: jednu za úlevu se *ztrátou rány a vzdálenosti* a jednu za úlevu mimo *trestnou oblast*.

Hráč může rovnou využít takovouto úlevu mimo *trestnou oblast*, aniž by předtím *spustil* míč v *trestné oblasti*, **avšak** i v takovém případě obdrží **celkem dvě trestné rány**.

Trest za zahrání míče z nesprávného místa v rozporu s Pravidlem 17.2: Všeobecný trest podle Pravidla 14.7a.

17.3 V trestné oblasti není možná úleva podle jiných Pravidel

Jestliže je hráčův míč v *trestné oblasti*, hráč nemá možnost využít úlevu pro:

- Překážení *abnormálního stavu hřiště* (Pravidlo 16.1),
- *Zabořený míč* (Pravidlo 16.3), nebo
- Nehratelný míč (Pravidlo 19).

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

Avšak když pro míč v *trestné oblasti* dochází k překážení nebezpečné *zvířecí* situace, může hráč využít buď beztrestnou úlevu v rámci dané *trestné oblasti*, nebo úlevu s trestem mimo danou *trestnou oblast* (viz Pravidlo 16.2b(2)).

PRAVIDLO 18

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

Účel:

Pravidlo 18 popisuje úlevu se ztrátou rány a vzdálenosti. Když je míč ztracen mimo trestnou oblast nebo skončí mimo hřiště, naruší se tím vyžadovaná posloupnost ran z odpaliště do jamky; hráč musí obnovit tuto posloupnost tím, že hraje z místa, odkud hrál svou předchozí ránu.

Toto Pravidlo také popisuje, jak a kdy může být hráč provizorní míč, aby se ušetřil čas, když původní míč ve hře může být mimo hřiště nebo ztracen mimo trestnou oblast.

18.1 Úleva se ztrátou rány a vzdálenosti je možná kdykoli

Hráč může kdykoli postupovat se *ztrátou rány a vzdálenosti* tak, že si připočte **jednu trestnou ránu** a zahraje původní nebo jiný míč z místa, odkud hrál svou předchozí ránu (viz Pravidlo 14.6).

Možnost úlevy se *ztrátou rány a vzdálenosti* má hráč kdykoli:

- Bez ohledu na to, kde na *hřišti* se jeho míč nachází, a
- I když Pravidla vyžadují, aby hráč využil úlevu určitým způsobem nebo hrál míč z určitého místa.

Jakmile hráč uvede *do hry* jiný míč se *ztrátou rány a vzdálenosti* (viz Pravidlo 14.4):

- Původní míč již není *ve hře* a nesmí být dále hrán.
- To platí, i když je následně nalezen na *hřišti* v rámci tří minut povolených na hledání (viz Pravidlo 6.3b).

Avšak toto neplatí pro míč hraný z místa, odkud hráč hrál svou předchozí ránu, když hráč:

- Oznámi, že bude hrát *provizorní míč* (viz Pravidlo 18.3b),
- Ve *hře na rány* hraje druhý míč podle Pravidla 14.7b nebo 20.1c(3).

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

18.2a Kdy je míč ztracen nebo mimo hřiště

- (1) **Kdy je míč ztracen.** Míč je *ztracen*, jestliže není nalezen do tří minut od okamžiku, kdy ho hráč nebo jeho *nosič* začali hledat.

Jestliže je míč během této doby nalezen, ale není jisto, že jde o hráčův míč:

- Hráč se musí bezodkladně pokusit míč identifikovat (viz Pravidlo 7.2), přičemž na to má přiměřený čas, a to i když se tak stane až po uplynutí tří minut povolených na hledání.
- Toto zahrnuje přiměřený čas potřebný k tomu, aby hráč dorazil na místo, kde byl míč nalezen.

Jestliže hráč v tomto přiměřeném čase svůj míč neidentifikuje, je míč *ztracen*.

- (2) **Kdy je míč mimo hřiště.** Míč v klidu je mimo *hřiště*, pouze pokud je celým svým objemem za hranicí *hřiště*.

Míč je na *hřišti*, jestliže jakákoli část míče:

- Leží na zemi uvnitř hranic *hřiště*, nebo když v rámci *hřiště* leží na čemkoli jiném (třeba přírodním nebo umělém předmětu) nebo se toho dotýká, nebo
- Je nad hranicí *hřiště* nebo libovolné jiné části *hřiště*.

Hráč může stát *mimo hřiště* a hrát míč, který je na *hřišti*.

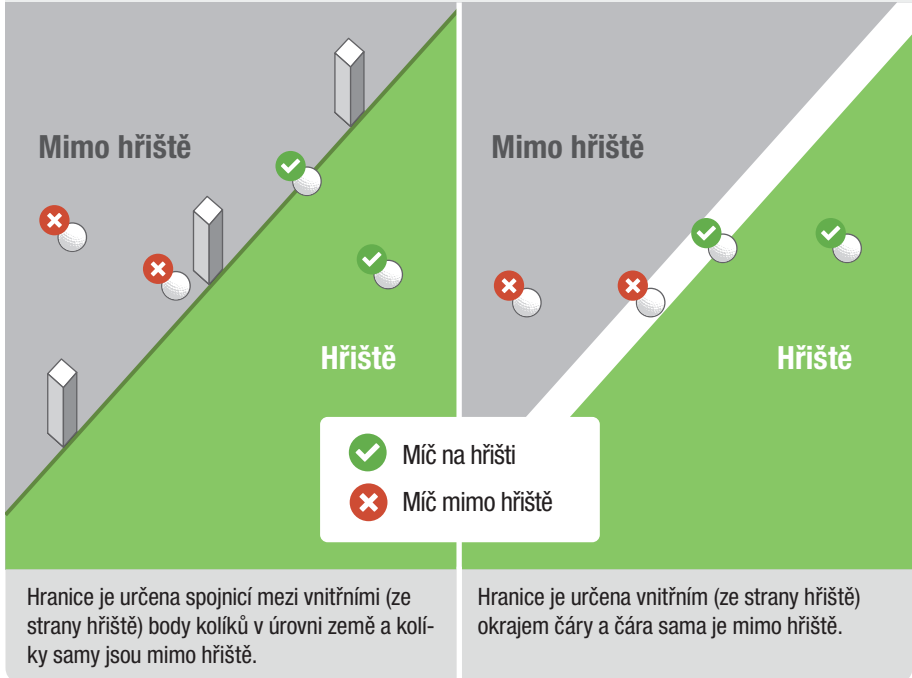
18.2b Co dělat, když je míč ztracen nebo je mimo hřiště

Jestliže je míč *ztracen* nebo je *mimo hřiště*, musí hráč postupovat se *ztrátou rány a vzdálenosti* tak, že si připočte **jednu trestnou ránu** a hraje původní nebo jiný míč z místa, odkud 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: Namísto úlevy se *ztrátou rány a vzdálenosti* může hráč *nahradit* původní míč jiným míčem podle příslušného Pravidla, jestliže původní míč nebyl nalezen, ale je *známo nebo prakticky jisto*, že tento míč:

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.



- Se zastavil na *hřišti* a následně s ním pohnul *vnější vliv* (viz Pravidlo 9.6), nebo ho jiný hráč odehrál jako *nesprávný míč* (viz Pravidlo 6.3c(2)),
- Se zastavil na *hřišti* v *pohyblivé závadě* nebo na ní (viz Pravidlo 15.2b), nebo v *abnormálním stavu hřiště* nebo na něm (viz Pravidlo 16.1e),
- Je v *trestné oblasti* (viz Pravidlo 17.1c), nebo
- Byl úmyslně odražen nebo zastaven jakoukoli osobou (viz Pravidlo 11.2c).

Trest za zahrání míče z *nesprávného místa* v rozporu s Pravidlem 18.2: *Všeobecný trest* podle Pravidla 14.7a.

18.3 Provizorní míč

18.3a Kdy je možné hrát provizorní míč

Jestliže míč může být *ztracen* mimo *trestnou oblast* nebo může být *mimo hřiště*, může hráč, aby ušetřil čas, hrát provizorně další míč s trestem *ztráty rány a vzdálenosti* (viz Pravidlo 14.6).

Míčem, který může být *ztracen*, se rozumí:

- Když původní míč nebyl dosud nalezen a identifikován, ale není ještě *ztracen*, a
- Když míč může být *ztracen* v *trestné oblasti*, ale také může být *ztracen* jinde na *hřišti*.

Avšak jestliže si je hráč vědom, že původní míč může být *ztracen* pouze v *trestné oblasti*, nemůže hrát *provizorní míč* a míč zahraný z místa, odkud hrál svou poslední *ránu*, se stává hráčovým míčem *ve hře* s trestem *ztráty rány a vzdálenosti* (viz Pravidlo 18.1).

Jestliže *provizorní míč* může být také *ztracen* mimo *trestnou oblast* nebo být *mimo hřiště*:

- Hráč může hrát další *provizorní míč*.
- Tento *provizorní míč* má stejný vztah vůči prvnímu *provizornímu míči*, jako má první *provizorní míč* vůči původnímu míči.

18.3b Oznámení hry provizorního míče

Ještě před zahráním *rány* musí hráč oznámit, že bude hrát *provizorní míč*:

- Nestačí, aby hráč řekl, že bude hrát další míč nebo že bude hrát znovu.
- Hráč musí použít slovo „provizorní“ nebo dát jiným způsobem zřetelně najevo, že bude hrát míč provizorně podle Pravidla 18.3.

Jestliže to hráč neoznámí (přestože měl v úmyslu hrát *provizorní míč*) a zahraje *ránu* míčem z místa, odkud hrál svou předchozí *ránu*, stává se tento míč hráčovým míčem *ve hře* s trestem *ztráty rány a vzdálenosti* (viz Pravidlo 18.1).

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

- (1) Hraní provizorního míče vícekrát než jednou. Hráč může 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 původního míče.

To to platí, i když je *provizorní míč* odehrán několikrát.

Avšak míč přestane být *provizorním míčem*, když se stane míčem *ve hře* podle (2), nebo když hry s ním hráč zanechá podle (3), načež se stává *nesprávným míčem*.

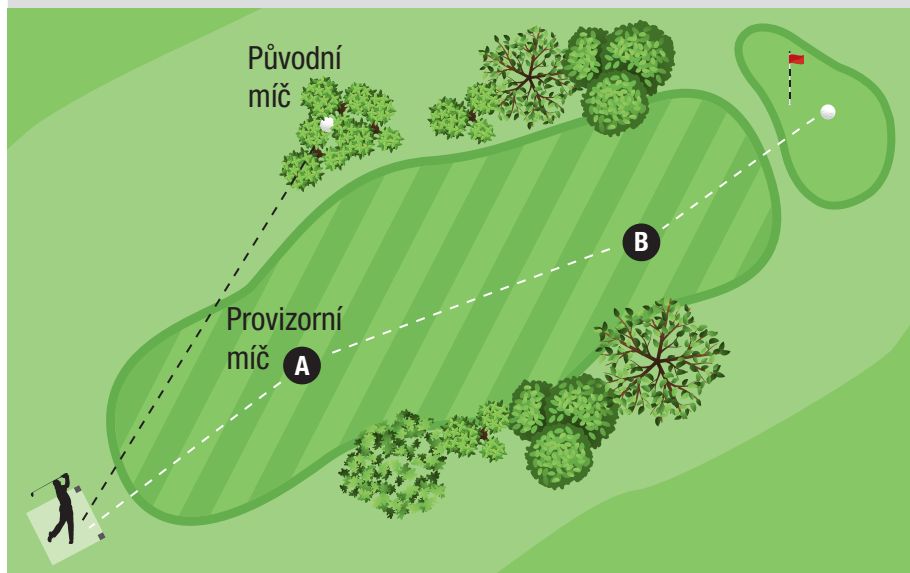
- (2) Kdy se provizorní míč stane míčem ve hře. *Provizorní míč* se stane hráčovým míčem *ve hře* s trestem *ztráty rány a vzdálenosti* v následujících dvou případech:

- Když je původní míč ztracen kdekoli na hřišti vyjma v trestné oblasti nebo když je mimo hřiště. Původní míč již není míčem *ve hře* (a to i když je nalezen na *hřišti* po uplynutí tří minut povolených na hledání), stává se *nesprávným míčem* a nesmí být dále hrán (viz Pravidlo 6.3c).
- Když je provizorní míč zahrán z místa, které je blíže jamce, než odhadovaná poloha původního míče. Původní míč již není míčem *ve hře* (a to i když je nalezen na *hřišti* před nebo po uplynutí tří minut povolených na hledání), stává se *nesprávným míčem* a nesmí být dále hrán (viz Pravidlo 6.3c).

Jestliže hráč zahraje *provizorní míč* do víceméně stejné oblasti jako původní míč a není schopen rozeznat, který míč je který:

- Jestliže je na *hřišti* nalezen pouze jeden z míčů, má se za to, že jde o *provizorní míč*, který se stává míčem *ve hře*.
- Jestliže jsou na *hřišti* nalezeny oba míče, musí hráč vybrat jeden z nich jako *provizorní míč*, který se zároveň stává míčem *ve hře*, přičemž druhý míč se považuje za *ztracený* a nesmí být dále hrán.

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



Hráčův původní míč zahráný 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: Hráč má doplňkovou možnost, jestliže původní míč nebyl nalezen, ale je *známo nebo prakticky jisto*, že tento míč:

- Se zastavil na *hřišti* a následně s ním pohnul *vnější vliv* (viz Pravidlo 9.6),
- Se zastavil na *hřišti v pohyblivé závadě* nebo na ní (viz Pravidlo 15.2b), nebo v *abnormálním stavu hřiště* nebo na něm (viz Pravidlo 16.1e), nebo
- Byl úmyslně odražen nebo zastaven jakoukoli osobou (viz Pravidlo 11.2c).

Když platí některé z uvedených Pravidel, může hráč bud:

- *Nahradit* původní míč jiným míčem podle příslušného Pravidla, nebo
- Brát *provizorní míč* jako svůj míč *ve hře s trestem ztráty rány a vzdálenosti*.

(3) **Kdy hráč musí zanechat hry provizorním míčem.** Jestliže se *provizorní míč* ještě nestal míčem *ve hře*, musí hráč zanechat jeho hraní v následujících dvou případech:

- Když je původní míč nalezen na hřišti mimo trestnou oblast před uplynutím tří minut povolených na hledání. Hráč musí hrát původní míč, jak leží.
- Když je původní míč nalezen v trestné oblasti nebo je známo nebo prakticky jisto, že je v trestné oblasti. Hráč musí buď hrát původní míč, jak leží, nebo využít úlevu s trestem podle Pravidla 17.1d.

V obou případech:

- Hráč nesmí zahrát další *ránu provizorním míčem*, který je nyní *nesprávným míčem* (viz Pravidlo 6.3c), a
- Žádné *rány* zahrané *provizorním míčem* předtím, než hráč hry s ním zanechal (což zahrnuje jednak zahrané *rány* a také trestné rány obdržené výhradně při hraní tohoto míče), se nezapočítávají.

Trest za zahrání míče z *nesprávného místa* v rozporu s Pravidlem 18.3: *Všeobecný trest* podle Pravidla 14.7a.

PRAVIDLO 19

Nehratelný míč

Účel:

Pravidlo 19 popisuje několik možností úlevy, které má hráč v případě nehratelného míče. To dává hráči možnost volby, jak se – zpravidla s jednou trestnou ranou – dostat z obtížné situace kdekoli na hřišti (vyjma v trestné oblasti).

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

Sám hráč je jediný, kdo může rozhodnout, že jeho míč je nehratelný tím, že využije úlevu s trestem podle Pravidla 19.2 nebo 19.3.

Úleva pro nehratelný míč je možná kdekoli na *hřišti*, **vyjma v trestné oblasti**.

Jestliže je míč *v trestné oblasti*, má hráč jedinou možnost úlevy, a to úlevu s trestem podle Pravidla 17.

19.2 Možnosti úlevy pro nehratelný míč v poli nebo na jamkovišti

Hráč může využít úlevu pro nehratelný míč podle jedné ze tří možností uvedených v Pravidle 19.2a, b nebo c, přičemž si vždy připočte **jednu trestnou ránu**.

- Hráč může postupovat se *ztrátou rány a vzdálenosti* podle Pravidla 19.2a, i když jeho původní míč nebyl nalezen a identifikován.
- **Avšak** aby mohl využít úlevu dozadu po spojnici podle Pravidla 19.2b nebo úlevu do strany podle Pravidla 19.2c, musí hráč znát polohu původního míče.

19.2a Úleva se ztrátou rány a vzdálenosti

Hráč může hrát původní nebo jiný míč z místa, odkud hrál svou předchozí *ránu* (viz Pravidlo 14.6).

19.2b Úleva dozadu po spojnici

Hráč může *spustit* původní nebo jiný míč (viz Pravidlo 14.3) v *oblasti úlevy*, která je založena na spojnici *jamky* a polohy původního míče:

- Referenční bod: Místo na *hřišti* podle volby hráče, které je na zmíněné spojnici a je dále od *jamky*, než původní poloha míče (přičemž není dáno žádné omezení, jak daleko dozadu po spojnici lze jít):
 - » Při volbě referenčního bodu by hráč tento bod měl něčím označit (třeba *týčkem*).
 - » Jestliže hráč *spustí* míč, aniž by zvolil referenční bod, má se za to, že referenčním bodem je bod na zmíněné spojnici, který je stejně daleko od *jamky*, jako místo, kde se *spuštěný* míč poprvé dotkl země.
- Velikost oblasti úlevy měřená od referenčního bodu: Jedna *délka hole*, **avšak** s těmito omezeními:
- Omezení rozsahu oblasti úlevy:
 - » Nesmí být blíže *jamce*, než referenční bod, a
 - » Může být v kterékoli *oblasti hřiště*, **ale**
 - » Jestliže se do vzdálenosti jedné *délky hole* od referenčního bodu nachází více *oblastí hřiště*, musí se míč zastavit v rámci *oblasti úlevy* v té samé *oblasti hřiště*, které se míč při spuštění v *oblasti úlevy* poprvé dotkl.

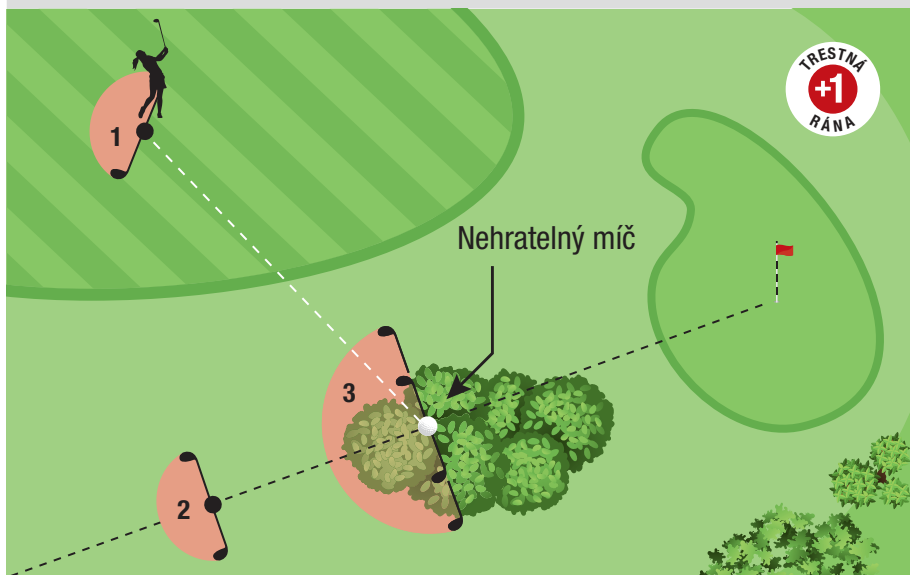
19.2c Úleva do strany

Hráč může *spustit* původní nebo jiný míč v následující postranní *oblasti úlevy* (viz Pravidlo 14.3):

- Referenční bod: Původní poloha míče.
- Velikost oblasti úlevy měřená od referenčního bodu: Dvě *délky hole*, **avšak** s těmito omezeními:
- Omezení rozsahu oblasti úlevy:
 - » Nesmí být blíže *jamce*, než referenční bod, a
 - » Může být v kterékoli *oblasti hřiště*, **ale**
 - » Jestliže se do vzdálenosti dvou *délek hole* od referenčního bodu nachází více *oblastí hřiště*, musí se míč zastavit v rámci *oblasti úlevy* v té samé *oblasti hřiště*, které se míč při spuštění v *oblasti úlevy* poprvé dotkl.

Trest za zahrání míče z nesprávného místa v rozporu s Pravidlem 19.2: Všeobecný trest podle Pravidla 14.7a.

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 poslední ránu (viz Pravidlo 14.6 a Diagram 14.6).
- (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 je bod zvolený hráčem na této spojnici, který je dál od jamky, než je původní poloha míče. Není dáno žádné omezení, jak daleko dozadu na dané spojnici může referenční bod být. Oblast úlevy je vše do vzdálenosti jedné délky hole od referenčního bodu, ne blíže jamce než tento bod a může být v kterékoli oblasti hřiště. Při volbě referenčního bodu by ho hráč měl něčím označit (třeba týčkem).
- (3) Hráč může využít úlevu do strany, přičemž referenčním bodem pro postranní úlevu je původní poloha míče. Oblast úlevy je vše do vzdálenosti dvou délek hole od referenčního bodu, ne blíže jamce než tento bod a může být v kterékoli oblasti hřiště.

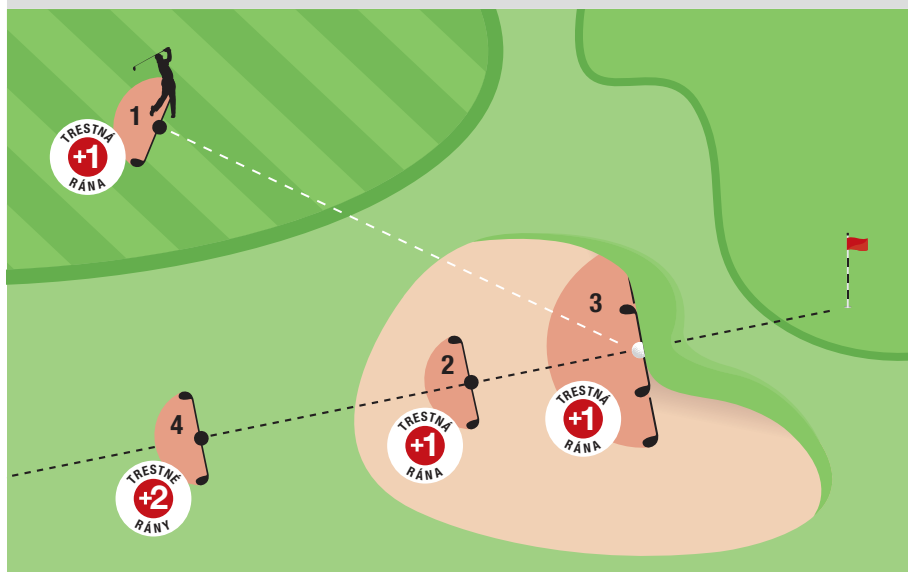
19.3 Možnosti úlevy pro nehratelný míč v bankru

19.3a Běžné možnosti úlevy (jedna trestná rána)

Když je hráčův míč v *bankru*:

- Hráč může s jednou trestnou ranou využít libovolnou z možností úlevy podle Pravidla 19.2, **avšak**:
- Jestliže hráč využívá buď úlevu dozadu po spojnici (viz Pravidlo 19.2b) nebo úlevu do strany (viz Pravidlo 19.2c), musí být míč *spuštěn v oblasti úlevy* v daném *bankru* a musí se v ní také zastavit,

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.

19.3b Doplnková možnost úlevy (dvě trestné rány)

Jestliže je hráčův míč v *bankru*, má hráč doplnkovou možnost úlevy, když s **celkovým trestem dvou trestných ran** může využít úlevu dozadu po spojnici mimo daný *bankr* podle Pravidla 19.2b.

Trest za zahrání míče z *nesprávného místa* v rozporu s Pravidlem 19.3: *Všeobecný trest* podle Pravidla 14.7a.



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:

Pravidlo 20 řeší, co by hráči měli udělat, když mají pochybnost ohledně Pravidel během kola, včetně konkrétních postupů (které se liší pro hru na jamky a pro hru na rány), kterými hráč ochrání své 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 Hráči se musí vyvarovat zbytečného zdržování

Hráči nesmí zbytečně zdržovat hru, když potřebují pomoc s Pravidly během *kola*:

- Jestliže *rozhodčí* ani *Soutěžní výbor* nejsou dostupní v přiměřeném čase, aby pomohli vyřešit pravidlovou situaci, musí se hráč rozhodnout, co dělat, a pokračovat ve hře.
- Hráč může ochránit svá práva tak, že ve *hře na jamky* vznesе požadavek na rozhodnutí (viz Pravidlo 20.1b(2)) nebo ve *hře na rány* hraje dva míče (viz Pravidlo 20.1c(3)).

20.1b Pravidlová situace ve hře na jamky

(1) **Vyřešení situace dohodou.** Během *kola* se hráči v zápase mohou dohodnout, jak vyřeší pravidlovou situaci:

- Dohodnuté řešení je konečné, i když se později ukáže, že nebylo souladu s Pravidly, pokud se ovšem hráči vědomě nedohodnou na tom, že budou ignorovat Pravidlo, o kterém věděli, že platí, nebo trest, o kterém věděli, že měl být udělen (viz Pravidlo 1.3b(1)).
- **Avšak** jestliže je zápasu přidělen *rozhodčí*, musí rozhodnout o každé situaci, o které se včas dozví, a hráči musí jeho rozhodnutí přijmout.

Jestliže *rozhodčí* není přítomen a hráči se nedohodnou nebo mají pochybnosti o tom, jak uplatnit Pravidla, může kterýkoli z nich vznést požadavek na rozhodnutí podle Pravidla 20.1b(2).

- (2) **Požadavek na rozhodnutí vznesený předtím, než je výsledek zápasu konečný.** Jestliže hráč požaduje, aby o uplatnění Pravidel na jeho vlastní hru nebo na hru jeho *soupeře* rozhodl *rozhodčí* nebo *Soutěžní výbor*, může vznést požadavek na rozhodnutí.

Jestliže *rozhodčí* nebo *Soutěžní výbor* nejsou dostupní v přiměřeném čase, může hráč vznést požadavek na rozhodnutí tak, že uvědomí svého *soupeře*, že bude chtít rozhodnutí od *rozhodčího* nebo *Soutěžního výboru* později, až to bude možné.

Jestliže hráč vznesl požadavek na rozhodnutí před tím, než je výsledek zápasu konečný:

- Rozhodnutí bude vydáno, pouze pokud je požadavek vznesen včas, což závisí na tom, kdy se hráč dozvěděl o skutečnostech, které daly vzniknout dané pravidlové situaci:
 - » Když se hráč o daných skutečnostech dozví předtím, než libovolný z hráčů začne hru na poslední jamce zápasu. Když se hráč dozví o daných skutečnostech, musí vznést požadavek předtím, než libovolný z hráčů zahraje *ránu* na další jamce.
 - » Když se hráč o daných skutečnostech dozví během poslední jamky zápasu nebo po jejím skončení. Požadavek musí být vznesen předtím, než je výsledek zápasu konečný (viz Pravidlo 3.2a(5)).
- Jestliže hráč nevznesl požadavek včas, *rozhodčí* ani *Soutěžní výbor* nevydají rozhodnutí a výsledek příslušné sporné jamky nebo jamek platí, i když byla Pravidla uplatněna nesprávně.

Jestliže hráč vznesl požadavek týkající se některé dřívější jamky, bude rozhodnutí vydáno, pouze když platí všechny tři následující podmínky:

- *Soupeř* porušil Pravidlo 3.2d(1) (udal nesprávný počet zahranych ran) nebo Pravidlo 3.2d(2) (neuvědomil hráče o obdržení trestu),
- Požadavek je založen na skutečnostech, o kterých hráč nevěděl předtím, než libovolný z hráčů začal hru na právě hrané jamce, nebo v případě, že jsou hráči právě mezi jamkami, na právě dokončené jamce, a
- Poté, co se hráč dozví o daných skutečnostech, vznesl požadavek na rozhodnutí včas (jak popsáno výše).

- (3) **Požadavek na rozhodnutí vznesený poté, co je výsledek zápasu konečný.** Jestliže hráč vznese požadavek na rozhodnutí poté, co je výsledek zápasu konečný:
- *Soutěžní výbor* vydá rozhodnutí, pouze když platí obě následující podmínky:
 - » Požadavek je založen na skutečnostech, o kterých hráč nevěděl předtím, než se výsledek zápasu stal konečným, a
 - » *Soupeř* porušil Pravidlo 3.2d(1) (udal nesprávný počet zahranych ran) nebo Pravidlo 3.2d(2) (neuvědomil hráče o obdržení trestu) a věděl o tomto porušení předtím, než se výsledek zápasu stal konečným.
 - Pro takovéto rozhodnutí není dáno žádné časové omezení.
- (4) **Nelze hrát dva míče.** Hráč, který si není jist správným postupem v zápase, nemůže dokončit jamku dvěma míči. Tento postup je možný pouze ve *hře na rány* (viz Pravidlo 20.1c).

20.1c Pravidlová situace ve hře na rány

- (1) **Pravidlovou situaci nelze vyřešit dohodou.** Jestliže *rozhodčí* ani *Soutěžní výbor* nejsou dostupní v přiměřeném čase, aby pomohli vyřešit pravidlovou situaci:
- Hráči jsou nabádáni, aby si navzájem pomáhali při uplatňování Pravidel, **avšak** nemají právo rozhodnout pravidlovou situaci dohodou a žádná taková dohoda není závazná pro žádného z hráčů, *rozhodčího* nebo *Soutěžní výbor*.
 - Hráč by měl každou nejasnou pravidlovou situaci předložit *Soutěžnímu výboru* předtím, než odevzdá svůj *výsledkový lístek*.
- (2) **Hráči by měli chránit ostatní hráče v soutěži.** Aby ochránil zájmy všech ostatních hráčů v soutěži:
- Jestliže hráč ví nebo se domnívá, že jiný hráč porušil nebo mohl porušit Pravidla a že tento hráč si toho není vědom nebo že tuto skutečnost ignoruje, měl by to sdělit dotyčnému hráči, jeho *zapisovateli*, *rozhodčímu* nebo *Soutěžnímu výboru*.
 - Toto by mělo být učiněno neprodleně poté, co se hráč o dané situaci dozví, rozhodně pak předtím, než onen jiný hráč odevzdá svůj *výsledkový lístek*, ledaže to není možné.
- Jestliže tak hráč neučiní, může ho *Soutěžní výbor* diskvalifikovat podle Pravidla 1.2a, jestliže shledá, že šlo o závažný prohřešek v rozporu s duchem hry.
- (3) **Hraní dvou míčů v případě pochybností, co dělat.** Hráč, který si není jist správným postupem během hraní jamky, může tuto jamku beztrestně dokončit dvěma míči:

- Hráč se musí rozhodnout, že bude hrát dva míče, poté, co sporná situace vznikne, avšak předtím, než zahraje *ránu*.
- Hráč by si měl zvolit, který z míčů se bude počítat, jestliže Pravidla povolují postup užitý pro tento míč, a to tak, že svou volbu oznámí *zapisovateli* nebo jinému hráči předtím, než zahraje *ránu*.
- Jestliže tak hráč neučiní včas, má se za to, že tím vybraným míčem je první míč, který byl odehrán.
- Hráč musí fakta případu předložit *Soutěžnímu výboru* předtím, než odevzdá svůj *výsledkový lístek*, a to i když je výsledek dosažený oběma míči stejný. Hráč je **diskvalifikován**, jestliže tak neučiní.
- Jestliže hráč zahraje *ránu* předtím, než se rozhodne hrát druhý míč:
 - » Toto Pravidlo vůbec neplatí a počítá se výsledek dosažený míčem, který byl odehrán předtím, než se hráč rozhodl hrát druhý míč.
 - » **Avšak** hráč není nijak potrestán za to, že hraje druhý míč.

Druhý míč hraný podle tohoto Pravidla není totéž, jako *provizorní míč* podle Pravidla 18.3.

(4) **Výsledek jamky určí Soutěžní výbor.** Když hráč hraje dva míče podle (3), rozhodne o hráčově výsledku na dané jamce *Soutěžní výbor* následovně:

- Výsledek dosažený míčem, který byl zvolen (ať už volbu učinil hráč nebo Pravidla), se počítá, pokud Pravidla povolují postup užitý pro tento míč.
- Jestliže Pravidla nepovolují postup užitý pro tento míč, počítá se výsledek dosažený zbylým míčem, pokud Pravidla povolují postup užitý pro tento zbylý míč.
- Jestliže Pravidla nepovolují postup užitý ani pro jeden z obou míčů, počítá se výsledek dosažený zvoleným míčem (ať už volbu učinil hráč nebo Pravidla), ledaže při tom došlo k *závažnému porušení* při hře z *nesprávného místa*, v kterémžto případě se počítá výsledek dosažený zbylým míčem.
- Jestliže při hře oběma míči došlo k *závažnému porušení* při hře z *nesprávného místa*, je hráč **diskvalifikován**.
- Žádné *rány* zahrané míčem, jehož výsledek se nepočítá (což zahrnuje jednak zahrané *rány* a také trestné rány obdržené výhradně při hraní tohoto míče), se do výsledku hráče na dané jamce nezapočítávají.

To, že „Pravidla umožňují užitý postup“, znamená buď: (a) že původní míč byl hrán, jak leží, z místa, kde je povolena hra, nebo (b) že míč, který byl hrán, byl uveden *do hry* správným postupem, správným způsobem a na správném místě podle Pravidel.

20.2 Rozhodnutí o pravidlových situacích

20.2a Rozhodnutí rozhodčího

Rozhodčí je osoba určená *Soutěžním výborem* k tomu, aby rozhodovala o otázkách skutkové podstaty a uplatňovala Pravidla.

Rozhodnutí *rozhodčího* ohledně skutečností nebo toho, jak se mají Pravidla uplatnit, je pro hráče závazné.

- Hráč nemá proti rozhodnutí *rozhodčího* nárok na odvolání k *Soutěžnímu výboru*.
- *Rozhodčí* si může vyžádat pomoc *Soutěžního výboru* předtím, než vydá rozhodnutí, nebo předložit své rozhodnutí *Soutěžnímu výboru* k přezkoumání, **avšak** není povinen tak učinit.

Viz Postupy Soutěžního výboru, Sekce 6C (vysvětlení rozsahu oprávnění rozhodčího).

20.2b Rozhodnutí Soutěžního výboru

Jestliže není k dispozici *rozhodčí*, aby vydal rozhodnutí, nebo když *rozhodčí* předloží rozhodnutí *Soutěžnímu výboru*:

- Rozhodnutí vydá *Soutěžní výbor*, a
- Rozhodnutí *Soutěžního výboru* je *konečné*.

Jestliže *Soutěžní výbor* nemůže dojít k závěru, může situaci předložit Pravidlové komisi R&A, jejíž rozhodnutí je *konečné*.

20.2c Uplatnění standardu „pouhého oka“ při užití videa jako důkazu

Když *Soutěžní výbor* v rámci vydání rozhodnutí posuzuje otázky skutkové podstaty, je použití videa omezeno standardem „pouhého oka“:

- Jestliže skutečnosti zachycené na videu nemohly být rozumně rozpoznány pouhým okem, nebere se takové video v potaz coby důkaz, i kdyby svědčilo o porušení Pravidel.
- **Avšak** i když není video s ohledem na standard „pouhého oka“ vzato v potaz coby důkaz, stále je možno rozhodnout o porušení Pravidel, jestliže si hráč byl jinak vědom skutečností, které znamenaly porušení Pravidel (třeba když hráč cítil, že se holí dotkl písku v *bankru*, i když to nemohlo být rozpoznáno pouhým okem).

20.2d Kdy bude nesprávné rozhodnutí opraveno

Jestliže je rozhodnutí *rozhodčího* nebo *Soutěžního výboru* později shledáno jako nesprávné:

- Rozhodnutí bude opraveno, pokud je to podle Pravidel možné.
- Pokud je na to příliš pozdě, nesprávné rozhodnutí platí.

Jestliže hráč během *kola* nebo když je hra zastavena podle Pravidla 5.7a podnikne kroky v rozporu s Pravidly na základě pochopitelného neporozumění pokynům *rozhodčího* nebo *Soutěžního výboru* (třeba když zvedne míč *ve hře*, ačkoli mu to Pravidla neumožňují), není to trestné a daný pokyn se bere jako nesprávné rozhodnutí.

Viz Postupy Soutěžního výboru, Sekce 6C (co má *Soutěžní výbor* dělat, když došlo k nesprávnému rozhodnutí).

20.2e Diskvalifikace hráčů poté, co je výsledek zápasu nebo soutěže konečný

- (1) **Hra na jamky.** Není dáno žádné časové omezení pro diskvalifikaci hráče podle Pravidla 1.2 (hrubý přestupek) nebo Pravidla 1.3b(1) (vědomé ignorování vlastního porušení Pravidel nebo trestu, nebo dohoda s jiným hráčem ohledně ignorování libovolného Pravidla nebo trestu, o kterém věděli, že měl být udělen).

Toto může být učiněno i poté, co je výsledek zápasu konečný (viz Pravidlo 3.2a(5)).

Ohledně toho, zda *Soutěžní výbor* vydá rozhodnutí, když je požadavek vznesen poté, co je výsledek zápasu konečný, viz Pravidlo 20.1b(3).

- (2) **Hra na rány.** Běžně nesmí být trest dopočítán ani opraven poté, co je soutěž ukončena, což je:

- Když se výsledky stanou konečnými způsobem stanoveným *Soutěžním výborem*, nebo
- Při kvalifikaci *ve hře na rány* následované *hrou na jamky*, když hráč odehraje první *ránu* svého prvního zápasu.

Avšak hráč musí být **diskvalifikován** i poté, co byla soutěž ukončena, jestliže:

- Odevzdal výsledek na některé jamce nižší než skutečný z jiného důvodu, než že nezapočítal jednu nebo víc trestných ran, o kterých předtím, než byla soutěž ukončena, nevěděl (viz Pravidlo 3.3b(3)),

- Věděl před ukončením soutěže, že odevzdal *výsledkový lístek*, na němž uvedl hendikep, který byl vyšší než jeho skutečný hendikep, a toto ovlivnilo počet hendikepových ran, o které byl jeho výsledek upraven (viz Pravidlo 3.3b(4)),
- Věděl před ukončením soutěže, že porušil nějaké jiné Pravidlo, které předepisuje trest diskvalifikace, nebo
- Vědomě se dohodl s jiným hráčem, že budou ignorovat nějaké Pravidlo nebo trest, o kterém věděli, že měl být udělen (viz Pravidlo 1.3b(1)).

Soutěžní výbor také může hráče diskvalifikovat podle Pravidla 1.2 (hrubý přestupek) poté, co byla soutěž ukončena.

20.3 Situace, na které pravidla nepamatují

Jakákoli situace, kterou Pravidla neřeší, by měla být rozhodnuta *Soutěžní výborem*, který by měl:

- Vzít do úvahy všechny okolnosti, a
- Vyřešit situaci způsobem, který je rozumný, spravedlivý a konzistentní s tím, jak Pravidla řeší podobné situace.

IX.

Další formy hry

PRAVIDLA 21–24



PRAVIDLO
21

Další formy individuální hry na rány a hry na jamky

Účel:

Účel: 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:

- Skóre hráče nebo *strany* na jamce je určeno body založenými na porovnání počtu ran, které hráč nebo *strana* na jamce dosáhli (což zahrnuje jednak zahrané rány a také trestné rány), proti pevnému cílovému výsledku určenému pro každou jamku *Soutěžním výběrem*, a
- Soutěž vyhrává hráč nebo *strana*, jež získá za všechna *kola* nejvíce bodů.

Platí běžná Pravidla pro *hru na rány*, jak jsou uvedena v Pravidlech 1–20, s úpravami uvedenými v tomto specifickém Pravidle. Pravidlo 21.1 je určeno pro:

- Soutěže bez hendikepu, ale lze je uzpůsobit i pro hendikepové soutěže, a
- Hru jednotlivců, ale lze je uzpůsobit i pro soutěže zahrnující *partnery*, jak popisují Pravidla 22 (*Čtyřhra*) a 23 (*Hra čtyřmi míči*), a pro týmové soutěže, jak popisuje Pravidlo 24.

21.1b Skórování při Stablefordu

- (1) **Jak jsou přidělovány body.** Hráč obdrží za každou jamku body podle porovnání svého skóre a předepsaného pevného cílového výsledku pro danou jamku, což je *par*, pokud *Soutěžní výbor* neurčí jinak:

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

Hráč, který danou jamku z jakéhokoli důvodu nedohraje podle Pravidel, na ní získá nula bodů.

Aby se napomohlo dodržování tempa hry, doporučuje se hráčům, kteří již na jamce nemohou získat žádné body, aby svou hru na dané jamce ukončili.

Jamka je ukončena, když ji hráč *dohraje*, když se rozhodne, že tak neučiní, nebo když jeho aktuální skóre znamená zisk nula bodů.

(2) **Uvedení výsledku pro každou jamku.** Aby byly splněny podmínky Pravidla 3.3b ohledně zápisu jednotlivých jamkových výsledků na *výsledkovém lístku*:

- Jestliže byla jamka dohrána:
 - » Když by dosažené skóre znamenalo nenulový zisk bodů. Ve *výsledkovém lístku* musí být uvedeno dosažené skóre.
 - » Když by dosažené skóre znamenalo zisk nula bodů. Ve *výsledkovém lístku* nesmí být buď uvedeno žádné skóre, nebo tam musí být uvedeno jakékoli skóre, které znamená zisk nula bodů.
- Jestliže byla jamka ukončena, aniž byla dohrána. Jestliže hráč jamku *nedohrál* podle Pravidel, nesmí ve *výsledkovém lístku* být buď uvedeno žádné skóre, nebo tam musí být uvedeno jakékoli skóre, které znamená zisk nula bodů.

Za výpočet bodů, které hráč získal na každé jamce, stejně jako za uplatnění hendikepových ran na každé jamce před výpočtem získaných bodů v hendikepové soutěži, zodpovídá *Soutěžní výbor*.

Viz Postupy Soutěžního výboru, Sekce 5A(5) (Podmínky soutěže mohou hráčům doporučovat, aby ve *výsledkovém lístku* na každé jamce uvedli i počet získaných bodů, ale nemohou to vyžadovat).

DIAGRAM 21.1b: ZAPISOVÁNÍ PŘI BRUTTO STABLEFORDU

 Jméno: **Jan Novák** Hendikep: **S** Datum: **01/03/19**

Jamka	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Out
Metry	445	186	378	387	181	533	313	412	537	3372
Par	4	3	4	4	3	5	4	4	5	36
J. Novák	3	3	5	4	4	7	5	4	5	40
Body	3	2	1	2	1	0	1	2	2	14


Jamka	10	11	12	13	14	15	16	17	18	In	Total
Metry	206	424	397	202	541	150	593	137	401	3051	6423
Par	3	4	4	3	5	3	5	3	4	34	70
J. Novák	3	4	6	3	4	3	4	5	4	36	76
Body	2	2	0	2	3	2	3	0	2	16	30

Kdo za co odpovídá

 Soutěžní výbor

 Hráč

 Hráč a zapisovatel

 Podpis zapisovatele: 

 Podpis hráče: 

21.1c Tresty při Stablefordu

- (1) **Jiné tresty než diskvalifikace.** Všechny trestné rány se připočtou k výsledku hráče na jamce, kde k porušení došlo, **avšak** s těmito třemi **Výjimkami**:

Výjimka 1 – Nadměrný počet, sdílení, přidání nebo výměna holí: Jestliže hráč poruší Pravidlo 4.1b (Limit 14 holí; Sdílení, přidání nebo výměna holí během kola), *Soutěžní výbor* odečte **dva body** (pokud k porušení došlo pouze na jedné jamce), nebo **čtyři body** (jestliže k porušení došlo na dvou nebo více jamkách) podle Pravidla 4.1b z celkového bodového zisku hráče za dané *kolo*.

Výjimka 2 – Čas startu: Jestliže hráč poruší Pravidlo 5.3a tím, že (1) se dostaví do pěti minut po svém startovním čase, nebo (2) odstartuje v pěti minutách předcházejících jeho startovnímu času (viz Tresty u Pravidla 5.3, Výjimky 1 a 2), *Soutěžní výbor* odečte **dva body** z celkového bodového zisku hráče za dané *kolo*.

Výjimka 3 – Zbytečné zdržování: Jestliže hráč poruší Pravidlo 5.6a, *Soutěžní výbor* odečte z bodového zisku hráče za dané *kolo* **jeden bod** za první porušení a další **dva body** za druhé porušení. (Ohledně třetího porušení Pravidla 5.6a, viz Pravidlo 21.1c(2).)

V případě každé z uvedených Výjimek musí hráč okolnosti porušení předložit *Soutěžnímu výboru* předtím, než odevzdá svůj *výsledkový lístek*, aby *Soutěžní výbor* mohl započítat příslušný trest. Jestliže tak neučiní, je hráč **diskvalifikován**.

Viz Postupy Soutěžního výboru, Sekce 8; Vzorové Místní pravidlo K-3 (jak přizpůsobit tempo hry při *Stablefordu* s odpočtem bodů v případě porušení).

- (2) **Trest diskvalifikace.** Hráč, který poruší některé z následujících čtyř Pravidel, není diskvalifikován, ale získá za jamku, kde k porušení došlo, **nula bodů**:
- *Nedohrání* jamky podle Pravidla 3.3c,
 - Neopravení chyby, kdy hráč začal hrát jamku odjinud než z *odpaliště* (viz Pravidlo 6.1b(2)),
 - Neopravení chyby při hře *nesprávného míče* (viz Pravidlo 6.3c), nebo
 - Neopravení chyby při hře z *nesprávného místa*, když došlo k *závažnému porušení* (viz Pravidlo 14.7b).

Jestliže hráč poruší jakékoli jiné Pravidlo, které předepisuje trest diskvalifikace, je hráč **diskvalifikován**.

21.1d Výjimka u Pravidla 11.2 při Stablefordu

Pravidlo 11.2 neplatí v následující situaci:

Jestliže hráčův míč v pohybu musí být *dohrán* do *jamky*, aby hráč získal na dané jamce jeden bod, a jakákoli osoba tento míč úmyslně odrazí nebo zastaví v okamžiku, kdy zřejmě neexistuje možnost, že by byl *dohrán*, neobdrží dotyčná osoba žádný trest a hráč na dané jamce získává nula bodů.

21.1e Kdy končí kolo při Stablefordu

Hráčovo *kolo* končí, když hráč:

- *Dohraje* svou poslední jamku *kola* (včetně případné opravy chyby, třeba podle Pravidla 6.1 nebo 14.7b), nebo
- Rozhodne se, že svou poslední jamku *nedohraje*, nebo když na této jamce už nemůže získat více jak nula bodů.

21.2 Maximální skóre

21.2a Co je to Maximální skóre

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

Platí běžná Pravidla pro *hru na rány*, jak jsou uvedena v Pravidlech 1–20, s úpravami uvedenými v tomto specifickém Pravidle. Pravidlo 21.2 je určeno pro:

- Soutěže bez hendikepu, ale lze je uzpůsobit pro hendikepové soutěže, a
- Hru jednotlivců, ale lze je uzpůsobit i pro soutěže zahrnující *partnery*, jak popisují Pravidla 22 (*Čtyřhra*) a 23 (*Hra čtyřmi míči*), a pro týmové soutěže, jak popisuje Pravidlo 24.

21.2b Skórování při hře Maximální skóre

- (1) Hráčovo skóre na jamce. Hráčovo skóre na jamce je založeno na počtu uhraných ran (což zahrnuje jednak zahrané *rány* a také trestné rány), **ovšem** hráč obdrží pouze dané maximální skóre, jestliže jeho skutečné skóre je vyšší, než dané maximum.

Hráč, který danou jamku z jakéhokoli důvodu *nedohraje* podle Pravidel, na ní obdrží dané maximální skóre.

Aby se napomohlo dodržování tempa hry, doporučuje se hráčům, kteří již na jamce dosáhli maximálního počtu ran, aby svou hru na dané jamce ukončili.

Jamka je ukončena, když ji hráč *dohraje*, když se rozhodne, že tak neučiní, nebo když jeho aktuální skóre dosáhne daného maxima.

- (2) Uvedení výsledku pro každou jamku. Aby byly splněny podmínky Pravidla 3.3b ohledně zápisu jednotlivých jamkových výsledků na *výsledkovém lístku*:

- Jestliže byla jamka dohrána:
 - » Když je dosažené skóre nižší, než dané maximum. Ve *výsledkovém lístku* musí být uvedeno dosažené skóre.
 - » Když je dosažené skóre stejné nebo vyšší, než dané maximum. Ve *výsledkovém lístku* nesmí být buď uvedeno žádné skóre, nebo tam musí být uvedeno jakékoli skóre, které je stejné nebo vyšší, než dané maximum.
- Jestliže byla jamka ukončena, aniž byla dohrána. Jestliže hráč jamku *nedohrál* podle Pravidel, nesmí ve *výsledkovém lístku* být buď uvedeno žádné skóre, nebo tam musí být uvedeno jakékoli skóre, které je stejné nebo vyšší, než dané maximum.

Za úpravu hráčova výsledku na každé jamce na hodnotu daného maxima v případě, že hráč nemá uveden žádný výsledek nebo výsledek větší, než je dané maximum, stejně jako za uplatnění hendikepových ran na každé jamce, zodpovídá *Soutěžní výbor*.

21.2c Tresty při hře Maximální skóre

Ve hře *Maximální skóre* platí všechny tresty jako ve *hře na rány*, s **touto výjimkou**, že hráč, který poruší některé z následujících čtyř Pravidel, není diskvalifikován, ale obdrží na jamce, kde k porušení došlo, dané **maximální skóre**.

- *Nedohrání* jamky podle Pravidla 3.3c,
- Neopravení chyby, kdy hráč začal hrát jamku odjinud než z *odpaliště* (viz Pravidlo 6.1b(2)),
- Neopravení chyby při hře *nesprávného míče* (viz Pravidlo 6.3c), nebo
- Neopravení chyby při hře z *nesprávného místa*, když došlo k *závažnému porušení* (viz Pravidlo 14.7b).

Jestliže hráč poruší jakékoli jiné Pravidlo, které předepisuje trest diskvalifikace, je hráč **diskvalifikován**.

Ani po započtení trestných ran nemůže hráčovo skóre na jamce převýšit dané maximální skóre určené *Soutěžním výborem*.

21.2d Výjimka u Pravidla 11.2 při hře Maximální skóre

Pravidlo 11.2 neplatí v následující situaci:

Jestliže hráčův míč v pohybu musí být *dohrán* do *jamky*, aby hráč získal na dané jamce skóre o jednu ránu nižší, než je dané maximum, a jakákoli osoba tento míč úmyslně odrazí nebo zastaví v okamžiku, kdy zřejmě neexistuje možnost, že by byl *dohrán*, neoddrží dotyčná osoba žádný trest a hráč na dané jamce obdrží dané maximální skóre.

21.2e Kdy končí kolo při hře Maximální skóre

Hráčovo *kolo* končí, když hráč:

- *Dohraje* svou poslední jamku *kola* (včetně případné opravy chyby, třeba podle Pravidla 6.1 nebo 14.7b), nebo
- Rozhodne se, že svou poslední jamku *nedohraje*, nebo když na této jamce již získal dané maximální skóre.

21.3 Par/Bogey

21.3a Co je to Par/Bogey

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

- Hráč nebo *strana* vyhraje resp. prohraje jamku, když ji dohraje za méně resp. více ran, než je předepsaný pevný cílový výsledek pro danou jamku určený *Soutěžním výběrem*, 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).

Platí běžná Pravidla pro *hru na rány*, jak jsou uvedena v Pravidlech 1–20, s úpravami uvedenými v tomto specifickém Pravidle. Pravidlo 21.3 je určeno pro:

- Soutěže bez hendikepu, ale lze je uzpůsobit pro hendikepové soutěže, a
- Hru jednotlivců, ale lze je uzpůsobit i pro soutěže zahrnující *partnery*, jak popisují Pravidla 22 (*Čtyřhra*) a 23 (*Hra čtyřmi míči*), a pro týmové soutěže, jak popisuje Pravidlo 24.

21.3b Skórování při hře Par/Bogey

(1) **Kdy je jamka vyhrána a prohrána.** Skóruje se jako ve *hře na jamky*, kdy je jamka vyhrána resp. prohrána podle porovnání hráčova počtu ran (což zahrnuje jednak zahrané *rány* a také trestné rány) proti předepsanému pevnému cílovému výsledku (typicky *par* nebo *bogey*) určenému *Soutěžním výběrem*:

- Jestliže je hráčovo skóre nižší, než předepsaný výsledek, hráč jamku vyhrává.
- Jestliže je hráčovo skóre stejné, jako předepsaný výsledek, je jamka půlena (nerozhodný výsledek).
- Jestliže je hráčovo skóre vyšší, než předepsaný výsledek, nebo když na jamce nemá žádný výsledek, hráč jamku prohrává.

Hráč, který danou jamku z jakéhokoli důvodu *nedohraje* podle Pravidel, tuto jamku prohrává.

Aby se napomohlo dodržování tempa hry, doporučuje se hráčům, kteří již na jamce překročili předepsaný výsledek, aby svou hru na dané jamce ukončili (protože již tuto jamku prohráli).

Jamka je ukončena, když ji hráč *dohraje*, když se rozhodne, že tak neučiní, nebo když jeho aktuální skóre přesáhne předepsaný výsledek.

(2) **Uvedení výsledku pro každou jamku.** Aby byly splněny podmínky Pravidla 3.3b ohledně zápisu jednotlivých jamkových výsledků na *výsledkovém lístku*:

- Jestliže byla jamka dohrána:
 - » Když dosažené skóre znamená, že jamka je vyhrána nebo půlena. Ve výsledkovém lístku musí být uvedeno dosažené skóre.
 - » Když dosažené skóre znamená, že jamka je prohrána. Ve výsledkovém lístku nesmí být buď uvedeno žádné skóre, nebo tam musí být uvedeno jakékoli skóre, které znamená, že je jamka prohrána.
- Jestliže byla jamka ukončena, aniž byla dohrána. Jestliže hráč jamku *nedohrál* podle Pravidel, nesmí ve výsledkovém lístku být buď uvedeno žádné skóre, nebo tam musí být uvedeno jakékoli skóre, které znamená, že je jamka prohrána.

Za rozhodnutí, jestli hráč jamku vyhrál, prohrál nebo půlil, stejně jako za uplatnění hendikepových ran na každé jamce předtím, než je určen její výsledek, zodpovídá *Soutěžní výbor*.

Výjimka – Není trestné, když nižší nesprávné skóre nezmění výsledek jamky:

Jestliže hráč odevzdá *výsledkový lístek* s výsledkem na některé jamce nižším, než skutečným, ale toto neovlivní, jestli je jamka vyhrána, prohrána nebo půlena, pak hráč neobdrží žádný trest podle Pravidla 3.3b.

Viz Postupy Soutěžního výboru, Sekce 5A(5) (Podmínky soutěže mohou hráčům doporučovat, aby ve *výsledkovém lístku* na každé jamce uvedli i její výsledek, ale nemohou to vyžadovat).

21.3c Tresty při hře Par/Bogey

(1) **Jiné tresty než diskvalifikace.** Všechny trestné rány se připočtou k výsledku hráče na jamce, kde k porušení došlo, **avšak** s těmito třemi **Výjimkami**:

Výjimka 1 – Nadměrný počet, sdílení, přidání nebo výměna holí: Jestliže hráč poruší Pravidlo 4.1b (Limit 14 holí; Sdílení, přidání nebo výměna holí během kola), *Soutěžní výbor* odečte **jednu jamku** (pokud k porušení došlo pouze na jedné jamce), nebo **dvě jamky** (jestliže k porušení došlo na dvou nebo více jamkách) podle Pravidla 4.1b od hráčova celkového rozdílu mezi počtem vyhraných a prohraných jamek.

Výjimka 2 – Čas startu: Jestliže hráč poruší Pravidlo 5.3a tím, že (1) se dostaví do pěti minut po svém startovním čase, nebo (2) odstartuje v pěti minutách předcházejících jeho startovnímu času (viz Tresty u Pravidla 5.3, Výjimky 1 a 2), *Soutěžní výbor* odečte **jednu jamku** od hráčova celkového rozdílu mezi počtem vyhraných a prohraných jamek.

Výjimka 3 – Zbytečné zdržování: Jestliže hráč poruší Pravidlo 5.6a:

- Trest za první porušení: Hráč obdrží **jednu trestnou ránu** na jamce, kde k porušení došlo.
- Trest za druhé porušení: *Soutěžní výbor* odečte **jednu jamku** od hráčova celkového rozdílu mezi počtem vyhraných a prohraných jamek.
- Ohledně třetího porušení Pravidla 5.6a, viz Pravidlo 21.1c(2).

V případě každé z uvedených Výjimek musí hráč okolnosti porušení předložit *Soutěžnímu výboru* předtím, než odevzdá svůj *výsledkový lístek*, aby *Soutěžní výbor* mohl započítat příslušný trest. Jestliže tak neučiní, je hráč **diskvalifikován**.

(2) **Trest diskvalifikace.** Hráč, který poruší některé z následujících čtyř Pravidel, není diskvalifikován, **ale prohrává jamku**, kde k porušení došlo:

- *Nedohrání* jamky podle Pravidla 3.3c,
- Neopravení chyby, kdy hráč začal hrát jamku odjinud než z *odpalistě* (viz Pravidlo 6.1b(2)),
- Neopravení chyby při hře *nesprávného míče* (viz Pravidlo 6.3c), nebo
- Neopravení chyby při hře z *nesprávného místa*, když došlo k *závažnému porušení* (viz Pravidlo 14.7b).

Jestliže hráč poruší jakékoli jiné Pravidlo, které předepisuje trest diskvalifikace, je hráč **diskvalifikován**.

Viz Postupy Soutěžního výboru, Sekce 8; Vzorové Místní pravidlo K-4 (jak přizpůsobit tempo hry při hře *Par/Bogey* s odpočtem jamek v případě porušení).

21.3d Výjimka u Pravidla 11.2 při hře *Par/Bogey*

Pravidlo 11.2 neplatí v následující situaci:

Jestliže hráčův míč v pohybu musí být *dohrán* do *jamky*, aby hráč jamku vypůlil, a jakákoli osoba tento míč úmyslně odrazí nebo zastaví v okamžiku, kdy zřejmě neexistuje možnost, že by byl *dohrán*, neobdrží dotyčná osoba žádný trest a hráč danou jamku prohrává.

21.3e Kdy končí kolo při hře *Par/Bogey*

Hráčovo *kolo* končí, když hráč:

- *Dohraje* svou poslední jamku *kola* (včetně případné opravy chyby, třeba podle Pravidla 6.1 nebo 14.7b), nebo
- Rozhodne se, že svou poslední jamku *nedohraje*, nebo když tuto jamku již prohrál.

21.4 Hra na jamky třemi míči

21.4a Co je to hra na jamky třemi míči

Hra na jamky třemi míči je forma hry na jamky, kde:

- Každý ze tří hráčů hraje najednou dva samostatné zápasy proti zbylým dvěma hráčům, a
- Každý hráč hraje jeden míč, který se započítává do obou jeho zápasů.

Pro všechny tři samostatné zápasy platí běžná Pravidla pro *hru na jamky*, jak jsou uvedena v Pravidlech 1–20, **s výjimkou** následujících dvou specifických Pravidel, která platí v situacích, kdy by běžná Pravidla v jednom zápase mohla kolidovat s jejich uplatněním v druhém zápase.

21.4b Hra mimo pořadí

Jestliže v libovolném zápase zahraje hráč mimo pořadí, pak *soupeř*, který měl hrát jako první, může tuto *ránu* zrušit podle Pravidla 6.4a(2).

Jestliže hráč zahraje mimo pořadí v obou zápasech, může se každý ze *soupeřů* rozhodnout, zda se v jeho zápase s tímto hráčem má tato *rána* zrušit.

Jestliže je hráčova *rána* zrušena pouze v jednom zápase:

- Ve svém druhém zápase musí hráč pokračovat ve hře původním míčem
- To znamená, že hráč musí jamku dokončit pro každý z obou zápasů různými míči.

21.4c Míč nebo markovátka zvednuta nebo pohnuta jedním ze soupeřů

Jestliže jeden ze *soupeřů* obdrží **jednu trestnou ránu** podle Pravidla 9.5b nebo 9.7b za to, že zvedl hráčův míč nebo *markovátka*, nebo že způsobil, že se míč nebo *markovátka pohnuly*, pak tento trest se započítává pouze v rámci jeho zápasu s daným hráčem.

Ve svém zápase se zbylým hráčem neobdrží tento *soupeř* žádný trest.

21.5 Další formy hry

Pravidla 3, 21, 22 a 23 speciálně popisují pouze několik určitých forem hry, avšak golf se hraje v mnoha dalších formách, třeba jako texas scrambles a greensomes.

Pravidla mohou být uzpůsobena tak, aby pokrývala hru i v těchto dalších formách hry.

Viz Postupy Soutěžního výboru, Sekce 9 (doporučené způsoby, jak uzpůsobit Pravidla pro ostatní běžné formy hry).

PRAVIDLO 22

Čtyřhra (Foursome)

Účel:

Pravidlo 22 popisuje čtyřhru (hranou buď jako hra na jamky nebo hra na rány), kdy dva partneři soutěží spolu jako strana, přičemž se střídají 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 při odpalech při zahájení jamky a také v ranách během hraní každé jamky.

22.1 Co je to čtyřhra

Čtyřhra (známá též jako klasický foursome) je forma hry zahrnující *partneři* (ať už ve *hře na jamky* nebo ve *hře na rány*), kdy dva *partneři* soutěží jako *strana*, přičemž hrají jeden míč a na každé jamce se v ranách střídají.

Pro tuto formu hry platí Pravidla 1–20 (přičemž *strana* hrající jeden míč se bere stejně, jako samostatný hráč), s úpravami uvedenými v následujících specifických Pravidlech.

Variantou této formy hry je forma *hry na jamky* známá jako trojhra (Threesome), kdy jeden hráč soutěží proti *straně* dvou *partnerů*, kteří se střídají v *úderech* podle následujících specifických Pravidel.

22.2 Libovolný partner může jednat coby strana

Jelikož oba *partneři* soutěží jako jedna *strana* hrající jeden míč:

- Libovolný *partner* může provést úkon povolený předtím, než je proveden *úder*, jako je *označení* polohy míče a *zvednutí*, *vrácení*, *spuštění* a umístění míče, bez ohledu na to, kdo z *partnerů* je na řadě, aby za *stranu* hrál příští *ránu*.
- *Partner* a jeho *nosič* mohou pomáhat druhému z *partnerů* stejným způsobem, jako to může činit *nosič* tohoto druhého *partnera* (třeba dávat *radu* nebo o ně být *žádan* nebo provádět další úkony v souladu s Pravidlem 10), **avšak** nesmí mu poskytnout žádnou pomoc, kterou mu podle Pravidel *nosič* tohoto druhého *partnera* nesmí poskytnout.
- Na *stranu* se vztahuje jakýkoli úkon či porušení Pravidel způsobené libovolným z *partnerů* nebo libovolným z jejich *nosičů*.

Ve *hře na rány* stačí, když správnost jamkových výsledků *strany* zapsaných na *výsledkovém lístku* potvrdí pouze jeden z *partnerů* (viz Pravidlo 3.3b).

22.3 Hráči jedné strany se při hře musí po ranách střídat

Na každé jamce se *partneři* musí po *ranách* za *stranu* střídat:

- Jeden z *partnerů* musí začínat hru z *odpaliště* na lichých jamkách, zatímco druhý *partner* musí začínat hru z *odpaliště* na sudých jamkách.
- Po zahrání první *rány* z *odpaliště* dané jamky se *partneři* musí po zbytek jamky po *ranách* střídat.
- Jestliže je *rána* zrušena nebo se z jiného důvodu podle jakéhokoli Pravidla nepočítá (vyjma když je *rána* zahrána v nesprávném pořadí v rozporu s tímto Pravidlem), musí další ránu *strany* hrát ten samý *partner*, který hrál tuto *ránu*.
- Jestliže se *strana* rozhodne hrát *provizorní míč*, musí ho hrát ten *partner*, na kterém je řada, aby za *stranu* hrál příští *ránu*.

Žádné trestné rány, které *strana* obdrží, nemají vliv na střídání *partnerů* ve hře.

Trest za zahrání rány v nesprávném pořadí v rozporu s Pravidlem 22.3: Všeobecný trest.

Ve hře na *rány* musí *strana* tuto chybu napravit:

- Správný *partner* musí zahrát *ránu* z místa, odkud *strana* zahrála první *ránu* v nesprávném pořadí.
- *Rána* zahráná v nesprávném pořadí, ani další *rány* zahrané tímto míčem předtím, než je tato chyba opravena (což zahrnuje jednak zahrané *rány* a také trestné rány obdržené výhradně při hraní tohoto míče), se nezapočítávají.
- Jestliže *strana* tuto chybu neopraví předtím, než odehraje úvodní *ránu* na další jamce, nebo, v případě poslední jamky *kola*, než odevzdá *výsledkový lístek*, je **diskvalifikována**.

22.4 Zahájení kola

22.4a Který z partnerů hraje jako první

Strana si může zvolit, který z *partnerů* bude hrát z prvního *odpaliště* na začátku *kola*, ledaže toto stanoví podmínky soutěže.

Strana započne *kolo*, když tento *partner* zahraje úvodní *ránu* na první jamce *strany*.

22.4b Čas a místo stratu

Pravidlo 5.3a platí různým způsobem pro každého z *partnerů* podle toho, kdo z nich hraje za *stranu* jako první:

- *Partner*, který hraje jako první, musí být ve startovním čase připraven ke hře na startovním místě a musí začít hrát ve stanovený startovní čas (a nikoli dříve).
- *Partner*, který hraje jako druhý, musí být ve startovním čase přítomen buď na startovním místě, nebo na té samé jamce blízko místa, kde lze očekávat, že se míč zahraný z *odpaliště* zastaví.

Jestliže kterýkoli z *partnerů* není přítomen, jak uvedeno, znamená to pro *stranu* porušení Pravidla 5.3a.

22.5 Partneri mohou sdílet hole

Pravidlo 4.1b(2) je upraveno tak, že umožňuje *partnerům* sdílet hole za předpokladu, že celkový počet holí, které dohromady mají, nepřevýší 14.

PRAVIDLO

23

Hra čtyřmi míči

Účel:

Pravidlo 23 popisuje hru čtyřmi míči (hranou buď v rámci hry na jamky nebo hry na rány), kdy partneři soutěží jako strana, přičemž každý z nich hraje svůj vlastní míč. Skóre strany na každé jamce je určeno nižším skóre partnerů 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*, kdy:

- Dva *partneři* soutěží spolu jako *strana*, přičemž každý z *partnerů* hraje svůj vlastní míč, a
- Skóre *strany* na jamce je dáno nižším z výsledků obou *partnerů* na dané jamce.

Pro tuto formu hry platí Pravidla 1–20, s úpravami uvedenými v následujících specifických Pravidlech.

VARIANTOU této formy hry je hra známá jako hra o nejlepší míč (Best-Ball), kde jeden hráč soutěží proti *straně* dvou nebo tří *partnerů*, přičemž každý z *partnerů* hraje svůj vlastní míč podle Pravidel, s úpravami uvedenými v následujících specifických Pravidlech. (V případě hry o nejlepší míč, kde *stranu* tvoří tři *partneři*, znamená odkaz na druhého *partnera* oba další *partnery*.)

23.2 Skórování ve hře čtyřmi míči

23.2a Skóre 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. Skóre *strany* na jamce je dáno nižším z obou výsledků.
- Když pouze jeden z *partnerů* dohraje jamku nebo ji jinak dokončí v souladu s Pravidly. Skóre *strany* na jamce je 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. *Strana* nemá pro danou jamku výsledek, což znamená:
 - » Ve *hře na jamky* tato *strana* **ztrácí tuto jamku**, ledaže soupeřící *strana* danou jamku již předtím darovala nebo jiným způsobem prohrála.
 - » Ve *hře na rány* je tato *strana* **diskvalifikována**, ledaže je tato chyba včas opravena podle Pravidla 3.3c.

23.2b Výsledkový lístek strany ve hře na rány

- (1) **Odpovědnost strany.** Na jednom *výsledkovém lístku* musí být na každé jamce uveden hrubý výsledek *strany* a v hendikepové soutěži musí být na *výsledkovém lístku* uvedeny hendikepy obou *partnerů*.

Na každé jamce:

- Musí být na *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 *strana diskvalifikována*.
- Nestačí uvést výsledek obecně jen jako výsledek *strany*.

Stačí, když správnost jamkových výsledků *strany* zapsaných na *výsledkovém lístku* potvrdí pouze jeden z *partnerů* podle Pravidla 3.3b(2).

- (2) **Odpovědnost Soutěžního výboru.** *Soutěžní výbor* je odpovědný za určení, který z výsledků *strany* na každé jamce se započítává, včetně uplatnění hendikepových ran v hendikepové soutěži:

- Jestliže je pro danou jamku uveden jen jeden výsledek, pak platí jako výsledek *strany*.
- Jestliže jsou pro danou jamku uvedeny výsledky obou *partnerů*:
 - » Jestliže jsou tyto výsledky různé, platí jako výsledek *strany* nižší z nich (hrubý nebo čistý).
 - » Jestliže jsou oba tyto výsledky stejné, může *Soutěžní výbor* započítat libovolný z nich. Jestliže se ukáže, že započítaný výsledek je z jakéhokoli důvodu nesprávný, započítá *Soutěžní výbor* ten druhý výsledek.

Jestliže výsledek, který se započítává jako výsledek *strany*, není zřetelně přiřazen tomu z *partnerů*, který ho dosáhl, nebo jestliže je tento *partner* pro hru na této jamce diskvalifikován, je *strana diskvalifikována*.

23.2c. Výjimka u Pravidla 11.2 při hře čtyřmi míči

Pravidlo 11.2 neplatí v následující situaci:

Jestliže hráčův *partner* již jamku *dohrál* a hráčův míč v pohybu musí být *dohrán* do *jamky*, aby hráč dosáhl pro *stranu* výsledku, který by byl o jednu ránu lepší, a jakákoli osoba tento míč úmyslně odrazí nebo zastaví v okamžiku, kdy zřejmě neexistuje možnost, že by byl *dohrán*, neobdrží dotyčná osoba žádný trest a míč tohoto hráče se pro výsledek *strany* na této jamce nezapočítává.

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

Jména: Jan Novák a Eva Nováková Datum: 10/05/19


Jamka	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Out
Eva	4	5	4	6	4	3	6			
Jan	5	3	5	6	4	3	5			
Skóre strany	4	3	5	4	6	4	3	3	5	37

Jamka	10	11	12	13	14	15	16	17	18	In	Total
Eva	5	4	4	4	4	4	5	3	4		
Jan	5	3	4	4	4	4	3	5			
Skóre strany	5	3	4	4	4	4	5	3	4	36	73

Kdo za co odpovídá

 Soutěžní výbor

 Hráč

 Hráč a zapisovatel
Podpis zapisovatele: Podpis hráče: 

23.3 Kdy kolo začíná a končí; Kdy je jamka ukončena

23.3a Kdy kolo začíná

Kolo pro *stranu* začne, když jeden z *partnerů* odehraje úvodní *ránu* na své první jamce.

23.3b Kdy kolo končí

Kolo pro *stranu* končí:

- Ve *hře na jamky*, když jedna ze *stran* vyhrála zápas (viz Pravidla 3.2a(3) a (4)).
- Ve *hře na rány*, když *strana* dokončí svou poslední jamku tak, že ji *dohrají* oba *partneři* (včetně opravy pochybení, třeba podle Pravidla 6.1 nebo 14.7b), nebo když ji *dohraje* jeden z *partnerů* a druhý se rozhodne, že tak neučiní.

23.3c Kdy je jamka ukončena

- (1) **Hra na jamky.** *Strana* dokončila jamku, když ji oba *partneři* dohráli nebo jejich *příští rány* byly darovány nebo když jedna ze *stran* darovala jamku.
- (2) **Hra na rány.** *Strana* dokončila jamku, když ji jeden z *partnerů* dohrál a druhý ji buď *dohrál*, nebo se rozhodl, že tak neučiní.

23.4 Stranu může zastupovat jeden nebo oba partneři

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

Jestliže se nepřítomný *partner* následně dostaví ke hře, může začít hrát za *stranu* pouze mezi dvěma jamkami, což znamená:

- Hra na jamky – Předtím, než kterýkoli z hráčů začne hru na jamce. Jestliže se *partner* dostaví až poté, co libovolný hráč libovolné *strany* začal hru na dané jamce, pak tento *partner* může hrát za danou *stranu* až od příští jamky.
- Hra na rány – Předtím, než druhý *partner* začne hru na jamce. Jestliže se *partner* dostaví až poté, co jeho *partner* začal hru na dané jamce, pak *partner*, který se teprve dostavil, může hrát za danou *stranu* až od příští jamky.

I když se *partner*, který se dostavil, nemůže zapojit do hry na jamce, může stále dávat *radu* nebo poskytovat pomoc svému *partnerovi* a provádět pro něj na dané jamce další úkony (viz Pravidla 23.5a a 23.5b).

Trest za porušení Pravidla 23.4: Všeobecný trest.

23.5 Úkon hráče ovlivní hru partnera

23.5a Hráč může s míčem svého partnera provést libovolný úkon, který s ním může provést tento partner

Přestože každý hráč v rámci *strany* hraje svůj vlastní míč:

- Hráč může s míčem svého *partnera* provést libovolný úkon, který s ním před zahráním *rány* může provést tento *partner*, třeba *označit* polohu míče, *zvednout*, *vrátit*, *spustit* a umístit tento míč.
- Hráč a jeho *nosič* mohou pomáhat *partnerovi* stejným způsobem, jako to může činit *nosič* tohoto *partnera* (třeba dávat *radu* nebo o ně být žádán nebo provádět další úkony v souladu s Pravidlem 10), **avšak** nesmí mu poskytnout žádnou pomoc, kterou mu podle Pravidel *nosič* tohoto *partnera* nesmí poskytnout.

Ve hře na rány se *partneři* nesmí spolu dohodnout, že ponechají nějaký míč na *jamkovišti*, aby tento míč pomáhal někomu z nich nebo jakémukoli jinému hráči (viz Pravidlo 15.3a).

23.5b Partner je odpovědný za hráčovy úkony

Jakýkoli úkon, který učiní hráč a který se týká míče nebo *výstroje partnera*, se bere, jako by ho učinil tento *partner*.

Jestliže by hráčův úkon znamenal porušení Pravidel, pokud by ho provedl *partner*:

- Má se za to, že *partner* porušil Pravidla, a obdrží příslušný trest (viz Pravidlo 23.8a).
- Příklady, kdy hráč takto poruší Pravidla:
 - » Když zlepší *podmínky ovlivňující partnerovu ránu*,
 - » Když náhodou *pohne partnerovým míčem*, nebo
 - » Když *neoznačí místo partnerova míče předtím*, než ho zvedne.

Toto platí i pro úkony učiněné hráčovým *nosičem* a týkající se *partnerova míče*, které by znamenaly porušení Pravidel, kdyby je provedl *partner* nebo jeho *nosič*.

Jestliže úkon hráče nebo jeho *nosiče* ovlivní jak hru míče samotného hráče, tak *partnerova míče*, viz Pravidlo 23.8a(2) ohledně toho, kdy obdrží trest oba *partneři*.

23.6 Pořadí ve hře v rámci strany

Partneři mohou hrát v takovém pořadí, jaké *strana* považuje za nejlepší.

To znamená, že když je hráč na řadě ve hře podle Pravidla 6.4a (*hra na jamky*) nebo 6.4b (*hra na rány*), může hrát buď tento hráč, nebo jeho *partner*.

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

- Hráč nesmí pokračovat ve hře na jamce, jestliže jeho příští *rána* byla darována a jeho další hra by pomohla jeho *partnerovi*.
- Jestliže tak hráč učiní, jeho skóre na dané jamce zůstává bez trestu, **avšak** skóre jeho *partnera* nelze použít jako skóre *strany*.

23.7 Partneri mohou sdílet hole

Pravidlo 4.1b(2) je upraveno tak, že umožňuje *partnerům* sdílet hole za předpokladu, že celkový počet holí, které dohromady mají, nepřevyšší 14.

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

Když hráč obdrží trest za porušení Pravidel, tento trest se může vztahovat buď jenom na něj, nebo na oba *partnery* (tedy na celou *stranu*). Toto záleží na povaze trestu a formě hry:

23.8a Jiné tresty než diskvalifikace

- (1) Trest se běžně vztahuje pouze na hráče, ne na jeho partnera. Když hráč obdrží jiný trest než diskvalifikaci, běžně se tento trest vztahuje pouze na něj a ne už na jeho *partnera*, **vyjma** situací popsaných v (2).
- Jakékoli trestné rány jsou připočteny k výsledku hráče, ne k výsledku jeho *partnera*.
 - Ve *hře na jamky* hráč, který obdrží **všeobecný trest (ztrátu jamky)**, nemá pro danou jamku platný výsledek, který by se mohl počítat jako výsledek *strany*; **avšak** tento trest se nijak nedotkne jeho *partnera*, který může na dané jamce pokračovat ve *hře za jejich stranu*.
- (2) Tři situace, kdy se hráčův trest započítá i jeho partnerovi.
- Když hráč poruší Pravidlo 4.1b (Limit 14 holí; Sdílení, přidání nebo výměna holí během kola). Ve *hře na jamky* obdrží trest (**úpravu stavu zápasu**) *strana*; Ve *hře na rány* obdrží *partner* **stejný trest** jako hráč.
 - Když hráčovo porušení Pravidel pomůže ve *hře jeho partnerovi*. Jak ve *hře na jamky* tak ve *hře na rány* obdrží *partner* **stejný trest** jako hráč.
 - Když hráčovo porušení Pravidel ve *hře na jamky* poškodí hru soupeře. *Partner* také obdrží **stejný trest** jako hráč.

Výjimka – Jestliže hráč zahraje ránu nesprávným míčem, má se za to, že nepomohl ve hře partnerovi, ani nepoškodil hru soupeře:

- **Všeobecný trest** za porušení Pravidla 6.3c obdrží pouze hráč (ne jeho *partner*).
- Toto platí, ať už odehraný *nesprávný míč* náležel *partnerovi, soupeři* nebo někomu jinému.

23.8b Trest diskvalifikace

(1) **Kdy porušení jedním partnerem znamená, že je diskvalifikována strana.**

Strana je **diskvalifikována**, jestliže libovolný z *partnerů* obdrží trest diskvalifikace podle některého z těchto Pravidel:

- Pravidlo 1.2 Standardy chování hráčů
- Pravidlo 1.3 Hra podle Pravidel
- Pravidlo 4.1a Hole, s nimiž je možno hrát rány
- Pravidlo 4.1c Jak vyřadit hůl ze hry
- Pravidlo 4.2a Míče, se kterými je možno hrát kolo
- Pravidlo 4.3 Použití výstroje
- Pravidlo 5.6a Zbytečné zdržování
- Pravidlo 5.7b-c Když Soutěžní výbor zastaví a obnoví hru
- Pravidlo 6.2b Pravidla pro odpaliště

Pouze ve hře na jamky:

- Pravidlo 3.2c Započítávání hendikepů v hendikepovém zápase

Pouze ve hře na rány:

- Pravidlo 3.3b(2) Odpovědnost hráče: Potvrzení výsledků a odevzdání výsledkového lístku
- Pravidlo 3.3b(3) Nesprávný výsledek na jamce
- Pravidlo 3.3b(4) Skórování v hendikepové soutěži
- Pravidlo 23.2b Výsledkový lístek strany ve hře na rány
- Pravidlo 5.2b Cvičení na hřišti před kolem nebo mezi koly

(2) **Kdy porušení oběma partnery znamená, že je diskvalifikována strana.**

*Strana je **diskvalifikována**, jestliže oba *partneři* obdrží trest diskvalifikace podle některého z těchto Pravidel:*

- Pravidlo 5.3 Zahájení a ukončení kola
- Pravidlo 5.4 Hraní ve skupině
- Pravidlo 5.7a Kdy hráči mohou nebo musí zastavit hru

Pouze ve hře na rány:

*Strana je **diskvalifikována**, jestliže oba *partneři* obdrží na stejné jamce trest diskvalifikace podle libovolné kombinace těchto Pravidel:*

- Pravidlo 3.3c Nedohrání jamky
- Pravidlo 6.1b Míč musí být zahrán z odpaliště
- Pravidlo 6.3c Nesprávný míč
- Pravidlo 14.7 Hra z nesprávného místa

(3) **Kdy porušení jedním hráčem znamená, že tento hráč pouze nemá platný výsledek na dané jamce.**

*Ve všech ostatních situacích, kde hráč poruší Pravidlo, které předepisuje trest diskvalifikace, není hráč diskvalifikován, **avšak** jeho skóre na jamce, kde k porušení došlo, se nemůže počítat jako skóre *strany*.*

*Ve hře na jamky, jestliže oba *partneři* poruší takové Pravidlo na stejné jamce, jejich *strana* **ztrácí tuto jamku**.*

PRAVIDLO

24

Týmové soutěže

Účel:

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.

24.1 Co je to týmová soutěž

- „Tým“ je skupina hráčů, kteří hrají jako jednotlivci nebo *strany* a soutěží proti ostatním týmům.
- Jejich hra v rámci týmové soutěže může být také součástí jiné soutěže (třeba *hra na rány* jednotlivců), která se koná zároveň.

V týmové soutěži platí Pravidla 1–23, s úpravami uvedenými v následujících specifických Pravidlech.

24.2 Podmínky týmové soutěže

Soutěžní výbor určuje formu hry, jak se počítá celkový týmový výsledek a další podmínky soutěže, jako jsou:

- Ve *hře na jamky*, počet bodů udělených za vítězství nebo remízu v zápase.
- Ve *hře na rány*, počet individuálních výsledků, které se započítávají do celkového týmového výsledku.
- Jestli soutěž může skončit remízou, a pokud ne, jak se bude rozhodovat při rovnosti.

24.3 Kapitán týmu

Každý tým může jmenovat týmového kapitána, který tým vede a činí za něj rozhodnutí, jako je nasazení hráčů týmu do jednotlivých *kol* nebo zápasů, jejich pořadí a kdo s kým bude hrát jako *partneři*.

Kapitánem může být hráč hrající soutěž.

24.4 Umožnění rady v týmové soutěži

24.4a Osoba, která může týmu radit (týmový poradce)

Soutěžní výbor může přijmout Místní pravidlo umožňující každému týmu jmenovat jednu osobu (týmového poradce), která může členům týmu během jejich *kola* dávat *rady* a poskytovat další pomoc, jak je popsáno v Pravidle 10.2b(2), a kterou členové týmu mohou požádat o *radu*:

- Týmovým poradcem může být kapitán týmu, trenér týmu nebo jiná osoba (včetně člena týmu hrajícího soutěž).
- Týmový poradce musí být oznámen *Soutěžnímu výboru* předtím, než udělí *radu*.
- *Soutěžní výbor* může umožnit změnu týmového poradce během *kola* nebo během soutěže.

Viz Postupy Soutěžního výboru, Sekce 8; Vzorové Místní pravidlo H-2 (*Soutěžní výbor* může přijmout Místní pravidlo umožňující jmenovat dva týmové poradce).

24.4b Omezení týmového poradce během jeho vlastní hry

Jestliže týmovým poradcem je člen týmu, nemůže vystupovat jako týmový poradce, zatímco sám hraje *kolo* v soutěži.

Zatímco sám hraje *kolo*, je pro potřeby Pravidla 10.2a ohledně omezení možnosti *rady* týmový poradce brán jako jakýkoli jiný člen týmu.

24.4c Členové týmů, kteří nejsou partnery, si nesmí radit

Vyjma když hráči hrají spolu jako *partneři* v rámci *strany*:

- Hráč nesmí požádat o *radu* ani dát *radu* žádnému členu svého týmu, který právě hraje na *hřišti*.
- Toto platí bez ohledu na to, zda tento člen týmu hraje ve stejné skupině jako hráč, nebo v jiné skupině na *hřišti*.

Viz Postupy Soutěžního výboru, Sekce 8; Vzorové Místní pravidlo H-5 (v týmové soutěži ve *hře na rány*, kdy hráčovo skóre za *kolo* se počítá pouze jako část celkového výsledku týmu, může *Soutěžní výbor* přijmout Místní pravidlo umožňující, aby si členové jednoho týmu, kteří hrají ve stejné skupině, mohli navzájem *radit*, ačkoli nejsou *partnery*).

Trest za porušení Pravidla 24.4: Všeobecný trest.



Definice



Abnormální stav hřiště (Abnormal Course Condition)

Jakákoli z následujících čtyř podmínek:

- *Díra po zvířeti,*
- *Půda v opravě,*
- *Nepohyblivá závada,* nebo
- *Náhodná voda.*

Bankr (Bunker)

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 poušť nebo jiné přirozeně písečné oblasti či oblasti někdy označované jako waste).

Bankry jsou jednou z pěti definovaných *oblastí hřiště*.

Soutěžní výbor může definovat zvlášť připravenou písečnou oblast jako součást *pole* (což znamená, že se nejedná o *bankr*), nebo může jako *bankr* definovat nijak nepřipravenou písečnou oblast.

Když se *bankr* opravuje a *Soutěžní výbor* ho celý označí za *půdu v opravě*, je považován za součást *pole* (což znamená, že se nejedná o *bankr*).

Pojem „písek“ tak, jak je užit v této Definici a v Pravidle 12, zahrnuje jakýkoli materiál podobný písku, který je použit k naplnění *bankru* (jako jsou rozdrčené mušle), jakož i zeminu, která je promíchaná s pískem.

Čtyřhra (Foursomes)

Forma hry, kdy dva *partneři* soutěží jako *strana* tak, že se na každé jamce střídají v ranách jedním míčem.

Čtyřhra může být hrána buď jako zápas ve *hře na jamky* mezi dvěma *stranami* o dvou *partnerech*, nebo jako soutěž ve *hře na rány* mezi více *stranami* dvou *partnerů*.

Délka hole (Club-Length)

Délka nejdelší hole ze 14 (nebo méně) holí, které hráč používá během *kola* (jak je povoleno Pravidlem 4.1b(1)), jiné než patru.

Například jestliže nejdelší hůl (jiná než patr), kterou hráč používá během *kola*, je driver o délce 43 palců (109.22 cm), je *délkou hole* pro tohoto hráče během tohoto *kola* 43 palců.

Délka hole se používá při definování hráčova *odpaliště* a při určení velikosti jeho *oblasti úlevy*, když využívá úlevu podle Pravidel.

Díra po zvířeti (Animal Hole)

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 (Holed)

Jestliže míč po *úderu* skončí v *jamce* a zastaví se tam, přičemž je celý pod úrovní povrchu *jamkoviště*.

Když je v Pravidlech použit pojem „*dohrát*“, znamená to, že hráčův míč je *dohraný*.

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

Hra čtyřmi míči (Four-Ball)

Forma hry, kde soutěží *strany* dvou *partnerů*, přičemž každý hráč hraje svůj vlastní míč. Skóre *strany* na jamce je určeno nižším z výsledků obou *partnerů* na dané jamce.

Hra čtyřmi míči může být hrána buď jako zápas ve *hře na jamky* mezi dvěma *stranami* o dvou *partnerech*, nebo jako soutěž ve *hře na rány* mezi více *stranami* dvou *partnerů*.

Hra na jamky (Match Play)

Forma hry, ve které hráč nebo *strana* hraje přímo proti *soupeři* nebo soupeřící *straně* ve vzájemném zápase na jedno nebo více *kol*.

- Hráč nebo *strana* vyhrává jamku v zápase, jestliže ji dokončí za méně úderů (což zahrnuje jednak zahrané *rány* a také trestné rány), než *soupeř* nebo soupeřící *strana*, a
- Hráč nebo *strana* vyhrává zápas, jestliže nad *soupeřem* či soupeřící *stranou* vede o více jamek, než kolik jich zbývá ke hraní.

Hra na jamky může být hrána buď jako zápas jednotlivců (kde jeden hráč hraje přímo proti jednomu *soupeři*), jako *hra třemi míči* nebo jako *čtyřhra* či *hra čtyřmi míči* mezi *stranami* o dvou *partnerech*.

Hra na rány (Stroke Play)

Forma hry, kdy hráč nebo *strana* soutěží proti všem ostatním hráčům nebo *stranám* v dané soutěži.

V běžné formě *hry na rány* (viz Pravidlo 3.3):

- Skóre hráče nebo *strany* za dané *kolo* je celkový součet ran zahraných na jednotlivých jamkách (což zahrnuje jednak zahrané *rány* a také trestné rány), a
- Vítězem je hráč nebo *strana*, která dokončí všechna *kola* za nejmenší počet úderů.

Další formy *hry na rány* s odlišným způsobem skórování jsou *Stableford*, *Maximální skóre* a *Par/Bogey* (viz Pravidlo 21).

Všechny formy *hry na rány* mohou být hrány jako soutěže jednotlivců (každý hráč hraje sám za sebe) nebo jako soutěže zahrnující *strany* složené z *partnerů* (*Čtyřhra* nebo *Hra čtyřmi míči*).

Hra třemi míči (Three-Ball)

Forma *hry na jamky*, kdy:

- Každý ze tří hráčů hraje samostatné zápasy s oběma dalšími hráči současně, a
- Každý hráč hraje jeden míč, který se započítává v rámci obou jeho zápasů.

Hraniční objekt (Boundary Object)

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

Tyto zahrnují případné podstavce a plotové kůly, **avšak** nezahrnují:

- Šikmé podpěry nebo kotvící dráty připojené ke zdi nebo plotu, nebo
- 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 (Course)

Veškerá oblast určená ke hře uvnitř hranic stanovených Soutěžním výborem:

- Všechny oblasti uvnitř hranic jsou v *hřišti* a jsou jeho součástí.
- Všechny oblasti vně hranic jsou *mimo hřiště* a nejsou jeho součástí.
- Hranice se promítají jak vzhůru nad zem, tak dolů pod zem.

Hřiště se skládá z pěti definovaných *oblastí hřiště*.

Jamka (Hole)

Cílový bod na *jamkovišti* právě hrané jamky.

- *Jamka* musí mít v průměru 4 ¼ palce (108 mm) a musí být nejméně 4 palce (101.6 mm) hluboká.
- Jestliže je použita vložka, její vnější průměr nesmí přesáhnout 4 ¼ palce (108 mm). Vložka musí být zapuštěna nejméně 1 palec (25.4 mm) pod úroveň povrchu *jamkoviště*, pokud to půdní podmínky dovolují.

Pojem „jamka“ (když není použit coby definovaný pojem a uveden kurzívou) je v Pravidlech používán k označení té části *hřiště*, která je nedílně spojena s konkrétním *odpalištěm*, *jamkovištěm* a *jamkou*. Hra na jamce začíná na *odpališti* a končí, když je míč *dohraný v jamce* (nebo když Pravidla stanoví jiným způsobem, že je jamka dokončena).

Jamkoviště (Putting Green)

Oblast na právě hrané jamce, která:

- Je zvlášť upravena k patování, nebo
- Byla *Soutěžním výborem* určena jako *jamkoviště* (například když je využito dočasné *jamkoviště*)

Jamkoviště dané jamky obsahuje *jamku*, do které se hráč snaží zahrát míč.

Jamkoviště je jednou z pěti definovaných *oblastí hřiště*. *Jamkoviště* všech ostatních jamek (které hráč v daný okamžik nehraje) jsou *nesprávná jamkoviště* a jsou součástí *pole*.

Okraj *jamkoviště* je definován viditelným začátkem zvláštní úpravy (například tím, že je tráva střižena výrazně níže), ledaže *Soutěžní výbor* definuje okraj *jamkoviště* jiným způsobem (například pomocí čáry nebo teček).

Jestliže je dvojité *jamkoviště* užito pro dvě různé jamky:

- Celá zvlášť upravená plocha obsahující obě *jamky* se bere jako *jamkoviště* pro hru na obou jamkách.
- **Avšak** *Soutěžní výbor* může určit okraj, který rozdělí dvojité *jamkoviště* na dvě rozdílná *jamkoviště*, takže když hráč hraje jednu z jamek, část dvojitého *jamkoviště* náležející druhé jamce je *nesprávné jamkoviště*.

Kolo (Round)

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

Markovátko (Ball-Marker)

Umělý předmět jako je *týčko*, mince, předmět vyrobený coby *markovátko* nebo jiná malá součást *výstroje*, když je použita k *označení* místa, odkud bude míč zvednut.

Jestliže Pravidlo zmiňuje pohnutí *markovátkem*, znamená to *markovátko*, které *označuje* místo, odkud byl zvednut míč, který ještě nebyl *vrácen*.

Maximální skóre (Maximum Score)

Forma *hry na rány*, kde nejvyšší výsledek hráče nebo *strany* na jamce je omezen maximálním počtem úderů (což zahrnuje jednak zahrané *rány* a také trestné rány) určeným *Soutěžním výborem*, jako je dvojnásobek parů, pevně stanovené číslo nebo netto double bogey.

Mimo hřiště (Out of Bounds)

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:

- To znamená, že veškerá půda a cokoli dalšího (jako jsou přírodní nebo umělé objekty) uvnitř hranic je v *hřišti*, ať už je to na zemi, nad zemí nebo pod zemí.
- Jestliže se objekt nachází jak uvnitř, tak vně hranic (jako třeba schůdky připojené k hraničnímu plotu, nebo strom kořenící vně hranic, jehož větve zasahují přes hranici a naopak), pak pouze ta část objektu, která je mimo hranice, je *mimo hřiště*.

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

- Hraniční objekty: Jestliže je hranice určena kolíky nebo plotem, pak je dána spojnici 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 čarou namalovanou na zemi, pak je dána vnitřní (z pohledu *hřiště*) hranou čáry a čára sama je *mimo hřiště*.

Jestliže je hranice určena čarou, kolíky mohou být použity k indikaci, kde se hranice nachází, **avšak** nemají žádný jiný význam.

Hraniční kolíky nebo čáry by měly být bílé.

Místo maximální možné úlevy (Point of Maximum Available Relief)

Referenční bod pro využití beztestné 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 ležel míč, platí, že:

- Je nejbližze původnímu místu 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 hráč získává úlevu, a to pro stejný *úder*, jaký by hráč hrál z původního místa, pokud by k danému překážení nedocházelo.

Odhadnutí referenčního bodu vyžaduje, aby hráč určil *hůl, postoj, švih a směr hry*, které by býval použil pro onu *ránu* z původního místa.

Hráč nemusí nutně takovou *ránu* předvádět tak, že zaujme *postoj* a vybranou holí *švihne* (**nicméně** se doporučuje, aby tak hráč učinil, aby provedený odhad místa byl co možná přesný).

Místo maximální možné úlevy se určí porovnáním relativního překážení s ohledem na *polohu* míče, hráčův *zamýšlený postoj* a *švih*, a v případě *jamkoviště* i s ohledem na *směr hry*. Například při úlevě od *náhodné vody*:

- *Místo maximální možné úlevy* může být v mělké vodě, než v jaké bude hráč stát (*postoj* tak bude ovlivněn víc než *poloha* míče a *švih*), nebo naopak v hlubší vodě, než v jaké bude hráč stát (*poloha* míče a *švih* tak budou ovlivněny víc než *postoj*).
- Na *jamkovišti* může být *místo maximální možné úlevy* založeno na tom, aby *směr hry* procházel nejmělkčí *náhodnou vodou* nebo jejím nejkratším úsekem.

Náhodná voda (Temporary Water)

Jakékoli dočasné nahromadění vody na povrchu *hřiště* (jako jsou louže po dešti nebo závlaze nebo přetečení trvalé vodní plochy nebo toku), které:

- *Není v trestné oblasti*, a
- Je viditelné předtím nebo potom, co hráč zaujme *postoj* (aniž by přitom vodu nohama nadměrně vyšlapával).

Nestačí, když je povrch pouze mokrá, blátivý nebo měkký nebo když se voda objeví pouze na okamžik, když hráč došlápne; nahromaděná voda musí zůstat viditelná buď předtím nebo potom, co hráč zaujme *postoj*.

Speciální případy:

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

Nahradit (Substitute)

Zaměnit míč, kterým hráč právě hraje danou jamku, tím, že hráč uvede *do hry* jiný míč.

Hráč *nahradí* míč v okamžiku, kdy uvede *do hry* jiný míč, ať už se tak stane jakýmkoli způsobem (viz Pravidlo 14.4), namísto svého původního míče, bez ohledu na to, zda původní míč:

- Byl *ve hře*, nebo
- Již nebyl *ve hře*, protože byl zvednut z *hřiště*, byl *ztracen* nebo byl *mimo hřiště*.

Nahrazený míč je hráčův míč *ve hře*, i když:

- Byl *vrácen*, *spuštěn* nebo umístěn nesprávným způsobem nebo na *nesprávné místo*, nebo
- Pravidla vyžadovala, aby hráč vrátil *do hry* původní míč, namísto aby ho *nahradil* jiným.

Nedílná součást (Integral Object)

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

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*.

Umělé objekty prohlášené *Soutěžním výborem* za *nedílné součásti* nejsou *závady* ani *hraniční objekty*.

Nejbližší místo úplné úlevy (Nearest Point of Complete Relief)

Referenční bod pro využití beztestné úlevy od *abnormálního stavu hřiště* (Pravidlo 16.1), nebezpečné *zvířecí* situace (Pravidlo 16.2), *nesprávného jamkoviště* (Pravidlo 13.1f) nebo *oblastí 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 ležel míč, platí, že:

- Je nejbližší původnímu místu míče, **avšak** ne blíže *jamce*, než je toto původní místo,
- Je v požadované *oblasti hřiště*, a
- Nedochází na něm k těmž překážení, od kterého hráč získává úlevu, a to pro stejný *úder*, jaký by hráč hrál z původního místa, pokud by k danému překážení nedocházelo.

Odhadnutí referenčního bodu vyžaduje, aby hráč určil *hůl*, *postoj*, *švih* a *směr hry*, které by býval použil pro onu *ránu* z původního místa.

Hráč nemusí nutně takovou *ránu* předvádět tak, že zaujme *postoj* a vybranou holí švihne (**nicméně** se doporučuje, aby tak hráč učinil, aby provedený odhad místa byl co možná přesný).

Nejbližší místo úplné úlevy se vztahuje výhradně k tomu překážení, od kterého hráč získává úlevu, a může se nacházet v místě, kde dochází k překážení něčeho jiného:

- Jestliže hráč využije danou úlevu a poté dochází k jinému překážení, od kterého je také možná úleva, pak hráč může následně využít tuto novou úlevu, přičemž bude určovat nové *nejbližší místo úplné úlevy*, a to s ohledem na dané nové překážení.
- Úlevu od více překážení je nutno provést v oddělených krocích vždy pro jeden typ překážení, **nicméně** hráč může využít úlevu od dvou typů překážení najednou (pak bude určovat *nejbližší místo úplné úlevy* vzhledem k oběma překážení), jestliže již předtím využil úlevu v jednotlivých krocích od obou překážení, přičemž se ukázalo, že opakování takového postupu by vedlo pouze k opakování překážení z jednoho nebo druhého důvodu.

Nepohyblivá závada (Immovable Obstruction)

Jakákoli *závada*, která:

- Nemůže být přesunuta bez vynaložení nadměrného úsilí, nebo aniž by došlo k poškození *závady* nebo *hřiště*, a
- Ani jiným způsobem nesplňuje definici *pohyblivé závady*.

Soutěžní výbor může prohlásit *závadu* za *nepohyblivou závadu*, přestože splňuje definici *pohyblivé závady*.

Nesprávné jamkoviště (Wrong Green)

Jakékoli jiné *jamkoviště* na *hřišti*, než je *jamkoviště* právě hrané jamky. *Nesprávné jamkoviště* zahrnuje:

- *Jamkoviště* všech ostatních jamek, než kterou hráč právě hraje,
- Běžně užívané *jamkoviště* dané jamky v případě, že se hraje na dočasné *jamkoviště*, a
- Všechna cvičná *jamkoviště* pro patování nebo přihrávání, pokud je *Soutěžní výbor* Místním pravidlem zvlášť nevyčlení.

Nesprávná jamkoviště jsou součástí *pole*.

Nesprávné místo (Wrong Place)

Jakékoli jiné místo na *hřišti*, než z jakého hráč podle Pravidel musí nebo může odehrát svůj míč.

Příklady hry z *nesprávného místa*:

- Odehrání míče poté, co byl *vrácen* na jiné místo nebo když nebyl *vrácen*, ačkoli to Pravidla vyžadovala.
- Odehrání *spuštěného* míče mimo danou *oblast úlevy*.
- Využití úlevy podle nesprávného Pravidla, takže míč je *spuštěn* a odehrán z místa, kde to Pravidla nedovolovala.
- Odehrání míče z *oblasti se zákazem hry*, nebo když taková oblast překáží hráči v zamýšleném *postoji* nebo švihů.

Odehrání míče odjinud než z *odpaliště*, když hráč začíná hrát jamku, nebo když se pokouší tento prohřešek napravit, není hrou z *nesprávného místa* (viz Pravidlo 6.1b).

Nesprávný míč (Wrong Ball)

Jakýkoli jiný míč než hráčův:

- Míč *ve hře* (ať už jde o původní nebo *nahrazený* míč),
- *Provizorní míč* (předtím, než hry s ním hráč zanechá 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*:

- Míč *ve hře* jiného hráče.
- Opuštěný míč.
- Hráčův vlastní míč, který je *mimo hřiště*, byl *ztracen* nebo byl zvednut a nebyl dosud *vrácen do hry*.

Nosič (Caddie)

Osoba, která pomáhá hráči během *kola*, což zahrnuje:

- Nošení, přepravu nebo starost o hole: Osoba, která nese, přepravuje (například na autíčku nebo vozíku) nebo se stará o hráčovy hole během hry, je hráčův *nosič*, i když tak nebyla hráčem označena, **vyjma** případů, kdy jde o posunutí hráčových holí, golfového vaku, autíčka nebo vozíku z cesty nebo o akt zdvořilosti (například doručení hole, kterou hráč někde zapomněl).
- Dávání rady: Hráčův *nosič* je jedinou osobou (kromě hráčova *partnera* nebo *partnerova nosiče*), kterou hráč může požádat o radu.

Nosič také může hráči pomáhat dalšími způsoby, které Pravidla povolují (viz Pravidlo 10.3b).

Oblast se zákazem hry (No Play Zone)

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*.

Soutěžní výbor může využít *oblastí se zákazem hry* z jakéhokoli důvodu, jako jsou:

- Ochrana přírody, zvířecích přibytků a chráněných biozón,
- Prevence poškození mladých stromků, květinových záhonů, drnových školek, vydrnovaných nebo jinak osetých ploch,
- Bezpečnost hráčů, a
- Ochrana míst historického a kulturního významu.

Soutěžní výbor by měl vyznačit okraje *oblasti se zákazem hry* čárou nebo kolíky, přičemž toto označení pomocí čáry nebo kolíků (nebo vršků těchto kolíků) by mělo odlišit *oblast se zákazem hry* od běžného *abnormálního stavu hřiště* či *trestné oblasti*, které neobsahují *oblast se zákazem hry*.

Oblast úlevy (Relief Area)

Oblast, do které hráč musí *spustit* míč při využití úlevy podle Pravidla. Každá úleva podle Pravidel vyžaduje, aby hráč 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 *dělek 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 referenční bod nebo musí být mimo *trestnou oblast* nebo *bankr*, ze kterých hráč využívá úlevu, nebo
 - » Tam, kde nedochází k překážení (jak je definováno v příslušném Pravidle), od kterého hráč využívá úlevu.

Při vyměřování *dělek hole* ke stanovení velikosti *oblasti úlevy* hráč může měřit přímo přes příkop, díru či podobnou prohlubeň, a přímo přes nebo skrze objekt (jako je strom, plot, zeď, tunel, drenáž nebo postřikovač), **avšak** není dovoleno měřit skrze terén, který se přirozeně zvedá a klesá.

Viz Postupy Soutěžního výboru, Sekce 2I (*Soutěžní výbor* může při využití určité úlevy hráči povolit nebo nařídit využít jako *oblast úlevy* dropovací zónu).

Oblasti hřiště (Areas of the Course)

V rámci *hřiště* je definováno pět oblastí:

- *Pole*,
- *Odпалиště*, odkud hráč musí začít hru na dané jamce,
- Všechny *trestné oblasti*,
- Všechny *bankry*, a
- *Jamkoviště* právě hrané jamky.

Odpaliště (Teeing Area)

Oblast, odkud hráč musí začít hru na dané jamce.

Odpaliště je obdélník o hloubce dvou *délek hole*, jehož:

- Přední okraj je určen spojnicí nejpřednějších bodů odpališťových kamenů daných *Soutěžním výběrem*, a
- Postranní okraje jsou určeny linií procházející zpět od nejzazších vnějších bodů odpališťových kamenů.

Odpaliště je jednou z pěti definovaných *oblastí hřiště*.

Jakákoli jiná *odpaliště* na hřišti (ať už na té samé nebo nějaké jiné jamce) jsou součástí *pole*.

Označit (Mark)

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.

Toto se děje za účelem označení místa, na které musí být míč *vrácen* poté, co byl zvednut.

Par/Bogey (Par/Bogey)

Forma *hry na rány*, kde se skóre počítá jako ve *hře na jamky*, když:

- Hráč nebo *strana* vyhrává resp. prohrává jamku, když ji dokončí za méně resp. více úderů (což zahrnuje jednak zahrané *rány* a také trestné rány), než je pevně dané cílové skóre pro danou jamku určené *Soutěžním výběrem*, a
- V soutěži vítězí hráč nebo *strana* s nejlepším rozdílem mezi počtem vyhraných a prohraných jamek (od počtu vyhraných jamek se odečte počet prohraných jamek).

Partner (Partner)

Hráč, který soutěží spolu s jiným hráčem coby *strana*, ať už ve *hře na jamky* nebo ve *hře na rány*.

Podmínky ovlivňující ránu (Conditions Affecting the Stroke)

Poloha hráčova míče v klidu, prostor jeho zamýšleného *postoje*, prostor jeho zamýšleného švihu, *směr hry* a *oblast úlevy*, do které hráč bude *spouštět* nebo umísťovat míč.

- „Prostor zamýšleného *postoje*“ zahrnuje jak místa, kam hráč postaví své nohy, tak i veškerý prostor, který může v rozumné míře ovlivnit to, jak a kde bude umístěno hráčovo tělo při přípravě a provedení zamýšlené *rány*.
- „Prostor zamýšleného švihu“ zahrnuje veškerý prostor, který může v rozumné míře ovlivnit jakoukoli část náprahu, prošvihnutí nebo dokončení švihu při zamýšlené *ráně*.
- Každý z pojmů „*poloha*“, „*směr hry*“ a „*oblast úlevy*“ má svou vlastní Definici.

Pohnul (Moved)

Když 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 míč pouze kýve (někdy se používá pojem *osciluje*) a přitom zůstává nebo se vrací na původní místo, pak se *nepohnul*.

Pohyblivá závada (Movable Obstruction)

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).

I když je *závada* pohyblivá, může ji *Soutěžní výbor* prohlásit za *nepohyblivou závadu*.

Pole (General Area)

Oblast *hřiště*, která zahrnuje všechno na *hřišti* **vyjma** čtyři další definované *oblasti hřiště*: (1) *odpaliště*, ze kterého hráč musí začít hru na dané jamce, (2) všechny *trestné oblasti*, (3) všechny *bankry*, a (4) *jamkoviště* právě hrané jamky.

Pole zahrnuje:

- Všechna *odpaliště* na *hřišti* kromě hráčova *odpaliště* na dané jamce, a
- Všechna *nesprávná jamkoviště*.

Poloha (Lie)

Místo, na kterém míč v klidu leží, a jakýkoli rostoucí či připojený přírodní objekt, *nepohyblivá závada*, *nedílná součást* nebo *hraniční objekt* dotýkající se míče nebo nacházející se v jeho bezprostřední blízkosti.

Volné přírodní předměty a *pohyblivé závady* nejsou součástí *polohy* míče.

Postoj (Stance)

Police nohou a těla hráče při přípravě a samotném provedení *rány*.

Praporková tyč (Flagstick)

Přenosná tyč dodaná *Soutěžním výborem*, která je umístěna v *jamce*, aby hráčům ukazovala její polohu. *Praporková tyč* zahrnuje praporek a další materiál nebo předměty připevněné k tyči.

Požadavky na *praporkovou tyč* jsou uvedeny v *Pravidlech pro výstroj*.

Pravidla pro výstroj (Equipment Rules)

Specifikace a další předpisy týkající se holí, míčů a další *výstroje*, jež hráč může používat během *kola*. *Pravidla pro výstroj* naleznete zde:

www.RandA.org/en/RulesEquipment/Equipment/Equipment-Explorer.

Provizorní míč (Provisional Ball)

Další míč zahrnaný v případě, že právě odehraný míč může být:

- *Mimo hřiště*, nebo
- *Ztracen mimo trestnou oblast*.

Provizorní míč není hráčův míč *ve hře*, ledaže se jím stane podle Pravidla 18.3c.

Přednost (Honour)

Právo hráče hrát jako první z *odpaliště* (viz Pravidlo 6.4).

Přírodní síly (Natural Forces)

Následky přírodních úkazů, jako je vítr či voda nebo když se něco stane bez zjevného důvodu v důsledku působení gravitace.

Půda v opravě (Ground Under Repair)

Jakákoli část *hřiště*, kterou *Soutěžní výbor* stanoví jako *půdu v opravě* (ať už označením nebo jinak). Každá taková *půda v opravě* zahrnuje jednak:

- Veškerou půdu uvnitř okrajů takto definované oblasti, a také
- Veškerou trávu, keře, stromy a ostatní rostoucí nebo připojené přírodní objekty, které mají kořeny v dané oblasti, včetně libovolné části těchto objektů, které vrchem přečnívají přes okraj dané oblasti, **avšak** žádnou jejich část (jako jsou třeba kořeny), která je připojená k zemi nebo je v zemi a je mimo okraj dané oblasti.

Půda v opravě také zahrnuje vše následující, i když to tak *Soutěžní výbor* nestanoví:

- 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 hráčovu míči, že by ho hráč mohl svým *postojem* nebo *ránou* 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, čarami nebo fyzickými atributy:

- **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 čarou namalovanou na zemi, pak je okraj *půdy v opravě* dán vnější hranou čáry a čára sama je uvnitř *půdy v opravě*.
- **Fyzické atributy:** Jestliže je *půda v opravě* definována skrze fyzické atributy (jako je květinový záhon nebo drnová školka), pak by měl *Soutěžní výbor* stanovit, jak jsou určeny její okraje.

Jestliže je okraj *půdy v opravě* určen čarou nebo fyzickými atributy, kolíky mohou být použity k indikaci, kde se *půda v opravě* nachází, **avšak** nemají žádný jiný význam.

Rada (Advice)

Jakýkoli slovní komentář nebo akce (jako je ukázání hole, kterou byl právě zahrán *úder*), jež mají za cíl ovlivnit 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 jako jsou *jamka*, *jamkoviště*, *fervej*, *trestné oblasti*, *bankry* nebo míč jiného hráče,
- Vzdálenost od jednoho bodu k druhému, nebo
- Pravidla.

Rána; Úder (Stroke)

Dopředný pohyb hole s úmyslem zasáhnout míč.

Nicméně se nejedná o *ránu*, jestliže hráč:

- Se během prošvihů rozhodne nezasáhnout míč a vyhne se tomu buď tak, že úmyslně zastaví hlavu hole předtím, než dosáhne míče, nebo pokud toto nezvládne, že míč úmyslně mine.
- Náhodou zasáhne svůj míč při provádění cvičného švihů nebo při přípravě k *ráně*.

Když se Pravidla odvolávají na „zahrání míče“, znamená to totéž, jako provedení *rány*.

Hráčovo skóre na jamce nebo za *kolo* se popisuje jako počet „ran“, což zahrnuje jednak zahrané *rány* a také všechny *trestné rány* (viz Pravidlo 3.1c).

Rozhodčí (Referee)

Osoba určená *Soutěžním výborem* k tomu, aby rozhodovala o otázkách skutkové podstaty a uplatňovala Pravidla.

Viz Postupy Soutěžního výboru, Sekce 6C (vysvětlující odpovědnost a pravomoci rozhodčího).

Směr hry (Line of Play)

Směr, kterým si hráč přeje, aby se jeho 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 hráč zamýšlí míč zahrát).

Soupeř (Opponent)

Osoba, proti které hráč hraje zápas. Pojem *soupeř* se používá pouze při *hře na jamky*.

Soutěžní výbor (Committee)

Osoba nebo skupina osob, která řídí danou soutěž na *hřišti*.

Viz Postupy Soutěžního výboru, Sekce 1 (vysvětlující roli *Soutěžního výboru*).

Spustit (Drop)

Držet míč a volně ho upustit tak, aby padal vzduchem, s úmyslem, aby tento míč byl *ve hře*.

Jestliže hráč upustí míč bez úmyslu uvést ho tím *do hry*, tento míč není *spuštěn* a není *ve hře* (viz Pravidlo 14.4).

Každé Pravidlo poskytující úlevu určuje specifickou *oblast úlevy*, do které musí být míč *spuštěn* a ve které se také musí zastavit.

Při využití úlevy hráč musí upustit míč z místa v úrovni výšky kolen tak, aby:

- Míč padal přímo dolů, aniž by ho hráč házel, roztáčel nebo kutálel či jiným pohybem případně ovlivňoval, kde se míč zastaví, a
- Se míč nedotkl žádné části hráčova těla ani jeho *výstroje* předtím, než dopadne na zem (viz Pravidlo 14.3b).

Stableford (Stableford)

Forma hry na rány, kde:

- Skóre hráče nebo *strany* na jamce je vyjádřeno body na základě porovnání počtu dosažených ran na dané jamce (včetně zahraných *ran* a všech trestných ran) oproti pevnému cílovému výsledku pro danou jamku stanovenému *Soutěžním výběrem*, a
- Soutěž vyhrává hráč nebo *strana*, která za všechna *kola* získá nejvíce bodů.

Strana (Side)

Dva nebo více *partnerů* soutěžících společně jako jeden celek v rámci *kola hry na jamky* nebo *hry na rány*.

Každá skupina *partnerů* tvoří *stranu*, ať už každý *partner* hraje svůj vlastní míč (*Hra čtyřmi míči*), nebo *partneři* spolu hrají jeden míč (*Čtyřhra*).

Strana není totéž co tým. V týmové soutěži se tým skládá z hráčů hrajících coby jednotlivci nebo jako *strany*.

Trestná oblast (Penalty Area)

Oblast, ze které, pokud se v ní zastaví jeho míč, hráč může využít úlevu s jednou trestnou ranou.

Trestná oblast je:

- Jakákoli vodní plocha nebo tok na *hřišti* (bez ohledu na to, zdali byl označen *Soutěžním výběrem*, nebo ne), včetně moře, jezer, rybníků, řek, kanálů, povrchových odvodňovacích příkopů nebo jiných otevřených vodních toků (a to i když neobsahují vodu), a
- Jakákoli jiná část *hřiště* stanovená *Soutěžním výběrem* jako *trestná oblast*.

Trestná oblast je jednou z pěti definovaných *oblastí hřiště*.

Existují dva druhy *trestných oblastí*, jež se liší barvou použitou k jejich označení:

- Žlutá *trestná oblast* (označená žlutou čarou nebo žlutými kolíky) dává hráči dvě možnosti úlevy (Pravidla 17.1d(1) a (2)).
- Červená *trestná oblast* (označená červenou čarou nebo červenými kolíky) dává hráči 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 výběrem*, považuje se za červenou *trestnou oblast*.

Okraje *tretné oblasti* se promítají jak vzhůru nad zem, tak dolů pod zem:

- To znamená, že veškerá půda a cokoli dalšího (třeba jakýkoli přírodní nebo umělý objekt) uvnitř těchto okrajů je součástí *tretné oblasti*, ať už je to na zemi, nad zemí nebo pod zemí.
- Jestliže se objekt nachází jak uvnitř, tak vně okraje (jako třeba můstek přes *tretnou oblast*, nebo strom kořenicí uvnitř okrajů, jehož větve přesahují ven a naopak), pak pouze ta část objektu, která je uvnitř okrajů, je součástí *tretné oblasti*.

Okraje *tretné oblasti* by měly být určeny kolíky, čarami nebo fyzickými atributy:

- **Kolíky:** Jestliže je okraj vyznačen kolíky, pak je okraj *tretné oblasti* dán spojnicí vnějších bodů kolíků v úrovni země a kolíky samy jsou uvnitř *tretné oblasti*.
- **Čáry:** Jestliže je okraj vyznačen čarou namalovanou na zemi, pak je okraj *tretné oblasti* dán vnější hranou čáry a čára sama je uvnitř *tretné oblasti*.
- **Fyzické atributy:** Jestliže je *tretná oblast* definována skrze fyzické atributy (jako je pláž či poušť nebo opěrná zeď), pak by měl *Soutěžní výbor* stanovit, jak jsou určeny její okraje.

Jestliže je okraj *tretné oblasti* určen čarou nebo fyzickými atributy, kolíky mohou být použity k indikaci, kde se *tretná oblast* nachází, **avšak** nemají žádný jiný význam.

Jestliže okraj vodní plochy či toku není určen *Soutěžním výborem*, pak je okraj této *tretné oblasti* určen přirozeným předělem (tedy tam, kde se terén svažuje a vytváří prohlubeň, která může obsahovat vodu).

Jestliže otevřený vodní tok zpravidla neobsahuje vodu (jako třeba odvodňovací strouha nebo výpust, která je suchá vyjma během období dešťů), může ho *Soutěžní výbor* prohlásit za součást *pole* (což znamená, že nejde o *tretnou oblast*).

Týčko (Tee)

Předmět určený k vyvýšení 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 (In Play)

Status hráčova míče, když leží na *hřišti* a je s ním hrána jamka:

- Míč se poprvé stane míčem *ve hře*:
 - » Když s ním hráč zahraje *ránu z odpaliště*, nebo
 - » *Ve hře na jamky*, když s ním hráč zahraje *ránu* odjinud než z *odpaliště* a jeho *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 ho hráč *nahradí* jiným míčem, a to i když to Pravidla nedovolují.

Míč, který není *ve hře*, je *nesprávný míč*.

Hráč nemůže mít v žádném okamžiku *ve hře* víc než jeden míč. (Viz Pravidlo 6.3d ohledně omezeného počtu případů, kdy hráč může najednou na jedné jamce hrát více míčů.)

Když Pravidla mluví o míči v klidu nebo v pohybu, rozumí se tím míč *ve hře*.

Když je položeno *markovátka* tak, aby *označovalo* pozici míče *ve hře*, pak:

- Jestliže míč nebyl zvednut, je stále *ve hře*, a
- Jestliže míč byl zvednut a *vrácen*, pak je *ve hře*, i když *markovátka* nebylo odstraněno.

Vnější vliv (Outside Influence)

Jakákoli z následujících osob nebo věcí, která může ovlivnit to, co se stane s hráčovým míčem nebo *výstrojí* nebo s *hřištěm*:

- Jakákoli osoba (včetně dalších hráčů), **vyjma** samotného hráče, jeho *nosiče*, hráčova *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 (*Loose Impediment*)

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 zapaštěné 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 volby hráče buď *volné přírodní předměty*, nebo, jsou-li na zemi, *náhodná voda*.
- **Pavučiny** jsou *volné přírodní předměty*, i když jsou připevněny k jinému objektu.

Vrátit (*Replace*)

Položit míč a nechat ho být s úmyslem, aby tento byl *ve hře*.

Jestliže hráč položí míč bez úmyslu uvést ho tím *do hry*, tento míč není *vrácen* a není *ve hře* (viz Pravidlo 14.4).

Kdykoli nějaké Pravidlo vyžaduje, aby byl míč *vrácen*, určuje také konkrétní místo, na které má míč být *vrácen*.

Všeobecný trest (General Penalty)

Ztráta jamky ve *hře na jamky* nebo dvě trestné rány ve *hře na rány*.

Výsledkový lístek (Scorecard)

Dokument, na kterém je ve *hře na rány* uvedeno skóre hráče za každou jamku.

Výsledkový lístek může mít libovolnou papírovou nebo elektronickou formu schválenou *Soutěžním výborem*, která umožňuje:

- Zápis hráčova skóre pro každou jamku,
- Uvedení hráčova hendikepu, pokud se jedná o hendikepovou soutěž, a
- *Zapisovateli* a hráči, aby ověřili a potvrdili výsledky, a hráči, aby ověřil a potvrdil svůj hendikep pro danou soutěž, a to buď fyzickým podpisem, nebo *Soutěžním výborem* schváleným elektronickým způsobem.

Výsledkový lístek není povinný ve *hře na jamky*, ale může být hráči použit k průběžnému vedení skóre.

Výstroj (Equipment)

Vše, co hráč nebo jeho *nosič* používají, mají na sobě, drží nebo nesou.

Předměty používané k péči o *hřiště*, jako jsou hrábě, jsou *výstrojí*, pouze pokud jsou drženy nebo nesený hráčem nebo jeho *nosičem*.

Zabořený (Embedded)

Když je hráčův míč ve svém vlastním důlku po dopadu jako následek předchozí *rány* a když se jeho libovolná část nachází pod úrovní země.

Míč se nemusí nutně dotýkat půdy, aby byl *zabořený* (například mezi míčem a půdou může být tráva nebo *volné přírodní předměty*).

Zapisovatel (Marker)

Osoba, která ve *hře na rány* odpovídá za zápis hráčových výsledků na *výsledkový lístek* a potvrzení tohoto lístku. *Zapisovatelem* může být jiný hráč, **avšak** nikoli *partner*.

Soutěžní výbor může stanovit, kdo bude hráčovým *zapisovatelem*, nebo může hráčům sdělit, jak si mohou *zapisovatele* zvolit.

Závada (Obstruction)

Jakýkoli umělý objekt **vyjma nedílných součástí a hraničních objektů**.

Příklady závad:

- Silnice a cesty s umělým povrchem, včetně umělých krajnic a okrajů.
- Budovy a přístřešky proti dešti.
- Postřikovače, drenáže a další součásti závlahového systému.
- Kolíky, zdi, zábradlí a ploty (**avšak** nikoli, když se jedná o *hraniční objekty*, které určují nebo označují hranici *hřiště*).
- Golfová autíčka, sekačky, auta a další vozidla.
- Odpadkové koše, ukazatele a lavičky.
- *Výstroj hráčů, praporkové tyče a hrábě.*

Závada je buď *pohyblivá*, nebo *nepohyblivá*. Jestliže některá část *nepohyblivé závady* (jako jsou vrata, dveře nebo část upevněného kabelu) splňuje definici *pohyblivé závady*, pak je tato část považována za *pohyblivou závadu*.

Viz Postupy Soutěžního výboru, Sekce 8; Vzorové Místní pravidlo F-23 (Soutěžní výbor může přijmout Místní pravidlo definující určité závady jako dočasně nepohyblivé závady, pro které platí speciální úlevové postupy).

Závažné porušení (Serious Breach)

Ve *hře na rány*, když zahrání z *nesprávného místa* může hráči přinést významnou výhodu v porovnání s *ránou* hranou ze správného místa.

Při rozhodování, zda došlo k *závažnému porušení*, je při zmíněném porovnání třeba zahrnout následující faktory:

- Obtížnost dané *rány*,
- Vzdálenost míče od *jamky*,
- Vliv překážek na *směr hry*, a
- *Podmínky ovlivňující ránu*.

Pojem *závažného porušení* se neuplatní ve *hře na jamky*, protože hráč ztrácí jamku, jakmile zahraje z *nesprávného místa*.

Zlepšit (Improve)

Změnit jednu nebo více *podmínek ovlivňujících ránu* nebo jiných fyzických podmínek ovlivňujících hru tak, že hráč získá případnou výhodu pro svou *ránu*.

Známo nebo prakticky jisto (Known or Virtually Certain)

Standard pro rozhodování, co se stalo s hráčovým míčem – například jestli míč skončil v *trestné oblasti*, jestli se *pohnul* nebo co způsobilo, že se *pohnul*.

Známo nebo prakticky jisto znamená víc než jen to, že daná věc je možná nebo pravděpodobná. Znamená to, že buď:

- Existuje přesvědčivý důkaz, že se dotyčná událost s hráčovým míčem skutečně stala, jako když to hráč nebo jiná osoba viděla, nebo
- Ačkoli existuje určitá velmi malá pochybnost, veškeré rozumně dostupné důkazy nasvědčují, že dotyčná událost nastala s pravděpodobností alespoň 95%.

„Veškeré rozumně dostupné důkazy“ zahrnují všechny informace, které hráč má, jakož i další informace, které si může obstarat bez vynaložení nadměrného úsilí a bez zbytečného zdržování.

Ztracen (Lost)

Status míče, který nebyl nalezen do tří minut od okamžiku, kdy ho začal hledat hráč nebo jeho *nosič* (nebo hráčův *partner* nebo *partnerův nosič*).

Jestliže je hledání dočasně přerušeno z dobrého důvodu (jako když hráč přestane hledat, protože byla zastavena hra nebo protože uvolňuje prostor pro hru jiného hráče), nebo když hráč omylem identifikuje *nesprávný míč*, pak:

- Čas mezi přerušáním hledání a jeho obnovením se nezapočítává, a
- Celkový čas povolený na hledání je tři minuty se započtením času hledání před jeho přerušáním i po jeho obnovení.

Ztráta rány a vzdálenosti (Stroke and Distance)

Postup a trest, když hráč využívá úlevu podle Pravidel 17, 18 nebo 19 tím, že hraje míč z místa, odkud byla hrána předchozí *rána* (viz Pravidlo 14.6).

Pojem *ztráta rány a vzdálenosti* znamená, že hráč:

- Obdrží jednu trestnou ránu, a také
- Ztrácí jakoukoli vzdálenostní výhodu ve směru k *jamce* vůči místu, odkud byla hrána předchozí *rána*.

Zvíře (Animal)

Jakýkoli živý příslušník živočišné říše (kromě člověka), včetně savců, ptáků, plazů, obojživelníků a bezobratlých (jako jsou červi, hmyz, pavouci a koryši).

Rejstřík

	Pravidlo	Stránka
Abnormální stav hřiště		
- Bankr	16.1c	136
- Jamkoviště	16.1d	138
- Kdy je úleva možná	16.1a(1)	133
- Míč nenalezen	16.1e	138
- Oblast se zákazem hry	16.1f	139
- Pole	16.1b	135
- Půda v opravě	16.1	133
- Rána je zjevně nesmyslná	16.1a(3)	135
- Trestná oblast	16.1a(2)	135
- Zvednutí míče za účelem zjištění, zda podmínky umožňují úlevu	16.4	144
Bankr		
- Abnormální stav hřiště	16.1c	136
- Kdy dotknutí se písku je trestné	12.2b(1)	97
- Kdy dotknutí se písku není trestné	12.2b(2)	98
- Nebezpečná zvířecí situace	16.2	140
- Nehratelný míč	19.3	165
- Pohyblivá závada	12.2a, 15.2	97, 127
- Volné přírodní předměty	12.2a, 15.1	97, 126
- Kdy je míč v bankru	12.1	97
Cvičení		
- Cvičení během hraní jamky	5.5a	49
- Cvičení mezi dvěma jamkami	5.5b	49
- Cvičení, zatímco je hra zastavena	5.5c	49
- Před kolem nebo mezi koly - hra na jamky	5.2a	47
- Před kolem nebo mezi koly - hra na rány	5.2b	47
Čistý výsledek	3.1c(2)	25
Čištění míče	14.1c	111
Čtyřhra		
- Hráči jedné strany se musí po ranách střídát	22.3	187
- Když odehraje nesprávný partner	22.3	187
- Který z partnerů hraje jako první	22.4a	187
- Libovolný partner může jednat coby strana	22.2	186
- Partneři mohou sdílet hole	22.5	188
- Zahájení kola	22.4b	188

	Pravidlo	Stránka
Díra po zvířeti	Viz Abnormální stav hřiště	133
Dokončení jamky	6.5	66
Formy hry: Další	21.5	185
Formy hry: Hra na jamky a hra na rány	3.1a	24
Golfová hra	1.1	15
Hledání míče		
- Míč se náhodou pohne během hledání	7.4	70
- Pohnutí písku během hledání	7.1b	69
- Řádné hledání míče	7.1a	68
Hole		
- Doplnění a výměna holí	4.1b(3),(4)	37
- Limit 14 holí	4.1b(1)	36
- Používání nebo oprava hole poškozené během kola	4.1a(2)	34
- Sdílení holí	4.1b(2), 22.5, 23.7	36, 188, 194
- Vyhovující hole	4.1a(1)	34
- Vyřazení hole ze hry	4.1c	38
- Změna herních charakteristik	4.1a(3)	35
Hra čtyřmi míči		
- Hráč je odpovědný za úkony partnera	23.5b	193
- Kdy kolo končí	23.3b	191
- Kdy kolo začíná	23.3a	191
- Kdy lze darovaný úder dohrát	23.6	193
- Kdy se může nepřítomný hráč přidat	23.4	192
- Míč úmyslně odražen	23.2c	190
- Partneři mohou sdílet hole	23.7	194
- Pořadí ve hře	23.6	193
- Stranu může zastupovat jeden nebo oba partneři	23.4	192
- Tresty	23.8	194
- Úkon hráče ovlivní hru partnera	23.5a	192
- Výsledek strany - hra na jamky a hra na rány	23.2a	189
- Výsledkový lístek ve hře na rány	23.2b	190

	Pravidlo	Stránka
Hra na jamky		
- Darování	3.2b	27
- Kdy je výsledek konečný	3.2a(5)	26
- Ochrana vlastních práv a zájmů	3.2d(4)	30
- Oznámení počtu ran soupeři	3.2d(1)	28
- Oznámení trestu soupeři	3.2d(2)	29
- Prodloužení nerozhodného zápasu	3.2a(4)	26
- Půlení jamky	3.2a(2)	26
- Uplatnění hendikepů	3.2c	28
- Vítězství na jamce	3.2a(1)	25
- Vítězství v zápase	3.2a(3)	26
- Znalost stavu zápasu	3.2d(3)	29
Hra na jamky třemi míči		
- Míč nebo markovátka zvednuty jedním ze soupeřů	21.4c	185
- Hra mimo pořadí	21.4b	185
Hra na rány		
- Dohrání jamky	3.3c	33
- Určení vítěze	3.3a	30
- Výsledkový lístek - nesprávný výsledek na jamce	3.3b(3)	32
- Výsledkový lístek - uvedení hendikepu	3.3b(4)	33
- Výsledkový lístek - za co odpovídá hráč	3.3b(2)	32
- Výsledkový lístek - za co odpovídá zapisovatel	3.3b(1)	31
Hrubý výsledek	3.1c(1)	25
Hřiště		
- Míč se dotýká dvou oblastí	2.2c	23
- Specifické oblasti	2.2b	22
Chování		
- Chování očekávané od hráčů	1.2a	15
- Kodex chování	1.2b	16
Identifikace míče		
- Jak identifikovat míč	7.2	69
- Míč se při náhodou pohne během identifikace	7.4	70
- Zvednutí míče za účelem identifikace	7.3	69

	Pravidlo	Stránka
Jamkoviště		
- Kdy je míč na jamkovišti	13.1a	99
- Míč nebo markovátko se pohnou - náhodou	13.1d(1)	100
- Míč nebo markovátko se pohnou - vlivem přírodních sil	13.1d(2)	101
- Míč přesahuje okraj jamky	13.3	108
- Nesprávné jamkoviště	13.1f	102
- Odstranění písku a volné zeminy	13.1c(1)	100
- Oprava poškození	13.1c(2)	100
- Označení, zvednutí a čištění míče	13.1b	99
- Úmyslné zkoušení	13.1e	101
Markovátko		
- Napomáhá nebo překáží ve hře	15.3c	132
- Trest pro soupeře za zvednutí nebo pohnutí	9.7b	82
- Zvednuté nebo pohnuté	9.7	82
Maximální skóre		
- Míč úmyslně odražen	21.2d	181
- Tresty	21.2c	181
- Skórování	21.2b	180
- Kdy kolo končí	21.2e	181
Míč		
- Nahrazení míče	4.2c(2), 14.2	40, 111
- Napomáhá ve hře - na jamkovišti	15.3a	130
- Naseknutý nebo prasklý	4.2c	39
- Překáží ve hře - kdekoli	15.3b	131
- Se rozpadne na kousky	4.2b	39
- Vyhovující míč	4.2a	39
Míč se hraje, jak leží	9.1a	77

	Pravidlo	Stránka
Míč se pohnul		
- Během náprahu nebo rány	9.1b	77
- Míč napomáhá ve hře - na jamkovišti	15.3a	130
- Míčem pohnul hráč	9.4	79
- Míčem pohnul hráč, kdy je to trestné	9.4b	79
- Míčem pohnul jiný hráč ve hře na rány	9.6	81
- Míčem pohnul nosič	9.4	79
- Míčem pohnul partner	22.2, 23.5b	186, 193
- Míčem pohnul soupeř ve hře na jamky	9.5	80
- Míčem pohnul soupeř ve hře na jamky, kdy je to trestné	9.5b	81
- Míčem pohnul soupeřův nosič ve hře na jamky	9.5	80
- Míčem pohnul vítr, voda nebo jiné přírodní síly	9.3	79
- Míčem pohnul vnější vliv	9.6	81
- Míčem pohnula jiná osoba	9.6	81
- Míčem pohnulo zvíře	9.6	81
- Rozhodnutí, co způsobilo, že se míč pohnul	9.2b	78
- Rozhodnutí, jestli se míč pohnul	9.2a	78
Míč v pohybu		
- Pohnutí praporkovou tyčí	11.3	94
- Úmyslná změna podmínek ovlivňujících míč v pohybu	11.3	94
- Úmyslně odražen nebo zastaven osobou	11.2	92
- Zasáhne osobu	11.1	91
- Zasáhne vnější vliv	11.1	91
- Zvednutí míče z jamkoviště	11.3	94
Míč ve hře	14.4	119
Mimo hřiště		
- Co dělat, když je míč mimo hřiště	18.2b	156
- Kdy je míč mimo hřiště	18.2a(2)	156
Náhodná voda	Viz Abnormální stav hřiště	133
Nahrazení míče	6.3b	60
Nebezpečné zvíře		
- Jak využít úlevu	16.2b	140
- Kdy je úleva možná	16.2a	140

	Pravidlo	Stránka
Nehratelný míč	19	162
- Bankr - úleva mimo bankr	19.3b	166
- Bankr - úleva v bankru	19.3a	165
- Jamkoviště	19.2	162
- Kdy je možná úleva	19.1	162
- Pole	19.2	162
- Trestná oblast	19.1	162
- Úleva do strany	19.2c	163
- Úleva dozadu po spojici	19.2b	162
- Úleva se ztrátou rány a vzdálenosti	19.2a	162
Nepohyblivá závada	Viz Abnormální stav hřiště	133
Nesprávné místo		
- Kdy opravovat a kdy ne	14.7b(1)	123
- Odkud musí být míč hrán	14.7a	123
- Závažné porušení	14.7b	123
- Závažné porušení - nenastalo	14.7b	123
Nesprávný míč		
- Hráčův míč odehrál jiný hráč	6.3c(2)	62
- Zahrání rány nesprávným míčem	6.3c(1)	61
Nosič		
- Je povolen pouze jeden nosič	10.3a(1)	88
- Nepovolené úkony	10.3b(3)	90
- Omezení postavení nosiče za hráčem	10.2b(4)	86
- Porušení pravidel	10.3c	90
- Sdílení nosiče	10.3a(2)	89
- Úkony povolené pouze s pověřením od hráče	10.3b(2)	90
- Úkony povolené vždy	10.3b(1)	89
Oblast se zákazem hry	16.1f, 17.1e	139, 150
Odpaliště	6.2	56
- Kdy je míč na odpališti	6.2b(1)	56
- Kdy platí Pravidla pro odpaliště	6.2a	56
- Míč může být nasazen	6.2b(2)	57
- Posunutí odpališťových kamenů	6.2b(4)	58
- Povolená zlepšení	6.2b(3)	58
Oprava chyby		
- Kdy je možné změnit možnost úlevy	14.5b	119
- Kdy je udělen trest	14.5c	120
- Kdy lze chybu opravit	14.5a	119

	Pravidlo	Stránka
Par/Bogey		
- Kdy kolo končí	21.3e	184
- Míč úmyslně odražen	21.3d	184
- Skórování	21.3b	182
- Tresty	21.3c	183
Pohyblivá závada	15.2	127
- Míč nenalezen	15.2b	130
- Odstranění pohyblivé závady	15.2a(1)	127
- Úleva kdekoli mimo jamkoviště	15.2a(2)	128
- Úleva na jamkovišti	15.2a(3)	129
Pole	2.2a	21
Pořadí ve hře		
- Čtyřhra	22.3, 22.4	187
- Hra čtyřmi míči	23.6	193
- Hra na jamky	6.4a(1)	62
- Hra na jamky - hra mimo pořadí	6.4a(2)	63
- Hra na rány	6.4b(1)	64
- Hráč hraje provizorní míč odjinud než z odpaliště	6.4d(2)	65
- Hráč hraje provizorní míč z odpaliště	6.4c	65
- Hráč hraje znovu z odpaliště	6.4c	65
- Při využití úlevy	6.4d(1)	65
- Ready golf	6.4b(2)	64
Praporková tyč		
- Míč se opírá o praporkovou tyč v jamce	13.2c	107
- Míč zasáhne praporkovou tyč nebo osobu, která ji obsluhuje	13.2b(2)	106
- Odstranění praporkové tyče z jamky	13.2b(1)	106
- Ponechání praporkové tyče v jamce	13.2a	104
Pravidla		
- Uplatňování Pravidel	1.3b(1)	17
- Význam pojmu Pravidla	1.3a	16

	Pravidlo	Stránka
Pravidlová situace		
- Diskvalifikace hráče poté, co je výsledek zápasu konečný	20.2e	173
- Diskvalifikace hráče poté, co jsou výsledky soutěže ve hře na rány konečné	20.2e	173
- Hra na jamky	20.1b	168
- Hra na rány	20.1c	170
- Není důvod ke zbytečnému zdržování	20.1a	168
- Oprava nesprávného rozhodnutí	20.2d	173
- Rozhodnutí rozhodčího	20.2a	172
- Rozhodnutí Soutěžního výboru	20.2b	172
- Situace, na které Pravidla nepamatují	20.3	174
- Uplatnění standardu „pouhého oka“ při užití videa jako důkazu	20.2c	172
Provizorní míč		
- Hraní provizorního míče vícekrát než jednou	18.3c(1)	159
- Kdy hráč musí zanechat hry provizorním míčem	18.3c(3)	161
- Kdy je umožněn	18.3a	158
- Kdy se provizorní míč stane míčem ve hře	18.3c(2)	159
- Oznámení hry provizorního míče	18.3b	158
Půda v opravě	Viz Abnormální stav hřiště	133
Rada a jiná pomoc		
- Fyzická pomoc a ochrana před živly	10.2b(5)	88
- Předměty pomáhající nasměrování	10.2b(3)	86
- Rada	10.2a	85
- Směr hry	10.2b	86
Rozumný úsudek	1.3b(2)	17
Skupiny		
- Hra na jamky	5.4a	48
- Hra na rány	5.4b	48
Spuštění míče		
- Jak musí být spuštění provedeno	14.3b	114
- Lze použít původní nebo jiný míč	14.3a	114
- Míč se zastaví mimo oblast úlevy	14.3c(2)	117
- Míč musí být spuštěn v oblasti úlevy a zastavit se tam	14.3c(1)	116
- Náhodné odražení míče poté, co dopadne na zem	14.3c	116
- Úmyslné odražení míče	14.3d	118

	Pravidlo	Stránka
Stableford		
- Kdy kolo končí	21.1e	179
- Míč úmyslně odražen	21.1d	179
- Skórování	21.1b	176
- Tresty	21.1c	178
Střídání ran	Viz Čtyřhra	186
Tempo hry		
- Doporučení	5.6b(1)	50
- Hra mimo pořadí	5.6b(2)	51
- Ready golf	5.6b, 6.4	50, 62
- Stanovené tempo hry	5.6b(3)	51
- Zbytečné zdržování hry	5.6a	50
Trestná oblast		
- Jak využít úlevu	17.1d	147
- Kdy je míč v trestné oblasti	17.1a	146
- Míč nenalezen	17.1c	147
- Míč zahráný z trestné oblasti je ztracen, mimo hřiště nebo nehratelný	17.2b	154
- Míč zahráný z trestné oblasti se zastaví v trestné oblasti	17.2a	151
- Možnosti úlevy pro červenou trestnou oblast	17.1d	147
- Možnosti úlevy pro žlutou trestnou oblast	17.1d	147
- Oblast se zákazem hry	17.1e	150
- Zahrání míče, jak leží	17.1b	146
- Žádná úleva podle ostatních Pravidel	17.3	154
Tresty	1.3c	18
Týmová soutěž		
- Kapitán	24.3	197
- Podmínky	24.2	197
- Rada	24.4	198
Ukončení kola	5.3b	48
Úleva se ztrátou rány a vzdálenosti	18.1	155
Umělé cesty	Viz Abnormální stav hřiště	133
Úmyslná změna podmínek		
- Ovlivňujících další fyzické podmínky	8.2	75
- Ovlivňujících míč jiného hráče	8.3	76
- Ovlivňujících polohu míče	8.2, 22.2, 23.5b	75, 186, 193
- Zakázané úkony	8.3b	76

	Pravidlo	Stránka
Volné přírodní předměty		
- Míč se pohne během odstraňování	15.1b	127
- Odstranění volného přírodního předmětu	15.1a	126
Vrácení míče		
- Kam se má míč vrátit	14.2c	112
- Kdo může vrátit míč	14.2b(1)	112
- Původní poloha změněna - mimo písek	14.2d(2)	113
- Původní poloha změněna - v písku	14.2d(1)	113
- Vrácený míč nezůstane ležet na původním místě	14.2e	113
Výstroj		
- Audio a video	4.3a(4)	42
- Informace ohledně počasí a větru	4.3a(2)	41
- Informace ohledně vzdálenosti a směru	4.3a(1)	41
- Informace získané před začátkem nebo během kola	4.3a(3)	41
- Náplast a podobné krytí	4.3b(2)	44
- Pomůcky k protahování a tréninkové pomůcky	4.3a(6)	43
- Rukavice a čidla zlepšující úchop	4.3a(5)	42
- Zdravotní výjimka	4.3b(1)	43
Zabořený míč		
- Jak využít úlevu	16.3b	142
- Kdy je úleva možná	16.3a	141
Zahájení jamky		
- Kdy jamka začíná	6.1a	55
- Zahrání rány z odpaliště - hra na jamky	6.1b(1)	55
- Zahrání rány z odpaliště - hra na rány	6.1b(2)	56
Zahájení kola		
	5.3a	47
Zahrání rány		
- Míč padající z týčka	10.1d	84
- Míč pohybující se ve vodě	10.1d	84
- Míč se pohne po zahájení nápřahu	10.1d	84
- Postavení obkročmo vůči směru hry nebo na něm	10.1c	84
- Řádné udeření míče	10.1a	83
- Ukotvení hole	10.1b	83

	Pravidlo	Stránka
Zastavení hry		
- Běžné zastavení hry Soutěžním výborem	5.7b(2)	52
- Blesky	5.7a	51
- Dohodou ve hře na jamky	5.7a	51
- Kdy hráči mohou nebo musí zastavit hru	5.7a	51
- Míč nebo markovátka se pohnuly, zatímco byla hra zastavena	5.7d(2)	54
- Obnovení hry	5.7c	53
- Okamžité zastavení hry Soutěžním výborem	5.7b(1)	52
- Zastavení hry Soutěžním výborem	5.7a	51
- Zvednutí míče	5.7d(1)	53
Zhoršení podmínek	8.1d	74
Zlepšení podmínek		
- Navrácení zlepšených podmínek do původního stavu	8.1c	73
- Nepovolené úkony	8.1a	71
- Podmínky ovlivňující ránu	8.1	71
- Povolené úkony	8.1b	72
Zrušení rány	14.6	121
Ztracený míč		
- Co dělat, když je míč ztracen	18.2b	156
- Kdy je míč ztracen	18.2a(1)	156
Ztráta rány a vzdálenosti		
- Opětovná hra z jamkoviště	14.6c	121
- Opětovná hra z odpaliště	14.6a	121
- Opětovná hra z pole, trestné oblasti nebo bankru	14.6b	121
Zvednutí a vrácení míče	Viz též Vrácení míče	
- Jak vrátit míč	14.2b	112
- Místo musí být označeno	14.1a	110
- Musí se použít původní míč	14.2a	111
Zvednutí míče	14.1b	111

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. Amatérský hráč, který tato Pravidla poruší, může přijít o svůj amatérský status, čímž přijde o možnost hry v amatérských soutěžích. Proto je důležité, aby hráči i funkcionáři Pravidlům amatérského statusu, která je možno nalézt na RandA.org, rozuměli.

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



Golf je globální hra.
R&A a USGA vydávají
tato jednotná Pravidla
platná celosvětově
pro všechny golfisty.

