

R&A USGA

# Pravidla golfu

Platná od ledna 2023



 Raiffeisen  
BANK



# Pravidla golfu

Platná od ledna 2023

Pravidla golfu

platná od ledna 2023

© 2022 R&A Rules Limited a The United States Golf Association.

Všechna práva vyhrazena

Překlad a vydání české verze

© 2023 Česká golfová federace

Všechna práva vyhrazena.



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

R&A a USGA sice spolupracují na vydání jednotné verze Pravidel, pravomocně ale působí v oddělených oblastech.

USGA je odpovědná za uplatňování pravidel v USA a Mexiku, R&A pak, na základě souhlasu příslušných golfových organizací, vykonává tuto pravomoc ve všech ostatních částech světa.

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

[www.RandA.org](http://www.RandA.org)

[www.USGA.org](http://www.USGA.org)

# Obsah

<b>Předmluva k vydání Pravidel golfu 2023</b>	<b>12</b>
<b>Hlavní změny zavedené v Pravidlech golfu 2023</b>	<b>13</b>
<b>Jak používat Pravidla golfu</b>	<b>15</b>
<b>ZÁKLADY HRY</b>	<b>17</b>
<b>1. Hra, chování hráčů a Pravidla</b>	<b>18</b>
1.1 Golfová hra . . . . .	18
1.2 Standardy chování hráčů . . . . .	18
1.3 Hra podle Pravidel . . . . .	19
<b>2. Hřiště</b>	<b>23</b>
2.1 Hranice hřiště a území mimo hřiště . . . . .	23
2.2 Definované oblasti hřiště . . . . .	23
2.3 Objekty nebo podmínky, které mohou bránit ve hře . . . . .	25
2.4 Oblasti se zákazem hry . . . . .	25
<b>3. Soutěž</b>	<b>26</b>
3.1 Základní atributy každé soutěže . . . . .	26
3.2 Hra na jamky . . . . .	27
3.3 Hra na rány . . . . .	33
<b>4. Hráčova výstroj</b>	<b>37</b>
4.1 Hole . . . . .	37
4.2 Míče . . . . .	42
4.3 Použití výstroje . . . . .	43
<b>HRANÍ KOLA A JAMKY</b>	<b>48</b>
<b>5. Hraní kola</b>	<b>49</b>
5.1 Význam pojmu kolo . . . . .	49
5.2 Cvičení na hřišti před kolem nebo mezi koly . . . . .	49
5.3 Zahájení a ukončení kola . . . . .	50
5.4 Hraní ve skupině . . . . .	51
5.5 Cvičení během kola, nebo když je hra zastavena . . . . .	52
5.6 Zbytečné zdržování; Svižné tempo hry . . . . .	53
5.7 Zastavení hry; Obnovení hry . . . . .	54

<b>6. Hraní jamky</b>	<b>58</b>
6.1 Začátek hry na jamce	58
6.2 Zahrání míče z odpaliště	59
6.3 Míč hraný na jamce	62
6.4 Pořadí ve hře na jamce	65
6.5 Dokončení hry na jamce	68
<b>HRANÍ MÍČE</b>	<b>69</b>
<b>7. Hledání míče: Nalezení a identifikace míče</b>	<b>70</b>
7.1 Jak řádně hledat míč	70
7.2 Jak identifikovat míč	71
7.3 Zvednutí míče za účelem identifikace	71
7.4 Míč se náhodou pohne během hledání nebo identifikace	72
<b>8. Hřiště se hraje, jak ho hráč nalezne</b>	<b>73</b>
8.1 Úkony hráče, které zlepšují podmínky ovlivňující ránu	73
8.2 Hráč úmyslně podnikne kroky za účelem změny fyzických podmínek ovlivňující jeho vlastní míč v klidu nebo nadcházející ránu	78
8.3 Hráč úmyslně podnikne kroky za účelem změny fyzických podmínek ovlivňující míč v klidu nebo nadcházející ránu jiného hráče	79
<b>9. Míč se hraje, jak leží; Míč v klidu je zvednut nebo se pohne</b>	<b>80</b>
9.1 Míč se hraje, jak leží	80
9.2 Rozhodnutí, jestli se míč pohnul a z jakého důvodu	81
9.3 Míč se pohnul vlivem přírodních sil	82
9.4 Míč zvednul nebo s ním pohnul hráč	82
9.5 Míč zvednul nebo s ním pohnul soupeř ve hře na jamky	84
9.6 Míč zvednul nebo s ním pohnul vnější vliv	85
9.7 Zvednutí markovátka nebo jeho pohnutí	86
<b>10. Příprava a zahrání rány; Rada a pomoc; Nosič</b>	<b>87</b>
10.1 Zahrání rány	87
10.2 Rada a jiná pomoc	90
10.3 Nosič	93

<b>11. Míč v pohybu náhodou zasáhne osobu, zvíře nebo objekt; Úmyslné ovlivnění míče v pohybu</b>	<b>96</b>
11.1 Míč v pohybu náhodou zasáhne osobu nebo vnější vliv . . . . .	96
11.2 Míč v pohybu úmyslně odražen nebo zastaven osobou . . . . .	98
11.3 Úmyslné odstranění objektu nebo změna podmínek ovlivňujících míč v pohybu . . . . .	100
<b>SPECIFICKÁ PRAVIDLA PRO BANKRY A JAMKOVIŠTĚ</b>	<b>101</b>
<b>12. Bankry</b>	<b>102</b>
12.1 Kdy je míč v bankru . . . . .	103
12.2 Hraní míče v bankru. . . . .	103
12.3 Specifická Pravidla při úlevě pro míč v bankru . . . . .	105
<b>13. Jamkoviště</b>	<b>106</b>
13.1 Povolené a předepsané úkony na jamkovišti . . . . .	106
13.2 Praporková tyč. . . . .	111
13.3 Míč přesahuje okraj jamky . . . . .	115
<b>ZVEDNUTÍ A VRÁCENÍ MÍČE DO HRY</b>	<b>116</b>
<b>14. Postupy při manipulaci s míčem: Označení, zvednutí a čištění; Vracení na místo; Spuštění v oblasti úlevy; Hra z nesprávného místa</b>	<b>117</b>
14.1 Označení, zvednutí a čištění míče . . . . .	117
14.2 Vracení míče na místo . . . . .	119
14.3 Spuštění míče v oblasti úlevy. . . . .	121
14.4 Kdy je hráčův míč zpět ve hře poté, co byl původní míč mimo hru. . . . .	128
14.5 Oprava chyby při nahrazení, vracení, spuštění nebo umístění míče . . . . .	128
14.6 Hraní rány z místa, odkud byla hrána předchozí rána . . . . .	131
14.7 Hra z nesprávného místa . . . . .	132
<b>BEZTRESTNÁ ÚLEVA</b>	<b>134</b>
<b>15. Úleva od volných přírodních předmětů a pohyblivých závad (včetně míče nebo markovátka napomáhajícího nebo překážejícího ve hře)</b>	<b>135</b>
15.1 Volné přírodní předměty. . . . .	135
15.2 Pohyblivé závady. . . . .	136
15.3 Míč nebo markovátka napomáhá nebo překáží ve hře . . . . .	139

<b>16. Úleva od abnormálního stavu hřiště (včetně nepohyblivých závad); Nebezpečná zvířecí situace; Zabořený míč</b>	<b>142</b>
16.1 Abnormální stav hřiště (včetně nepohyblivých závad) . . . . .	142
16.2 Nebezpečná zvířecí situace . . . . .	149
16.3 Zabořený míč . . . . .	150
16.4 Zvednutí míče za účelem zjištění, zda podmínky umožňují beztrestnou úlevu . . . . .	153
<b>ÚLEVA S TRESTEM</b>	<b>154</b>
<b>17. Trestné oblasti</b>	<b>155</b>
17.1 Možnosti pro míč v trestné oblasti . . . . .	155
17.2 Možnosti poté, co hráč zahraje míč z trestné oblasti . . . . .	160
17.3 V trestné oblasti není možná úleva podle jiných Pravidel . . . . .	161
<b>18. Ztráta rány a vzdálenosti; Ztracený míč nebo míč mimo hřiště; Provizorní míč</b>	<b>164</b>
18.1 Úleva se ztrátou rány a vzdálenosti je možná kdykoli . . . . .	164
18.2 Ztracený míč nebo míč mimo hřiště: Hráč musí postupovat se ztrátou rány a vzdálenosti . . . . .	165
18.3 Provizorní míč . . . . .	167
<b>19. Nehratelný míč</b>	<b>171</b>
19.1 Hráč se může rozhodnout využít úlevu pro nehratelný míč kdekoli vyjma v trestné oblasti . . . . .	171
19.2 Možnosti úlevy pro nehratelný míč v poli nebo na jamkovišti . . . . .	171
19.3 Možnosti úlevy pro nehratelný míč v bankru . . . . .	174
<b>POSTUPY PRO HRÁČE A SOUTĚŽNÍ VÝBOR, KDYŽ PŘI UPLATŇOVÁNÍ PRAVIDEL VZNIKNE PROBLÉM</b>	<b>175</b>
<b>20. Řešení pravidlových situací během kola; Rozhodnutí rozhodčího a Soutěžního výboru</b>	<b>176</b>
20.1 Řešení pravidlových situací během kola. . . . .	176
20.2 Rozhodnutí o pravidlových situacích . . . . .	180
20.3 Situace, na které pravidla nepamatují . . . . .	183
<b>DALŠÍ FORMY HRY</b>	<b>184</b>
<b>21. Další formy individuální hry na rány a hry na jamky</b>	<b>185</b>
21.1 Stableford. . . . .	185
21.2 Maximální skóre. . . . .	188
21.3 Par/Bogey. . . . .	190
21.4 Hra na jamky třemi míči . . . . .	193
21.5 Další formy hry. . . . .	193

<b>22. Čtyřhra (Foursome)</b>	<b>194</b>
22.1 Co je to čtyřhra . . . . .	194
22.2 Libovolný partner může jednat coby strana . . . . .	194
22.3 Hráči jedné strany se při hře musí po ranách střídat . . . . .	195
22.4 Zahájení kola . . . . .	195
22.5 Partneři mohou sdílet hole . . . . .	196
22.6 Omezení postavení hráče za partnerem, který hraje ránu . . . . .	196
<b>23. Hra čtyřmi míči</b>	<b>197</b>
23.1 Co je to hra čtyřmi míči . . . . .	197
23.2 Skórování ve hře čtyřmi míči . . . . .	197
23.3 Kdy kolo začíná a končí; Kdy je jamka ukončena . . . . .	199
23.4 Stranu může zastupovat jeden nebo oba partneři . . . . .	200
23.5 Úkon hráče ovlivní hru partnera . . . . .	201
23.6 Pořadí ve hře v rámci strany . . . . .	202
23.7 Partneři mohou sdílet hole . . . . .	202
23.8 Omezení postavení hráče za partnerem, který hraje ránu . . . . .	202
23.9 Kdy trest obdrží pouze jeden z partnerů a kdy oba partneři . . . . .	202
<b>24. Týmové soutěže</b>	<b>205</b>
24.1 Co je to týmová soutěž . . . . .	205
24.2 Podmínky týmové soutěže . . . . .	205
24.3 Kapitán týmu . . . . .	205
24.4 Umožnění rady v týmové soutěži . . . . .	206
<b>ÚPRAVY PRO HENDIKEPOVANÉ HRÁČE</b>	<b>207</b>
<b>25. Úpravy pro hendikepované hráče</b>	<b>208</b>
25.1 Přehled . . . . .	208
25.2 Úpravy pro slepé hráče . . . . .	209
25.2 Úpravy pro hráče s amputací . . . . .	211
25.4 Úpravy pro hráče využívající dopomocné zařízení pohybu . . . . .	212
25.5 Úpravy pro hráče s mentálním postižením . . . . .	216
25.6 Obecné předpisy pro všechny druhy postižení . . . . .	217
<b>DEFINICE</b>	<b>218</b>
<b>Další publikace</b>	<b>248</b>





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 navrhnu unikátní řešení, jak udržet a rozvíjet hodnotu vašeho majetku.



**POHODLNĚ, SNADNO  
A PŘEHLEDNĚ I MIMO  
GOLFOVÝ GREEN?  
SAMOZŘEJMĚ.**



FRIEDRICH WILHELM RAIFFEISEN

Banking Since 1886



**ZDENĚK FRÁNEK**

ARCHITEKT A PEDAGOG, DRŽITEL  
OCENĚNÍ ARCHITEKT ROKU 2020

# JSME TVŮRCI EXKLUZIVNÍCH SLUŽEB PRO BUDOUCNOST VAŠEHO MAJETKU

Neprodáváme bankovní služby, o váš majetek se staráme s ohledem na vaše individuální potřeby. Naši privátní bankéři se dokonale seznámí s vaší situací a poměry a následně pro vás navrhnou unikátní řešení, jak udržet a rozvíjet hodnotu vašeho majetku tak, aby prosperoval i generacím po vás.

[www.fwr.cz](http://www.fwr.cz) | Vstupte do světa FWR Wealth Management.

# Předmluva k vydání Pravidel golfu 2023

Vítejte u edice Pravidel golfu, která je platná od ledna 2023 pro všechny golfisty na celém světě. Tato edice se na jednu stranu drží zásad, kterých jsme se v R&A a USGA vždy drželi při řízení hry, na druhou stranu pak pokračuje v modernizačním procesu, který započal před deseti lety, tím, že používá srozumitelné formulace, praktický přístup a poskytuje intuitivní odpovědi. Naší trvalou strategií zůstává snaha udělat Pravidla důsledně konzistentní, jednoduchá, přístupná a, kdekoli je to možné, méně trestající.

Nejdůležitější změny jsou uvedeny na stranách 13 a 14. Úpravy Pravidel golfu pro hendikepované hráče nyní najdete zabudována do základního textu Pravidel jako Pravidlo 25. Tato důležitá změna odráží náš závazek zajistit, aby hra byla otevřená pro všechny, kteří se chtějí účastnit a soutěžit.

Řada nejnovějších změn byla vedena snahou pomoci rozhodčím a soutěžním výborům s uplatňováním Pravidel, majíc přitom ovšem na zřeteli v prvé řadě hráče. Dále jsme rozšířili použití obrázků pro ilustraci aplikace Pravidel a zjednodušili většinu formulací týkajících se trestů.

Množství užitečných informací bylo převedeno z vysvětlení přímo do textu příslušného Pravidla. Stávající vysvětlení, jejichž počet se výrazně snížil, jsou začleněna do Oficiálního průvodce pravidly golfu. Jejich aktualizace budou nadále publikovány čtvrtletně na webových stránkách R&A a USGA.

Informace, obsažené v hráčské edici Pravidel golfu, která byla před čtyřmi roky zavedena coby samostatná publikace, jsou nyní poskytovány v digitální podobě, co odráží náš přístup ke sdílení informací, jakož i snahu o zmenšení globální uhlíkové stopy tím, že došlo k redukci potřeby výtisky fyzicky tisknout a distribuovat. Naše digitální nabídka zahrnuje množství vysvětlujících videí a obrázků, stejně jako odpovědi na nejčastěji kladené otázky. Vše je přitom vedeno snahou napomoci aplikaci Pravidel v nejběžnějších situacích, se kterými se hráči setkávají, ať už je to kdekoli. Nalezení potřebných informací je nyní jednodušší díky rozšířeným vyhledávacím funkcím.

Rádi bychom touto cestou poděkovali za ohromné množství precizně vykonané práce širokého rozsahu při přípravě a vydání této edice Pravidel golfu, a to jak členům našich komisí a zaměstnancům, tak i všem ostatním, kdo se zapojili a přispěli i během výjimečně náročného období, které zapříčinila celosvětová pandemie.

## **Doug Norval**

předseda  
pravidlové komise  
R&A Rules Limited

## **Kendra B. Graham**

předsedkyně  
pravidlové komise  
United States Golf Association

# Hlavní změny zavedené v Pravidlech golfu 2023

## Vybraná pravidla

### **Pravidlo 1.3c(4) Uplatnění trestů v případě vícenásobného porušení**

Pravidlo bylo změněno tak, že vzájemná oddělenost či propojenost jednotlivých porušení se již nebere do úvahy, takže bude méně situací, kdy bude udělen násobný trest.

### **Pravidlo 3.3b(4) Hráč není odpovědný za uvedení hendikepu na výsledkovém lístku, ani za celkový součet výsledků**

Pravidlo bylo změněno tak, že hráč již nemusí na výsledkovém lístku uvádět svůj hendikep. za výpočet hráčových hendikepových ran pro danou soutěž a jejich zápočet do jeho čistého výsledku je zodpovědný Soutěžní výbor.

### **Pravidlo 4.1a(2) Používání, oprava nebo výměna hole poškozené během kola**

Pravidlo bylo změněno tak, že hráč může nahradit poškozenou hůl, pokud k jejímu poškození nedošlo nevhodným zacházením.

### **Pravidlo 6.3b(3) Zahrání rány neoprávněně nahrazeným míčem**

Trest za neoprávněně nahrazení míče byl snížen ze všeobecného trestu na jednu trestnou ránu.

### **Pravidlo 9.3 Míč se pohnul vlivem přírodních sil**

Nová Výjimka 2 stanoví, že pokud se míč poté, co byl spuštěn, umístěn nebo vrácen, pohne do jiné oblasti hřiště nebo mimo hřiště, musí být vrácen na původní místo.

### **Pravidlo 10.2b Jiná pomoc**

Pravidlo 10.2b bylo přepracováno tak, aby bylo srozumitelnější, a aby zapracovalo klíčové myšlenky Vyjasnění vydaných v dubnu 2019 coby upřesnění Pravidel 2019.

Pravidla 10.2b(1) a (2) byla změněna tak, že ani hráč, ani žádná jiná osoba nesmí položit na zem žádný předmět, který by hráči pomáhal se směrem hry nebo jiným nasměrováním (třeba v případě, když hráč nevidí praporkovou tyč), přičemž se hráč nemůže vyhnout trestu tím, že je takový předmět ještě před ránou odstraní.

### **Pravidlo 11.1b Míč v pohybu náhodou zasáhne osobu nebo vnější vliv; Místo, ze kterého se míč bude hrát**

Pravidlo 11.1b bylo přepracováno tak, aby bylo srozumitelnější.

Pravidlo 11.1b(2) bylo změněno tak, že když míč zahraný z jamkoviště zasáhne hmyz, samotného hráče nebo hůl, kterou hrál danou ránu, hraje se míč, jak leží – rána se neopakuje.

### **Pravidlo 21.1c Tresty při Stablefordu**

Pravidlo bylo změněno tak, že tresty týkající se holí, času startu a nepřístupného zdržování budou nyní aplikovány stejným způsobem, jako při běžné hře na rány. Stejně změny doznalo i Pravidlo 21.3c (Tresty při hře Par/Bogey).

### **Pravidlo 25 Úpravy pro hendikepované hráče**

Zavedení Pravidla 25 znamená, že úpravy obsažené v tomto Pravidle platí pro všechny soutěže včetně všech forem hry.

## Obecné změny

### **Úleva dozadu po spojnici**

Úleva dozadu po spojnici byla změněna tak, že hráč musí spustit míč na danou spojnici. Místo na spojnici, kde se míč při spuštění poprvé dotkne země, vytvoří oblast úlevy, která je do vzdálenosti jedné délky hole libovolným směrem od tohoto bodu. Tato změna se promítla do změn v Pravidlech 14.3b(3), 16.1c(2), 17.1d(2), 19.2b a 19.3 a definici oblastí úlevy.

### **Jak pokračovat ve hře, když se má rána opakovat**

Několik Pravidel, která používala spojení „rána se nepočítá“ (např. Pravidlo 11.1b), bylo změněno tak, aby situace, kdy hráč ránu neopakuje, ačkoli tak měl učinit, sice nadále byla porušením příslušného Pravidla, ale nenesla již s sebou nebezpečí možné diskvalifikace.

# 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 pořádáním soutěží.

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 relevantní pro danou situaci.

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 po 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 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.



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 nalezeš, 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 v *jamce* na *jamkovišti* (nebo když Pravidla stanoví jiným způsobem, že je jamka dohrána).

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 nařizují 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 následujícího:

- Bezúhonný přístup – například tím, že dodržují Pravidla, sami si udělují tresty a jsou čestní ve všech aspektech hry.
- Ohleduplnost k ostatním – například tím, že hrají bez zdržování a ve svižném tempu, dbají na bezpečnost ostatních a nevyrušují jiné hráče při hře. Jestliže hráč zahraje míč směrem, kde hrozí, že by mohl někoho zasáhnout, měl by ihned zakřičet varování, například tradiční „fór“ (fore).

## Pravidlo 1

- Péče o *hřiště* – například tím, že vracejí vyseknuté drny, uhrabávají bankry, opravují stopy po dopadech míčů a nijak zbytečně nepoškozují *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.

„Hrubým přestupkem“ je takové chování hráče, které je natolik vzdálené očekávání při hře golfu, že je na místě nejpřísnější možný trest vyloučení hráče ze soutěže.

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 5I

(vysvětlující, jaké standardy chování hráčů lze přijmout).

## 1.3 Hra podle Pravidel

### 1.3a Význam pojmu „Pravidla“; Podmínky soutěže

Pojem „Pravidla“ znamená:

- Pravidla 1–25 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 (Místní pravidla) a Sekce 8 (Plná znění oficiálních vzorových Místních pravidel); Sekce 5A (Podmínky soutěže).**

### 1.3b Uplatňování Pravidel

(1) **Odovědnost 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 udělení 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, okraj, oblast nebo jiné umístění podle Pravidel, jako:
  - » Odhadnutí, kde míč naposledy překročil okraj *trestné oblasti*,
  - » Odhadnutí nebo vyměření, když hráč *spouští* nebo umisťuje míč při úlevě,
  - » *Vrácení* míče na původní místo (ať už známé, nebo odhadnuté),
  - » Určení *oblasti hřiště*, kde míč leží, včetně toho, zda je míč na *hřišti*, nebo
  - » Určení, jestli se míč dotýká nebo leží na nebo v *abnormálním stavu hřiště*.
- 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), 20.1b(3), 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 ignorovat Pravidlo nebo trest, o kterém vědí, že platí (viz Pravidlo 20.1b(1)).

- (4) **Uplatnění trestů v případě vícenásobného porušení Pravidel.** To, jestli hráč obdrží jeden nebo více trestů za to, že poruší více Pravidel nebo jedno a to samé Pravidlo vícekrát, závisí na tom, jestli mezitím dojde k přerušení této jeho činnosti a na tom, čeho se hráč dopustil:

Pro účely tohoto Pravidla se za přerušení činnosti považuje:

- Odehrání *rány*, a
- Povědomí nebo uvědomění si toho, že dochází k porušování Pravidel (což zahrnuje situace, kdy hráč ví, že porušuje Pravidla, když je hráči sděleno, že porušil Pravidla, nebo když si není jist, zda neporušuje Pravidla)

Tresty jsou pak uděleny takto:

- Jeden trest za souvislé násobné porušení Pravidel: Jestliže hráč poruší více Pravidel nebo jedno a to samé Pravidlo vícekrát, aniž by došlo k přerušení činnosti, obdrží hráč jen jeden trest. Jestliže se tresty za různá porušení Pravidel liší, obdrží hráč ten nejvyšší z nich.
- Násobné tresty za násobné porušení Pravidel před a po přerušení činnosti: Jestliže hráč poruší Pravidla, přeruší činnost a následně znovu poruší to samé nebo jiné Pravidlo, obdrží více trestů.  
**Výjimka – Nevrácení pohnutého míče:** Jestliže hráč nevrátí míč, který se *pohnul*, jak mu to určuje Pravidlo 9.4, ale místo toho zahraje z *nesprávného místa*, obdrží pouze *všeobecný trest* podle pravidla 14.7a.

**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*.

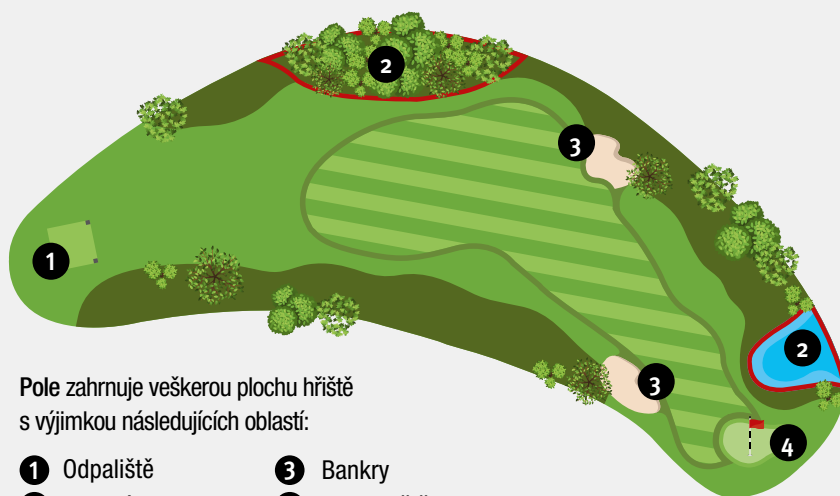
#### 2.2a Pole

*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 rostoucích či dalších objekty v dané oblasti, jako jsou ferveje, raf a stromy.

### DIAGRAM 2.2: DEFINOVANÉ OBLASTI HŘIŠTĚ



### 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 překážejí 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 5I(2)** (Kodex chování může hráči nařídít, že do *oblasti 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 – bez započítání hendikepových ran), nebo čisté skóre (netto – 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(11)** (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 a Pravidlo 25 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 úderů (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).

## Pravidlo 3

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).
  - » **Avšak** 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. Hráč se nemůže se *soupeřem* dohodnout na tom, že si navzájem darují jamky, aby tak zkrátili zápas. Jestliže tak učiní, ačkoli jsou si vědomi toho, že to není dovoleno, jsou oba **diskvalifikováni**.
- 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 neporozumění, 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 ovlivnil počet ran, které dává nebo dostává. Pokud toto nebylo ovlivněno, není to trestné.
- Oznámený hendikep je nižší. Není to trestné a hráč musí tento oznámený nižší hendikep použít pro výpočet toho, kolik ran dává nebo dostává.

(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 na jamce neuplatní, nebo nesprávně uplatní 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.

## Pravidlo 3

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. Někdy nemusí být možné uvědomit *soupeře* o obdrženém trestu předtím, než odehraje svou příští *ránu*.
- 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 vznese 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 jeho *soupeř* porušil Pravidla způsobem, za který je předepsaný trest, může se sám rozhodnout, jestli chce nechat trest uplatnit.
- **Nicméně** jestliže se hráč se svým *soupeřem* dohodne, že nebudou postupovat podle Pravidel, nebo že neuplatní trest, o kterém vědí, že má být udělen, a kterýkoli z nich zahájí *kolo*, 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.

Jestliže je *rozhodčí* po celé *kolo* přidělen k jednomu zápasu, pak je zodpovědný za to, že rozhodne o každém porušení Pravidel, které upozoruje nebo které je mu oznámeno (viz Pravidlo 20.1b(1)).



### 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 úderů (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*, musí každý z nich potvrdit správnost těch výsledků, pro něž byl *zapisovatelem*. **Nicméně** pokud některý ze *zapisovatelů* byl s hráčem po celé *kolo*, může potvrdit správnost výsledků za všechny jamky.

## Pravidlo 3

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

Jméno: **Jan Novák**

Datum: **09/04/23**

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

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

Hendikep: **5**


NETTO: **69**


#### Kdo za co odpovídá

 Soutěžní výbor

 Hráč

 Hráč a zapisovatel

Podpis zapisovatele: 

Podpis hráče 

*Zapisovatel* může odmítnout potvrdit hráčův výsledek na některé jamce, pokud se domnívá, že není správný. V takovém případě bude muset *Soutěžní výbor* posoudit dostupné důkazy a rozhodnout, jaký má být hráčův výsledek na dané jamce. Jestliže i pak *zapisovatel* odmítne potvrdit takový výsledek, může jeho správnost potvrdit přímo *Soutěžní výbor*, nebo může přijmout potvrzení od někoho jiného, kdo sledoval hráčovy úkony na dané jamce.

Jestliže *zapisovatel*, který je současně hráčem, vědomě potvrdí nesprávný výsledek na některé jamce, měl by být **diskvalifikován** podle Pravidla 1.2a.

#### (2) **Odpoovědnost 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*,

## Pravidlo 3

- Nesmí měnit výsledky zapsané *zapisovatelem*, **leda** se souhlasem *zapisovatele* nebo *Soutěžního výboru* (avšak ani hráč, ani *zapisovatel* není povinen takovou změnu zvlášť potvrdit), 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 libovolně 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).

**Viz Postupy Soutěžního výboru, Sekce 8; Vzorové Místní pravidlo L-1** (snížení trestu za odevzdání *výsledkového lístku*, kde nejsou jamkové výsledky potvrzeny).

**(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 výborem* předtím, než *výsledkový lístek* odevzdal.

- (4) **Hráč není odpovědný za uvedení hendikepu na výsledkovém lístku, ani za celkový součet výsledků.** Neexistuje žádný požadavek na to, aby na *výsledkovém lístku* byl uveden hráčův hendikep, nebo aby hráči sečetli své výsledky. Jestliže hráč odevzdá *výsledkový lístek*, na kterém uvedl nesprávný hendikep nebo ho nesprávně započítal, nebo nesprávně sečetl jamkové výsledky, není to trestné.

Jakmile *Soutěžní výbor* obdrží po konci kola od hráče jeho *výsledkový lístek*, je odpovědností *Soutěžního výboru*, aby:

- Sečetl hráčovy jamkové výsledky, a
- Aby vypočítal, jaký je počet hendikepových ran hráče pro danou soutěž, a tento správně započítal do čistého (netto) výsledku.

**Viz Postupy Soutěžního výboru, Sekce 8; Vzorové Místní pravidlo L-2** (určení, že za hendikep na *výsledkovém lístku* je zodpovědný hráč).

### 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, dovednosti a schopnostech. S ohledem na to hráč:

- Musí používat vyhovující hole a míče,
- Je omezen na používání ne víc než 14 holí, 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* když:

- Je nová, nebo
- Když byly její herní charakteristiky jakýmkoli způsobem pozměněny (avšak viz Pravidlo 4.1a(2), když je hůl poškozena v průběhu *kola*).

**Nicméně** pokud se herní charakteristiky vyhovující hole změní v důsledku běžného opotřebení, jedná se stále o vyhovující hůl.

„Herní charakteristiky“ hole znamenají jakoukoli její část, rys nebo vlastnost, která ovlivňuje, jak se hůl chová, nebo jak pomáhá v nasměrování, a zahrnují, avšak nikoli výlučně, její váhu, úhel přiložení, sklon úderové plochy, nastavitelné parametry a povolené doplňky.

(2) **Používání, oprava nebo výměna hole poškozené během kola.** Jestliže dojde k poškození vyhovující hole během *kola*, nebo když je hra zastavena podle Pravidla 5.7a, vyjma při nevhodném zacházení, může ji hráč opravit nebo ji nahradit jinou holí.

## Pravidlo 4

**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
- Vyjma případu nevhodného zacházení hůl opravit nebo ji nahradit jinou holí (viz Pravidlo 4.1b(4)).

Jestliže hráč nahradí poškozenou hůl jinou holí, musí předtím, než zahraje další *ránu*, vyřadit poškozenou hůl ze hry způsobem popsáným v Pravidla 4.1c(1).

„Poškozená během *kola*“ znamená, že se změnil 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 nebo nějakým nevhodným zacházením), nebo
- To způsobil jakékoli jiná osoba, *vnější vliv* nebo *přírodní síly*.

**Avšak** hůl není „poškozená během *kola*“, jestliže hráč úmyslně změnil 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 nebo odstranění**

**nepovoleného doplňku:** Hráč neoddrží žádný trest a může s dotčenou holí nadále hrát *rány* v těchto dvou případech:

- 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.
- Nepovolený doplněk (např. nálepka na úderové ploše hole) je z hole odstraněn předtím, než s ní byla zahrána *rána*.

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

## Pravidlo 4

- 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 holí 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 víc než 14 holemi, nebo
- Mít během *kola* víc než 14 holí.

To zahrnuje všechny hole nesené hráčem nebo pro něj. Avšak nezahrnuje to části zlomené hole nebo oddělených částí hole (např. hlava hole, násada nebo držadlo) nesené hráčem nebo pro něj na začátku *kola*.

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). Hůl se považuje za doplněnou, jestliže hráč zahraje svou další *ránu* libovolnou holí, zatímco má v držení dotčenou hůl.

Když hráč zjistí, že porušuje Pravidla, protože má víc než 14 holí, musí předtím, než zahraje svou další *ránu*, nadbytečnou hůl nebo hole vyřadit ze hry za užití postupu podle Pravidla 4.1c(1):

- Jestliže hráč začal hru s víc 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).

## Pravidlo 4

- Když hráč zjistí, že porušil toto Pravidlo, protože zahrál *ránu* holí jiného hráče, musí předtím, než zahraje svou další *ránu*, tuto hůl 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 víc než 14).

- (3) **Ztracenou hůl nelze nahradit.** Jestliže hráč začne hrát se 14 holemi nebo když doplní jejich počet na 14 a poté v průběhu *kola*, nebo když je hra zastavena podle Pravidla 5.7a, ztratí hůl, nesmí takovou hůl nahradit jinou holí.
- (4) **Omezení při přidávání a výměně holí.** Když hráč přidává nebo vyměňuje hůl podle bodů Pravidla 4.1a(2) nebo Pravidla 4.1b(1), pak nesmí:

- Zbytečně zdržovat hru (viz Pravidlo 5.6a),
- Přidat nebo si půjčit hůl nesenou někým jiným nebo pro někoho jiného, kdo hraje na *hřišti* (i když ten druhý hráč hraje v jiné skupině nebo v jiné soutěži), nebo
- Sestavit hůl z částí, které nese sám nebo jiný hráč na *hřišti* nebo je pro ně nese kdokoli jiný (i když ten druhý hráč hraje v jiné skupině nebo v jiné soutěži).

Když hráč zjistí, že porušil toto Pravidlo, protože si doplnil nebo vyměnil hůl, ačkoli k tomu nebyl oprávněn, musí předtím, než zahraje svou další *ránu*, tuto hůl vyřadit ze hry za užití postupu podle Pravidla 4.1c(1).

Jestliže hráč zahraje *ránu* holí, kterou stále nese poté, co ji před *kolem* (Pravidlo 4.1c(2)) nebo během *kola* (Pravidlo 4.1c(1)) vyřadil ze hry, je **diskvalifikován** podle pravidla 4.1(c).

**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*.



## Pravidlo 4

- 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 kola** (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, musí předtím, než zahraje svou další *ránu*, zřetelným způsobem označit každou hůl, kterou vyřazuje ze hry.

Toto může udělat tak, že:

- To, že to oznámí svému *soupeři ve hře na jamky* nebo svému *zapisovateli* či jinému hráči ve stejné skupině *ve hře na rány*, nebo
- 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 víc 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 víc 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 není naseknutý nebo prasklý.**

Jestliže má hráč dobrý důvod se domnívat, že jeho míč byl během hraní dané 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**.

(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).

Jestliže hráč zahraje *ránu* nesprávně nahrazeným míčem, obdrží **jednu trestnou ránu** podle Pravidla 6.3b.

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 míče nebo z nesprávného místa v rozporu s Pravidlem 4.2c: Všeobecný trest podle Pravidla 14.7a.**

### 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 nasměrování, 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,
  - » Vyhodnocování informací o vzdálenosti nebo směru (třeba použití zařízení k získání doporučení ohledně *směru hry* nebo volby hole na základě pozice hráčova míče), nebo
  - » Použití náměrného zařízení (viz definici v Pravidlech pro *výstroj*) k nasměrování 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, kapesníku nebo stuhy 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 přitom 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 zachycující danou soutěž, které hráči pomáhá ve výběru hole, zahrání *rány* nebo rozhodnutí, jak hrát během *kola*. **Nicméně** hráč může sledovat video, které je určeno pro diváky na *hřišti*, např. video na výsledkové tabuli.

### **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 činidla 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 pozice 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 jakýmkoli způsobem, který by hráči dával případnou výhodu v rámci přípravy k *ráně* nebo při samotném provedení *rány* (třeba pomoc s rovinou švihů, úchopem, nasměrováním, umístěním míče nebo držetím 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.

**Viz Pravidlo 25.3a** (status protetických náhrad) a **Pravidlo 25.4f** (aplikace Pravidla 4.3 na dopomocné prostředky pohybu).

(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: Všeobecný trest.**

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

- **Trest za druhé porušení: Diskvalifikace.** Tento trest je udělen, i když povaha druhého porušení je zcela odlišná od porušení, ze které byl udělen první trest. Tento trest hráč obdrží, pouze když od prvního porušení došlo mezitím k přerušení činnosti.

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), **ledaže** 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 následujících úkonů:
  - » Cvičné patování a přihrávání v blízkosti hráčova prvního *odpaliště* nebo na něm.
  - » Cvičení na libovolné cvičné ploše.
  - » Cvičení na *jamkovišti* právě dohrané jamky nebo v jeho okolí, a to i když tuto jamku bude v ten samý den znovu hrát (viz Pravidlo 5.5b).
- Hráč může cvičit na *hřišti* po dohrání svého posledního *kola* v daný den.

Jestliže hráč zahraje *ránu* v rozporu s tímto Pravidlem, obdrží na své první jamce **všeobecný trest**. Jestliže zahraje další ránu v rozporu s tímto pravidlem, je **diskvalifikován**.

#### 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*).

## 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:

## Pravidlo 5

- **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 po dohrání jamky

Mezitím, co hráč dohraje jamku, ale ještě nezačne hru na další jamce, nesmí zahrát žádnou cvičnou ránu.

##### **Výjimka – Kde může hráč cvičně patovat nebo přihrávat:**

Hráč může cvičně patovat nebo přihrávat v blízkosti nebo na:

- *Jamkovišti* právě 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 hráčům cvičné patování nebo přihrávání v blízkosti nebo na *jamkovišti* právě 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.

**Viz Pravidlo 25.6a** (jak uplatňovat Pravidlo 5.6a vůči hendikepovaným hráčům).

#### 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 *odpalistiště* po dohrání jamky.

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

## Pravidlo 5

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 Výjimka).
- Ve *hře na rány* mohou hráči hrát tzv. „ready golf“, pokud tak činí bezpečným a odpovědným způsobem (viz Pravidlo 6.4b(2)).

(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 5H** (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* neznamena 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, nesmí hráč 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 dohrají.
  - » 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 dohrát, nebo hru zastavit kdykoli předtím.
  - » Jakmile hráči dohrají jamku, nebo když hru zastaví před jejím dohráním, 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.

Jestliže hráč obnoví hru na jiném místě, než na kterém ji zastavil, viz Pravidla 6.1b a 14.7.

- (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(2): 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).
  - » **Avšak** jestliže došlo během zmíněného času ke zhoršení *polohy* nebo jiných *podmínek ovlivňujících ránu*, platí Pravidlo 8.1d.

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

Jestliže se hráčův míč nebo *markovátka* 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 *markovátka* 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.**

### 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.

## Pravidlo 6

- 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*.

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

- Z *týčka* umístěném na zemi nebo v zemi, nebo
- Přímo 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: Všeobecný trest.**
- **Trest za druhé provinění: Diskvalifikace.**

### DIAGRAM 6.2b: KDY JE MÍČ NA ODPALIŠTI



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

### (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 **všeobecný trest** za porušení Pravidla 8.1a, jestliže podnikne jakékoli jiné kroky ke zlepšení podmínek ovlivňujících ránu.

### **(4) Omezení možnosti pohnout odpališťovými kameny, nebo chybějící odpališťové 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 zahraje *ránu* z daného *odpaliště*, obdrží **všeobecný trest** za porušení Pravidla 8.1a(1).
- Jestliže jeden nebo oba odpališťové kameny chybí, měl by hráč vyhledat pomoc *Soutěžního výboru*. Avšak jestliže *Soutěžní výbor* není v rozumném čase dosažitelný, měl by hráč použít svůj rozumný úsudek (Pravidlo 1.3b(2)) k tomu, aby polohu *odpaliště* odhadl.

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 se hráčův míč *ve hře* 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 beztrestně 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.**

### 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) nesprávným způsobem, (2) na *nesprávné místo* nebo za (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 vzdálenosti* (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, obdrží **jednu trestnou ránu** a musí dokončit jamku tímto neoprávněně *nahrazeným* míčem.

### 6.3c Nesprávný míč

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

**Výjimka – Míč pohybuje 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):**

Ve hře na jamky hráč obdrží **všeobecný trest (ztrátu 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)**.
- **Avšak** 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 hráč obdrží **všeobecný trest (dvě trestné rány)** a musí toto pochybení napravit tak, že pokračuje ve hře původním míčem, jak leží, nebo využije úlevu podle Pravidel:

- *Rána* zahráná *nesprávným míčem*, jakož i všechny další *rány* zahráné předtím, než hráč toto pochybení napraví (což zahrnuje jednak zahráné *rány* a také všechny další 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, zda 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 vznesl 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.

## Pravidlo 6

- 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.

## Pravidlo 6

- 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, a kterýkoli z nich zahraje *ránu* mimo pořadí, 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 vzdálenosti* 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.

Jestliže hráč neví, že jamku dokončil, a snaží se o další hru na jamce, pak tato jeho další hra není považována za cvičení, ani neobdrží žádný trest za zahrání jiného míče, včetně *nesprávného míče*.

**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*).

III.

Hraní míče

**PRAVIDLA 7–11**



# PRAVIDLO 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 **všeobecný 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), avšak toto neplatí, když je ve stejné oblasti nalezen další stejný míč se stejnou identifikační značkou.
- 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 míče z nesprávného místa v rozporu s Pravidlem 7.3: Všeobecný trest podle Pravidla 14.7a.**

### 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. Avšak jestliže hráč míčem náhodou *pohne* předtím, než ho začne hledat, obdrží **jednu trestnou ránu** podle pravidla 9.4b.

Pro účely tohoto Pravidla zahrnuje pojem „náhodou“ situace, kdy míčem *pohne* kdokoli, kdo při jeho hledání podniká takové rozumné kroky, které s míčem při jeho nalezení pravděpodobně *pohnou* (např. když nohama propátrává vysokou trávu nebo když třese stromem).

V takových situacích 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 přikryt 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 tímlepší uvedené podmínky, a za určitých omezených okolností také může tyto podmínky beztržně 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 podniknout žádný z následujících úkonů, jestliže by tím zlepšil podmínky ovlivňující ránu:

## Pravidlo 8

- (1) Odsunout, ohnout nebo ulomit nic z následujícího:
  - Rostoucí nebo připojený přírodní objekt,
  - *Nepohyblivou závadu, nedílnou součást* nebo *hraniční objekt*, nebo
  - Odpališťový kámen příslušný jeho *odpališti*, když hraje míč z tohoto *odpaliště*.
- (2) Přesunout *volný přírodní předmět* nebo *pohyblivou závadu* 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 odstraňování *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. „Přiložit hůl lehce k zemi“ znamená, že váha hole spočívá na trávě, půdě, písku či jiném materiálu na povrchu země.

**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)).

## Pravidlo 8

- (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 *zemi* nebo do země (viz Pravidlo 6.2b(2)),
- Odsunout, ohnout nebo ulomit jakýkoli rostoucí nebo 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 polohy, jak nejpřesněji je to možné.

**Viz Pravidlo 25.4g** (úprava Pravidla 8.1b(5) ohledně zaujímání *postoje* pro hráče používající dopomocné zařízení pohybu).

### 8.1c Vyhnout se trestu navrácením podmínek zlepšených v rozporu s Pravidlem Rule 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 bodech (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 ránu* jsou zhoršeny poté, co se míč zastavil:

- (1) **Kdy je povoleno obnovit zhoršené podmínky.** Jestliže zhoršení *podmínek ovlivňujících ránu* způsobila jiná osoba, než hráč, nebo *zvíře*, 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.** Hráč nesmí nijak *zlepšit podmínky ovlivňujících ránu* (**vyjma** jak dovoluje Pravidlo 8.1c(1), 8.1c(2) a Pravidlo 13.1c), jestliže jejich zhoršení způsobil:
- Sám hráč, co zahrnuje i jeho *nosiče*,
  - Jiná osoba (vyjma *rozhodčího*), když prováděla úkon na základě pověření od hráče, nebo
  - Přírodní síly, jako jsou vítr nebo voda.

Jestliže hráč zlepšil podmínky ovlivňující ránu, když k tomu není oprávněn, obdrží **všeobecný trest** podle Pravidla 8.1a.

**Trest za zahrání míče z nesprávného místa v rozporu s Pravidlem 8.1d: Všeobecný trest podle Pravidla 14.7a.**

**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 ovlivňující 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 když:

- 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 příští ráně 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 ovlivňující 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, když 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), nebo.

#### 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).

# PRAVIDLO 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 nápřahu nebo během rány

Jestliže se hráčův míč v klidu pohne poté, co hráč započal *ránu* nebo nápřah 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 míče z *nesprávného místa* v rozporu s Pravidlem 9.1:  
Všeobecný trest podle Pravidla 14.7a.**



### 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),
  - Úkon samotného hráče, což zahrnuje také úkon hráčova *nosiče* (viz Pravidlo 9.4),
  - Úkon *soupeře* ve *hře na jamky*, což zahrnuje také úkon *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 1 – 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*).

**Výjimka 2 – Míč v klidu musí být vrácen, jestliže se pohne poté, co byl spuštěn, umístěn nebo vrácen, a zastaví se v jiné oblasti hřiště nebo mimo hřiště:** Jestliže hráč dá *do hry* původní nebo jiný míč tím, že ho *spustí*, umístí nebo *vrátí*, a *přírodní síly* způsobí, že se tento míč v klidu *pohne* a zastaví se v *jiné oblasti hřiště* nebo *mimo hřiště*, musí se vrátit na původní místo (které, když není známo, musí být odhadnuto) (viz Pravidlo 14.2). **Nicméně** ohledně míče na *jamkovišti*, který byl *vrácen*, viz Výjimku 1.

**Trest za zahrání z nesprávného místa v rozporu s Pravidlem 9.3:  
Všeobecný trest podle Pravidla 14.7a.**

### 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 jeho úkon, nebo úkon jeho *nosiče* způsobil, že se míč *pohnul*.

#### 9.4a Kdy se zvednutý nebo pohnutý míč musí vrátit

Jestliže hráč zvedne svůj míč v klidu, nebo když způsobí, 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 způsobí, že se *pohne*, obdrží **jednu trestnou ránu**.

**Avšak** existuje pět **Výjimek**:

**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
- Prikazuje nebo umožňuje hráči, aby *spustil* nebo umístil míč nebo aby zahrál míč z jiného místa.

**Výjimka 2 – Náhodné pohnutí míčem při jeho hledání nebo identifikaci:**

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 pochyblivé 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).

**Výjimka 5 – Míč se pohne poté, co se zastavil o hráče nebo jeho výstroj:** Není trestné, jestliže poté, co se míč zastaví o hráče nebo jeho výstroj jako výsledek rány (Pravidlo 11.1) nebo *spuštění* míče (Pravidlo 14.3c(1)), hráč způsobí, že se míč *pohne*, když se pohne sám hráč nebo když odstraní svou výstroj.

**Trest za zahrání míče z nesprávného místa v rozporu s Pravidlem 9.4: Všeobecný trest podle Pravidla 14.7a.**

Jestliže hráč *nevrátí* míč, který se *pohnul*, jak mu to určuje Pravidlo 9.4, ale místo toho zahraje z *nesprávného místa*, obdrží pouze **všeobecný trest** podle Pravidla 14.7a.

### 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 jejich úkon 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 popsaných ve Výjimkách 2, 3 nebo 5 u Pravidla 9.4b.

**Trest za zahrání míče z nesprávného místa v rozporu s Pravidlem 9.5:**  
**Všeobecný trest podle Pravidla 14.7a.**

## 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 rány* nebo jiného míče) zvednul hráčův míč v klidu 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 míče z nesprávného místa v rozporu s Pravidlem 9.6:**  
**Všeobecný trest podle Pravidla 14.7a.**

### 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 *je známo nebo prakticky jisto*, že hráčovo markovátka bylo zvednuto, nebo že 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 míče z *nesprávného místa* v rozporu s Pravidlem 9.7: *Všeobecný trest* podle Pravidla 14.7a.**

### PRAVIDLO 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). Řídícím 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 jakoukoli částí hlavy 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.

## DIAGRAM 10.1b: UKOTVENÍ HOLE



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

**Viz Pravidla 25.3b a 25.4h** (úprava Pravidla 10.1b pro hráče s amputací a hráče používající dopomocné zařízení pohybu).

### 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.**

**Viz Pravidlo 25.4i** (úprava Pravidla 10.1c pro hráče používající dopomocné zařízení pohybu zahrnuje postoj zaujatý jakoukoli částí dopomocného zařízení pohybu).



### 10.1d Zahrání pohybujícího se míče

Hráč nesmí zahrát *ránu* míčem, který se pohybuje:

- Míč *ve hře* 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 pohybující 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 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 zahrání rány v rozporu s Pravidlem 10.1: Všeobecný trest.**

*Ve hře na rány* se *rána* zahráná 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.

#### **Trest za porušení Pravidla 10.2a: Všeobecný trest.**

Jak ve *hře na jamky*, tak ve *hře na rány* je trest udělen následovně:

- Hráč požádá o radu nebo ji dá, když libovolný z hráčů právě hraje jamku: Hráč obdrží **všeobecný trest** na jamce, kterou právě hraje nebo právě dokončil.
- Hráč požádá o radu nebo ji dá, když oba hráči jsou mezi dvěma jamkami: Hráč obdrží **všeobecný trest** na příští jamce.

**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) **Nosič pomáhá hráči ohledně směru hry nebo jiných informací týkajících se směru:** Když hráči pomáhá jeho *nosič* ohledně *směru hry* nebo jiných informací týkajících se směru, podléhá přitom následujícím omezením:

- *Nosič* nesmí položit na zem žádný předmět, aby indikoval vybraný směr (a hráč se nemůže vyhnout trestu tím, že takový předmět odstraní předtím, než zahraje *ránu*).
- Zatímco hráč provádí úder, *nosič* nesmí:
  - » Stát tak, aby hráč hrál ve směru na něj, nebo
  - » Dělat cokoli jiného, čím by hráči poskytl podobnou pomoc (např. ukazovat na vybraný bod na zemi).
- *Nosič* nesmí stát v zakázané oblasti, ledaže mu to Pravidlo 10.2b(4) dovoluje.

**Avšak** toto Pravidlo nezakazuje *nosiči* stát blízko u *jamky*, aby mohl obsluhovat *praporkovou tyč*.

(2) **Jiná osoba než nosič pomáhá hráči ohledně směru hry nebo jiných informací týkajících se směru:** Hráč nesmí obdržet pomoc od jakékoli jiné osoby, než svého *nosiče*, ohledně *směru hry* nebo jiných informací týkajících se směru, s výjimkou následujícího:

- Tato osoba může hráči sdělit všeobecně známou informaci vztahující se k nějakému objektu (např. ukázání stromu, který ukazuje středovou linii slepé ferveje).
- Kromě případu, kdy je hráčův míč na *jamkovišti*, může tato osoba stát tak, aby hráč mohl hrát ve směru na ni, **avšak** musí před zahráním *rány* toto místo opustit.

**Avšak** toto Pravidlo nezakazuje žádné osobě stát blízko u *jamky*, aby mohla obsluhovat *praporkovou tyč*.

(3) **Žádný předmět nesmí být položen na zem tak, aby pomáhal při nasměrování, zaujímání postoje nebo provádění švihů.** Hráč nesmí položit na zem žádný předmět, který by mu pomáhal s nasměrováním ani se zaujímáním *postoje* pro zamýšlenou *ránu* (např. položit na zem hůl, která by ukazovala, kam má hráč mířit nebo kam se má postavit).

„Položit na zem“ znamená, že daný předmět je v kontaktu se zemí a hráč se ho přitom nedotýká.

Když hráč poruší toto Pravidlo, nemůže se vyhnout trestu tím, že takový předmět odstraní předtím, než zahraje *ránu*.

## Pravidlo 10

Toto Pravidlo se vztahuje také na úkony s podobným účelem, např. vyznačení značky v písku nebo v rose, která by hráči pomáhala při švihů.

Toto Pravidlo se nevztahuje na *markovátka*, když je použito k označení polohy míče, nebo na míč, který byl umístěn. **Avšak** *markovátka*, které splňuje definici náměrného zařízení, pokrývá Pravidlo 4.3.

**Viz Pravidlo 25.2c** (úprava Pravidla 10.2b(3) pro slepé hráče).

**(4) Zakázaná oblast pro nosiče, než hráč odehraje ránu.** Po dobu, kdy hráč začne zaujímat *postoj pro ránu* (což znamená, že má alespoň jednu nohu v pozici, jak chce zaujmout *postoj*) a než provede *úder*, jsou dána omezení ohledně toho, kde a kdy může *nosič* stát v prodloužení *směru hry* dozadu za míč nebo blízko takového prodloužení (tzv. „zakázaná oblast“), a to následovně:

- **Nasměrování.** *Nosič* nesmí stát v zakázané oblasti, aby pomohl hráči s nasměrováním. Toto zahrnuje i situaci, kdy *nosič* beze slova odstoupí, čímž ale dává hráči najevo, že je správně nasměrován k zamýšlenému cíli. **Avšak** hráč neobdrží žádný trest, jestliže před zahráním *rány* odstoupí a *nosič* odejde za zakázané oblasti předtím, než hráč začne znovu zaujímat *postoj pro ránu*.
- **Jiná pomoc než s nasměrováním.** Jestliže *nosič* pomáhá hráči s něčím jiným, než s nasměrováním (např. ověřením, zda hráčova hůl při náprahu zasáhne blízký strom), může stát v zakázané oblasti, jestliže z ní ale odejde předtím, než hráč provede *úder*, a za předpokladu, že podobná pozice není pravidelnou součástí přípravy.
  - » Není trestné, jestliže se *nosič* nachází v zakázané oblasti náhodou.
  - » Toto Pravidlo nezakazuje, aby hráči pomáhala jiná osoba, než jeho *nosič*, tím, že bude stát v zakázané oblasti, aby mohla lépe sledovat let míče.

**Viz Pravidla 22, 23 a 24** (ve formách hry zahrnující *partnery* a *poradce*, se uvedená omezení vztahují i na hráčova *partnery*, jeho *nosiče* a libovolného *poradce*).

**Viz Pravidlo 25.2d** (úprava Pravidla 10.2b(4) pro slepé hráče).

**(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:
  - » Zamezuje rušivým vlivům, nebo
  - » Poskytuje hráči ochranu před slunečním svitem, deštěm, větrem a podobnými živly.

## Pravidlo 10

Toto Pravidlo nezakazuje hráči:

- Aby se při provádění úderu před živly chránil sám, např. tím, že si oblékne ochranné oblečení nebo že si sám drží nad hlavou deštník, nebo
- Požádat jakoukoli osobu, kterou na její místo neumístil hráč, aby zůstala na místě, nebo aby ustoupila (např. když divák vrhá stín na hráčův míč).

**Trest za porušení Pravidla 10.2b: 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 povoleným způsobem 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.

## Pravidlo 10

- Jestliže žádný z těchto hráčů nevydal pokyny k danému úkonu, a v dané pravidlové situaci se nejedná o míč žádného z nich, pak trest obdrží všichni hráči, kteří daného *nosiče* sdílí.

**Viz Pravidla 25.2, 25.4 a 25.5** (hráči s určitým postižením mohou také využít pomoci asistenta).

**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 poškození *jamkoviště* (Pravidlo 13.1c).
- Odstranit nebo obsluhovat *praporkovou tyč* (Pravidlo 13.2b).
- Zvednout hráčův míč, jestliže je rozumné předpokládat (např. na základě úkonů nebo prohlášení), že hráč bude využívat úlevu podle Pravidel (Pravidlo 14.1b).
- *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* (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 dohodnout se *soupeřem* na stavu zápasu (Pravidlo 3.2).
  - *Vrátit* míč, ledaže ho právě on zvednul nebo s ním *pohnul* (Pravidlo 14.2b).
  - *Spustit* nebo umístit míč při úlevě (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 (včetně samotného hráče) 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 Místo, ze kterého se míč bude hrát

(1) **Míč byl hrán odjinud než z jamkoviště.** Když míč zahráný odjinud než z *jamkoviště* náhodou zasáhne jakoukoli osobu (včetně samotného hráče) nebo *vnější vliv* (včetně *výstroje*), míč se bude běžně hrát, jak leží. Avšak jestliže se zastaví na jakékoli osobě, *zvířeti* nebo pohybujícím se *vnějším vlivu*, hráč nesmí hrát míč, jak leží. Místo toho musí hráč využít úlevu:

- Když se míč zastaví na jakékoli osobě, zvířeti nebo pohybujícím se vnějším vlivu nacházejícím se kdekoli jinde než na jamkovišti. Hráč musí spustit původní nebo jiný míč v této *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 se míč zastaví na jakékoli osobě, zvířeti nebo pohybujícím se vnějším vlivu nacházejícím se 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.

### **Trest za zahrání míče z nesprávného místa v rozporu s Pravidlem 11.1b(1): Všeobecný trest podle Pravidla 14.7a.**

- (2) **Míč byl hrán z jamkoviště.** Když míč zahráný z *jamkoviště* náhodou zasáhne samotného hráče nebo *vnější vliv*, míč v pohybu se bude běžně hrát, jak leží. **Avšak** jestliže je *známo nebo prakticky jisto*, že míč na *jamkovišti* zasáhl cokoli z následujícího, musí hráč opakovat *ránu* tak, že bude hrát původní míč nebo jiný míč z místa, odkud hrál tuto *ránu* (viz Pravidlo 14.6).
- Jakoukoli jinou osobu než:
    - » Samotného hráče, nebo
    - » Osobu, která obsluhuje *praporkovou tyč* (což řeší Pravidlo 13.2b(2), nikoli toto Pravidlo).
  - Jakoukoli jinou *pohyblivou závalu* než:
    - » Hůl, se kterou hráč hrál *ránu*,
    - » *Markovátka*,
    - » Míč v klidu (viz Pravidlo 11.1a ohledně toho, kdy je ve *hře na rány* udělen trest), nebo
    - » *Praporkovou tyč* (což řeší Pravidlo 13.2b(2), nikoli toto Pravidlo).
  - Jakékoli *zvíře*, které není zároveň definováno jako *volný přírodní předmět* (např. hmyz).

Jestliže hráč opakuje *ránu*, ale zahraje přitom z *nesprávného místa*, obdrží **všeobecný trest** podle Pravidla 14.7.

## Pravidlo 11

Jestliže hráč *ránu* nezopakuje, obdrží **všeobecný trest** a původní rána se počítá, ale hráč přitom nezahrál z *nesprávného místa*.

**Viz Pravidlo 25.4k** (pro hráče používající dopomocné zařízení pohybu je Pravidlo 11.1b(2) upraveno tak, že když míč zasáhne toto zařízení, hraje se, jak leží).

### 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 zahráná odjinud než z jamkoviště.** Hráč musí využít úlevu na základě odhadnutého místa, kde by se míč býval zastavil, kdyby nebyl odražen nebo zastaven:

- Když by se míč býval zastavil kdekoli na hřišti vyjma jamkoviště. Hráč musí *spustit* původní nebo jiný míč v této *oblasti úlevy* (viz Pravidlo 14.3):
  - » Referenční bod: Odhadnuté místo, kdy by se míč býval 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.

**Výjimka – Kdyby se míč býval zastavil v trestné oblasti:** Jestliže odhadnuté místo, kde by se míč býval zastavil, je v *trestné oblasti*, hráč nemusí postupovat podle tohoto Pravidla. Namísto toho může rovnou využít úlevu z *trestné oblasti* podle Pravidla 17.1d, když přitom použije odhadnutý bod, kde by míč býval naposledy překročil okraj dané *trestné oblasti*.

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

**Trest za zahrání míče z nesprávného místa v rozporu s Pravidlem 11.2c(1):  
Všeobecný trest podle Pravidla 14.7a.**

(2) **Rána byla zahrána z jamkoviště.** Hráč musí opakovat ránu tak, že bude hrát původní míč nebo jiný míč z místa, odkud hrál tuto ránu (viz Pravidlo 14.6).

Jestliže hráč opakuje ránu, ale zahraje přitom z *nesprávného místa*, obdrží **všeobecný trest** podle Pravidla 14.7.

Jestliže hráč ránu nezopakuje, obdrží *všeobecný trest* a původní rána se počítá, ale hráč přitom nezahrál z *nesprávného místa*.

### 11.3 Úmyslné odstranění 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 odstranit:
  - » *Volný přírodní předmět* (viz Pravidlo 15.1a, Výjimka 2), nebo
  - » *Pohyblivou závalu* (viz Pravidlo 15.2a, Výjimka 2).

Hráč takovýmto úkonem poruší toto Pravidlo, i když tím neovlivní, kde se míč nakonec zastaví.

#### **Výjimka – Posunutí praporkové tyče, míče v klidu na jamkovišti nebo výstroje hráče:**

Toto Pravidlo nezakazuje hráči zvednout nebo posunout:

- Odstraněnou *praporkovou tyč*,
- Míč v klidu na *jamkovišti* (viz Pravidla 9.4, 9.5 a 14.1 ohledně případného trestu), nebo
- *Výstroj* kteréhokoli 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 úkon v rozporu s Pravidlem 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**



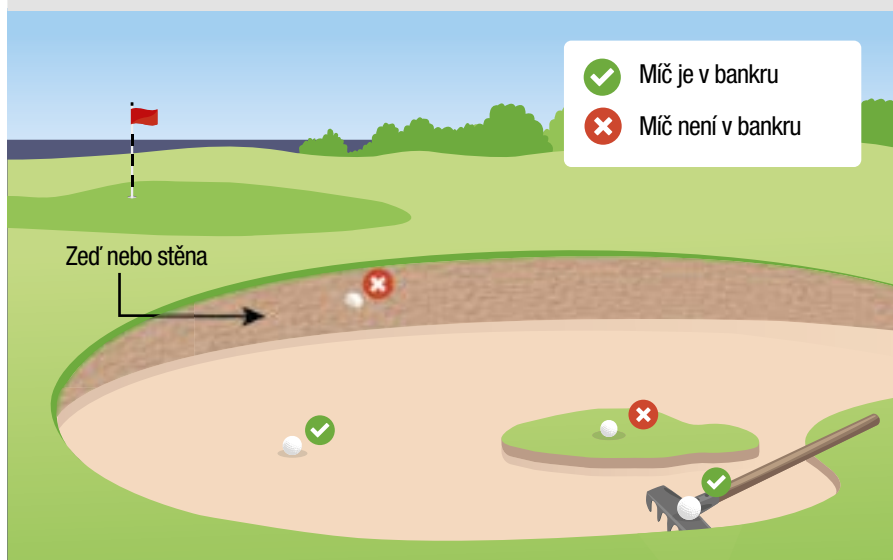
**PRAVIDLO**  
**12**

# Bankry

## Účel:

Pravidlo 12 je specifické Pravidlo pro bankry, což jsou zvláště 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 švihů, nebo
  - » Při nápřahu k *ráně*.

**Viz Pravidlo 25.2f** (úprava Pravidla 12.2b(1) pro slepé hráče); **Pravidlo 25.4l** (aplikace Pravidla 12.2b(1) pro hráče používající dopomocné zařízení pohybu).

(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 bankru, neplatí žádná omezení.** Poté, co byl míč zahrán z *bankru* a skončil mimo něj, nebo když hráč využil nebo hodlá využít úlevu mimo *bankru*, může hráč:

- Dotknut 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 *bankru* 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*, nebo když se hráč rozhodne nevyužít úlevu mimo *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 při úlevě pro míč v bankru

Když je míč v *bankru*, mohou při úlevě platit určitá 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 (viz Pravidlo 14.1), 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* 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.

„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, kroupy nebo *týčko*) a prohlubně, které způsobily.

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

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

### 13.1d Když se míč nebo markovátka na jamkovišti pohne

Pro případ, kdy se *pohne* míč nebo *markovátka* 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 nápřah 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 na *jamkovišti* (viz Pravidlo 14.1):

- Míč byl již zvednut a vrácen. Míč musí být *vrácen* na místo, ze kterého se *pohnul* (a 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).

**Trest za zahrání míče z *nesprávného místa* v rozporu s Pravidlem 13.1d: *Všeobecný trest* podle Pravidla 14.7a.**

### 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.**

**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:

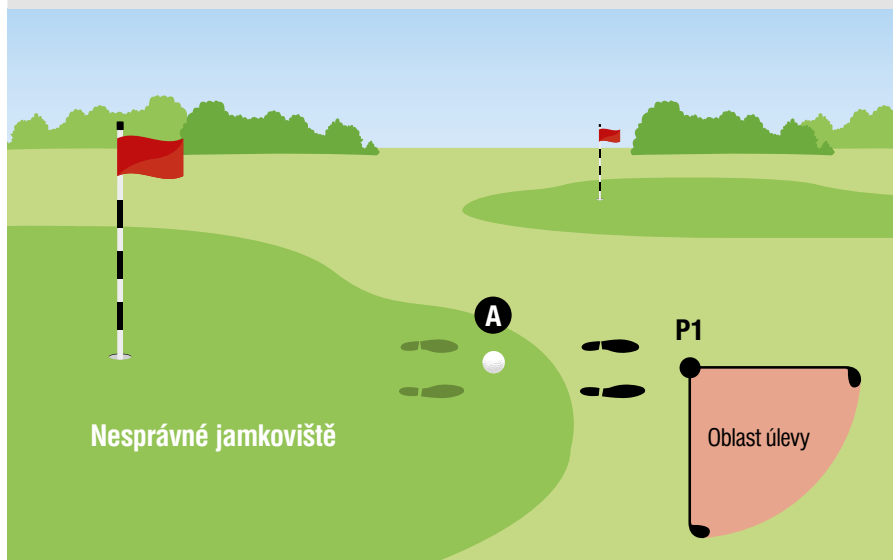
- Jakákoli část hráčova míče se dotýká *nesprávného jamkoviště* nebo leží na něčem nebo v něčem (třeba jako je *volný přírodní předmět* nebo *závada*) a je uvnitř okrajů *nesprávného jamkoviště*, nebo
- *Nesprávné jamkoviště* fyzicky překáží hráči v prostoru zamýšleného *postoje* nebo švihů.

**(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:
- **Omezení rozsahu oblasti úlevy:**
  - » 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*.

### DIAGRAM 13.1f: BEZTRESTNÁ ÚLEVA OD NESPRÁVNÉHO JAMKOVIŠTĚ



- Když dochází k překážení nesprávného jamkoviště, musí hráč využít úplnou beztrestnou úlevu.
- 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, jako je tento referenční bod, P1.

**(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.

**Trest za zahrání míče z *nesprávného místa* v rozporu s Pravidlem 13.1f: Všeobecný trest podle Pravidla 14.7a.**

**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*).

### 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:
  - » Bude držet *praporkovou tyč* v *jamce*, nad ní nebo vedle ní předtím, než hráč zahraje *ránu*, aby tak ukázala hráči polohu *jamky*, a
  - » Následně *praporkovou tyč* během provádění *rány* nebo po jejím zahrání 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 pohybujícímu se míči, nebo
- Osobu, která odstranila nebo obsluhovala *praporkovou tyč* (nebo cokoli, co tato osoba drží), a která vědomě neustoupila z cesty pohybujícímu 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 *vračen* na okraj *jamky* (viz Pravidlo 14.2).

**Trest za zahrání míče z nesprávného místa v rozporu s Pravidlem 13.2c: Všeobecný trest podle Pravidla 14.7a.**

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* před uplynutím čekací doby podle Pravidla 13.3a zvednut nebo *pohnut*, jinak než vlivem *přírodních sil*, 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**



### PRAVIDLO 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. To může být učiněno jakýmkoli způsobem, 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 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 – Kdy může nosič zvednout hráčův míč bez pověření:** *Nosič* může zvednout hráčův míč bez jeho pověření:

- Když je hráčův míč na *jamkovišti*, nebo
- Jestliže je rozumné předpokládat (např. na základě úkonů nebo prohlášení), že hráč bude využívat úlevu podle Pravidel.

Jestliže *nosič* zvedne hráčův míč, když k tomu není oprávněn, obdrží hráč **jednu trestnou ránu** (viz Pravidlo 9.4).

**Viz Pravidla 25.2g, 25.4a a 25.5d** (hráčům s určitým postižením dává úprava Pravidla 14.1b možnost, aby jeho míč na *jamkovišti* zvedl i jeho asistent, a to i bez pověření).

### 14.1c Čištění 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 není 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 mu to toto Pravidlo nedovoluje, obdrží **jednu trestnou ránu**, a jestliže byl míč zvednut, musí ho *vrátit*.

**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 musí vrátit míč.** Hráčův míč musí podle Pravidel *vrátit* pouze:

- Sám hráč, nebo
- Kdokoli, kdo míč zvednul nebo s ním *pohnul*.

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

**Viz Pravidla 25.2h, 25.3c a 25.4a** (hráčům s určitým postižením dává úprava Pravidla 14.2b(1) možnost obecně pověřit umístěním nebo *vrácením* jeho míče jakoukoli jinou osobu).

(2) **Jak musí být míč vrácen.** Míč musí být *vrácen* tak, že je rukou položen a zanechán na příslušném místě, na kterém 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, nebo když hráč bude využívat úlevu podle Pravidel.

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 odstranění 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 zahraje míč ze správného místa, avšak v rozporu s tímto Pravidlem *polohu* míče neobnoví, obdrží **všeobecný trest**.

**(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 míče z *nesprávného místa* v rozporu s Pravidlem 14.2:  
Všeobecný trest podle Pravidla 14.7a.**

**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, když 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.

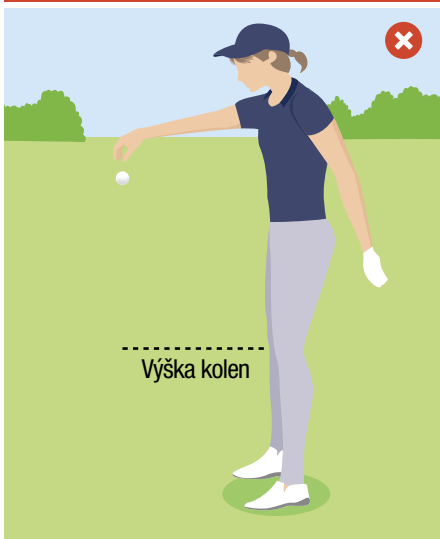
To znamená, že kdykoli hráč *spouští* nebo umísťuje míč podle tohoto Pravidla, může použít jakýkoli míč.

## DIAGRAM 14.3b: SPOUŠTĚNÍ Z VÝŠKY KOLEN

Povoleno



Zakázáno



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

### 14.3b Míč musí být spuštěn správným způsobem

Hráč musí míč *spustit* správným způsobem, což zahrnuje splnění všech tří následujících požadavků (1), (2) a (3):

- (1) **Míč musí spustit hráč.** Míč musí být *spuštěn* pouze hráčem. Nemůže to udělat ani hráčův *nosič*, ani nikdo jiný.

**Viz Pravidla 25.2h, 25.3c a 25.4a** (hráčům s určitým postižením dává úprava Pravidla 14.3b(1) možnost obecně pověřit *spuštěním* jeho míče jakoukoli jinou osobu).

- (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.

**Viz Pravidlo 25.6c** (ohledně toho, jak používat Pravidlo 14.3b(2) pro hráče s určitým postižením).

- (3) **Míč musí být spuštěn v oblasti úlevy (nebo na spojnici).** Míč musí být *spuštěn* v *oblasti úlevy*. Když hráč *spouští* míč, může stát buď uvnitř *oblasti úlevy*, nebo mimo ni. **Avšak** při úlevě dozadu po spojnici (viz Pravidla 16.1c(2), 17.1d(2), 19.2b a 19.3b) musí být míč *spuštěn* na dané spojnici v místě, kde to právě používané Pravidlo dovoluje, přičemž bod, kde se míč při *spuštění* poprvé dotkne země, vytvoří *oblast úlevy*.

- (4) **Co dělat, když míč nebyl spuštěn správným způsobem.** Jestliže míč nebyl spuštěn správným způsobem, protože nehověl jednomu nebo více požadavkům uvedených v bodech (1), (2) a (3), 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 (včetně samotného hráče), *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 (včetně samotného hráče), *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.

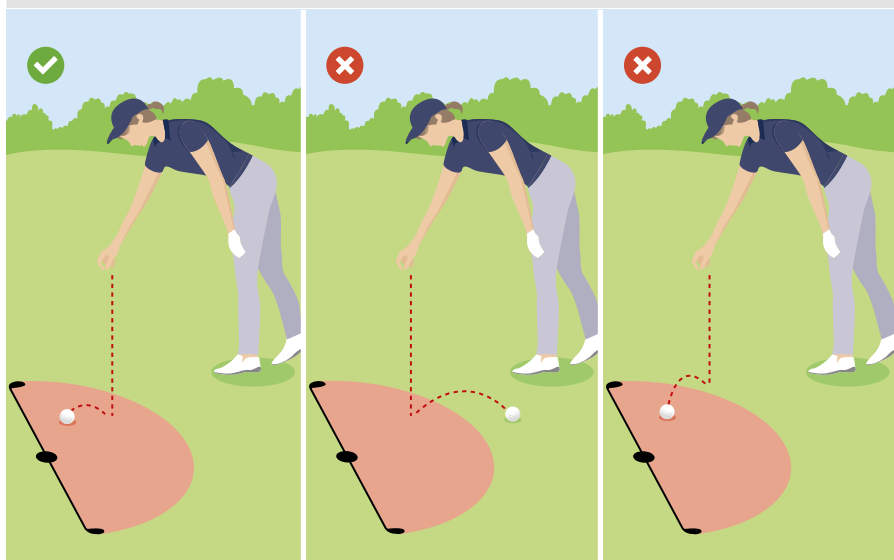
#### **(2) Co dělat, když míč spuštěný správným způsobem se zastaví mimo oblast úlevy.**

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. Tento postup může vést k tomu, že je míč umístěn mimo danou *oblast úlevy*.

### DIAGRAM 1# 14.3c: MÍČ MUSÍ BÝT SPUŠTĚN V OBLASTI ÚLEVY A MUSÍ SE V NÍ ZASTAVIT

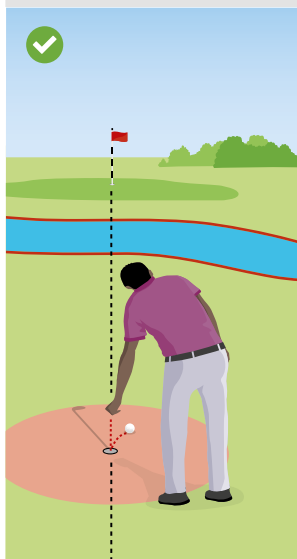


Míč byl spuštěn správným způsobem podle Pravidla 14.3b a zastavil se v oblasti úlevy, takže úleva je dokončena.

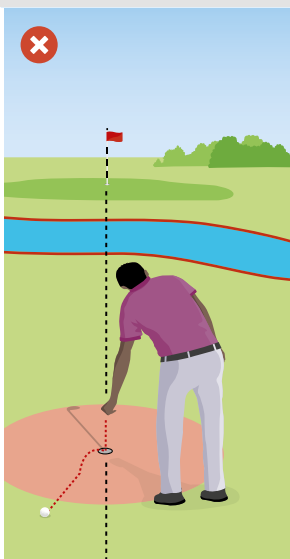
Míč byl spuštěn správným způsobem podle Pravidla 14.3b, ale zastavil se mimo oblast úlevy, takže musí být spuštěn správným způsobem ještě jednou.

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

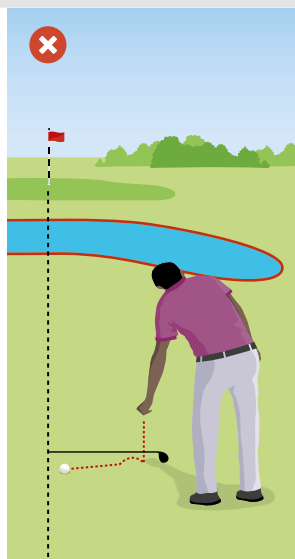
### DIAGRAM 2# 14.3c: MÍČ MUSÍ BÝT SPUŠTĚN V OBLASTI ÚLEVY A MUSÍ SE V NÍ ZASTAVIT



Místo na dané spojnici, kde se míč při spuštění poprvé dotkne země, vytvoří oblast úlevy, která je do vzdálenosti jedné délky hole od tohoto bodu. Míč byl spuštěn správným způsobem podle Pravidla 14.3b a zastavil se v oblasti úlevy, takže úleva je dokončena.



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



Míč nebyl spuštěn správným způsobem, protože nebyl spuštěn na spojnici, 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 (včetně samotného hráče nebo jeho *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 úmyslně 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 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 14.7a.**

**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:

- Hráč odehraje původní nebo jiný míč z *odpaliště*, nebo
- Původní nebo jiný míč je *vrácen, spuštěn* nebo umístěn na *hřiště* s úmyslem uvést ho *do hry*.

Jestliže je míč jakýmkoli způsobem *vrácen* 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 *markovátko označující* jeho polohu.

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

#### 14.5a Hráč může napravit 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) nesprávným způsobem, (2) na *nesprávné místo* nebo (3) za užití postupu, který nebyl přípustný:

- Hráč může takovou chybu beztretně 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 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 *spuštěn* ve správné *oblasti úlevy*, ale (1) byl *spuštěn* nesprávným způsobem (viz Pravidlo 14.3b) nebo (2) 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).

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

- Při opravě takové chyby musí hráč využít úlevu podle stejného Pravidla, avšak může využít libovolnou z možností úlevy použitelných 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 19.2.

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

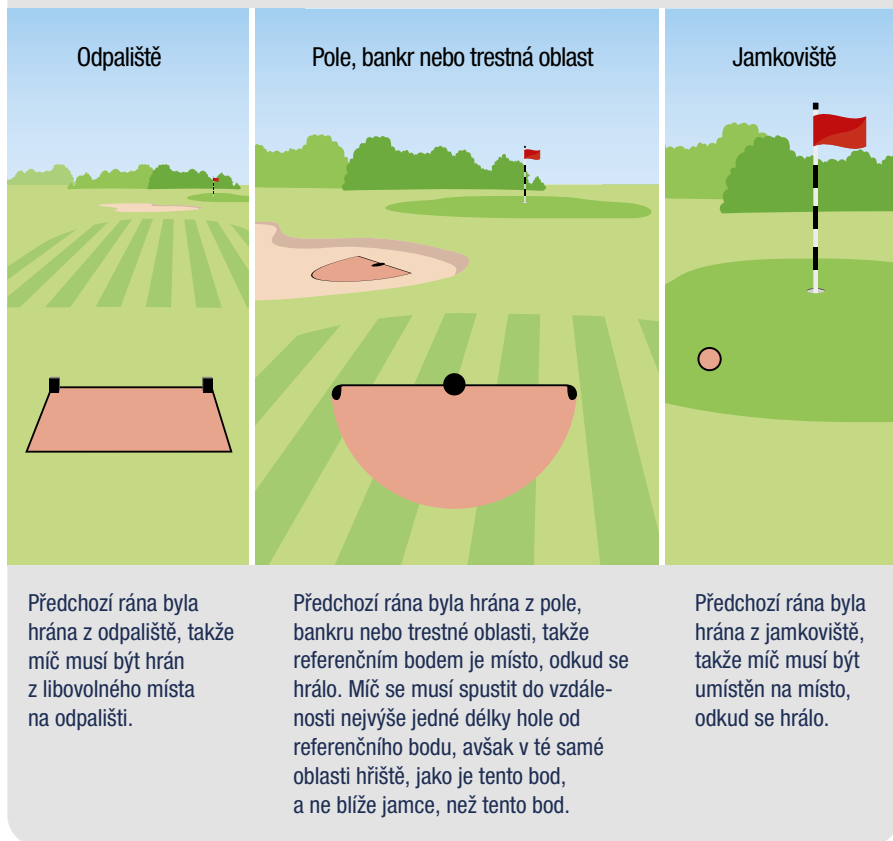
- Při opravě takové chyby může hráč využít libovolné Pravidlo, které v dané situaci platí.
- Například když hráč omylem využije úlevu pro nehratelný míč v *trestné oblasti* (což Pravidlo 19.1 nedovoluje), musí hráč svou chybu napravit buď tím, že míč (pokud ho zvedl) *vrátí* na původní místo podle Pravidla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

### **14.5c Žádný trest za úkony, které nastaly po chybě a které se týkaly původního míče**

Jestliže hráč opraví chybu podle Pravidla 14.5a, nedostává žádný trest za jakýkoli úkon učiněný po dané chybě, který se týkal výhradně původního míče, např. když s ním hráč náhodou *pohne* (viz Pravidlo 9.4b) nebo když zlepší *podmínky ovlivňující ránu* pro původní míč (viz Pravidlo 8.1a).

**Avšak** jestliže tím samým úkonem také porušil Pravidla ve vztahu k míči, který byl uveden *do hry* při opravě dané chyby (třeba když tím samým úkonem *zlepšil podmínky ovlivňující ránu* pro tento míč), trest pro míč, který je nyní *ve hře*, platí.

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



**Výjimka – trest za úmyslné odražení nebo zastavení míče:** Jestliže hráč ve hře na rány obdrží *všeobecný trest* za úmyslné odražení nebo zastavení *spuštěného* míče podle Pravidla 14.3d, tento trest platí, i když hráč míč znovu *spustí* podle Pravidla 14.3b.

### 14.6 Hraní 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 (např. když postupuje se *ztrátou rány a vzdálenosti* 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:
  - » 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.**

### 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.**

#### 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 dohrát jamku míčem zahraným z *nesprávného místa*, aniž by tuto chybu napravoval.
- Jednalo se o závažné porušení.
  - » Hráč musí svou chybu napravit tím, že jamku dohraje 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 dohrát jamku jak míčem zahraným z *nesprávného místa*, tak druhým míčem zahraným ze správného místa podle Pravidel.

**(2) Hráč, který hraje dva míče, o tom musí uvědomit Soutěžní výbor.** Jestliže si hráč není jist, zda hra z *nesprávného místa* byla závažným porušením, a rozhodne se jako pokus o opravu hrát druhý míč:

- Hráč o tom musí uvědomit *Soutěžní výbor* předtím, než odevzdá svůj *výsledkový lístek*.
- Toto platí, i kdy se hráč domnívá, že oběma míči dosáhl stejného výsledku, nebo když se poté, co zahrál druhý míč, rozhodne jamku nedohrát oběma míči.

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

(3) **Když se hráč hraje dva míče, 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**).
  - » Žádné rány zahrané druhým 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.

Beztrestná úleva

**PRAVIDLA 15–16**



### PRAVIDLO 15

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

#### Účel:

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*, za pomoci někoho jiného nebo odlomením části *volného přírodního předmětu*).

**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. Nevztahuje se ale na *volný přírodní předmět*, který předtím, než byl míč zvednut nebo se *pohnul*, na daném místě nebyl, nebo když 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 míče z *nesprávného místa* v rozporu s Pravidlem 15.1: *Všeobecný trest* podle Pravidla 14.7a.**

## 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* (žádná 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)).**

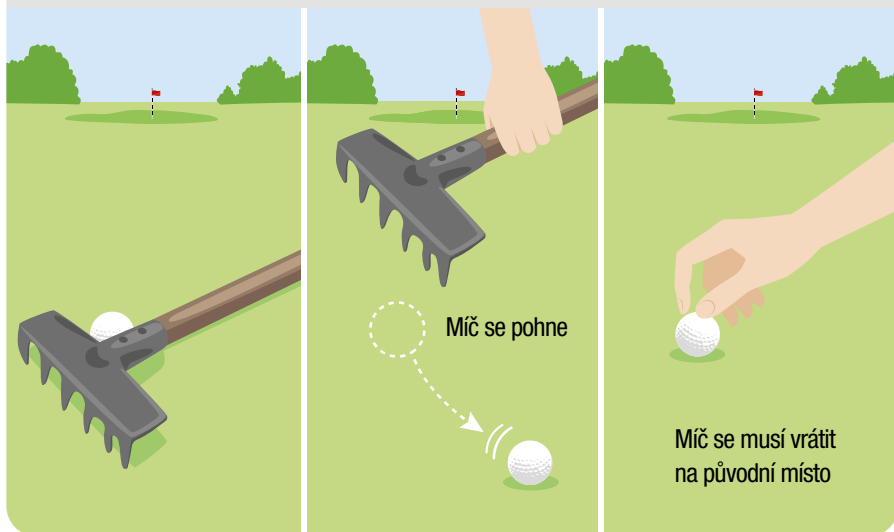
**Výjimka 2 – Omezení úmyslného odstranění pohyblivé závady ovlivňující míč v pohybu (viz Pravidlo 11.3).**

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).



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



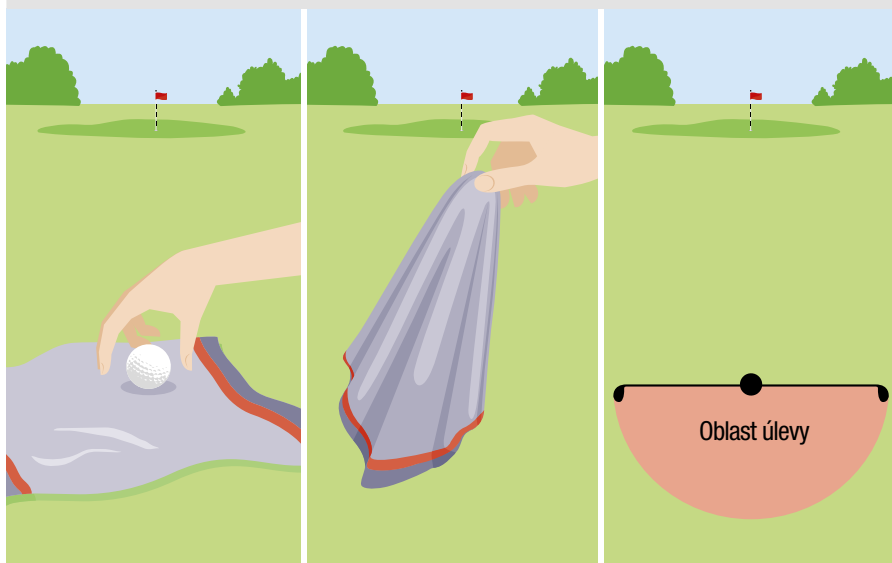
(2) **Úleva, když je míč v pohyblivé závadě nebo na ní kdekoli na hřišti mimo jamkoviště.** Hráč může využít beztržnou úlevu tak, že míč zvedne, odstraní *pohyblivou závadu* a původní nebo jiný míč *spustí* v této *oblasti úlevy* (viz Pravidlo 14.3):

- **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.

(3) **Úleva, když je míč v pohyblivé závadě nebo na ní na jamkovišti.** Hráč může využít beztržnou 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 *vracení míče* podle Pravidla 14.2b(2) a 14.2e.

### 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 beztržnou úlevu tak, že se míč zvedne, pohyblivá závada se odstraní a míč se spustí, s výjimkou jamkoviště, kde se míč umístí.
- 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.

### 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 vzdálenosti* využít následující beztržnou úlevu:

- Hráč může využít beztržnou 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 vzdálenosti* podle Pravidla 18.2.

**Trest za zahrání míče z *nesprávného místa* v rozporu s Pravidlem 15.2: *Všeobecný trest* podle Pravidla 14.7a.**

### 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 všichni hráči, kteří se na uvedeném dohodli, obdrží ***všeobecný trest (dvě trestné rány)***.

**Viz Postupy Soutěžního výboru, Sekce 5J** (doporučení, jak zabránit používání „zarážek“).

### 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 švihů,
- 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 očistí, 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 Markovátko napomáhá nebo překáží ve hře

Jestliže *markovátko* napomáhá nebo překáží ve hře, může hráč:

- Posunout *markovátko* z cesty, jestliže je to jeho *markovátko*, nebo
- Jestliže jde o *markovátko* jiného hráče, požadovat, aby tento hráč své *markovátko* posunul z cesty, a to ze stejného důvodu, jako kdyby požadoval zvednutí míče podle Pravidla 15.3a a 15.3b.

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

Při vrácení *markovátka* na původní místo by měl hráč měřit od nové polohy *markovátka* a v opačném pořadí zopakovat postup, kterým *markovátko* původně posouval.

Stejný postup by měl hráč použít, když předtím posunul z cesty překážející míč, od kterého také měřil.

#### **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 *markovátko*, které mu pomáhá, posunuto, přesto, že věděl, že jiný hráč (1) zamýšlí zvednout míč nebo posunout *markovátko* podle tohoto Pravidla, nebo (2) požaduje, aby tak učinil někdo jiný, nebo
- Odmítne zvednout svůj míč nebo posunout svoje *markovátko*, když je to po něm požadováno, a hráč, jemuž to mohlo ve hře napomáhat nebo překážet, zahraje *ránu*.

#### **Trest za zahrání míče z nesprávného místa v rozporu s Pravidlem 15.3: Všeobecný trest podle Pravidla 14.7a.**

### 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, půdy 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).

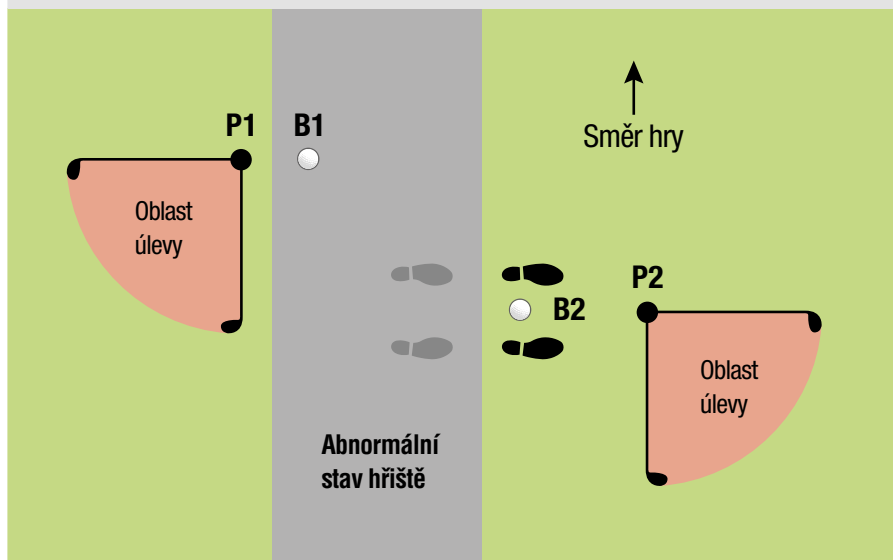
#### 16.1a Kdy je úleva možná

(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.

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.

**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*).**

- (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).

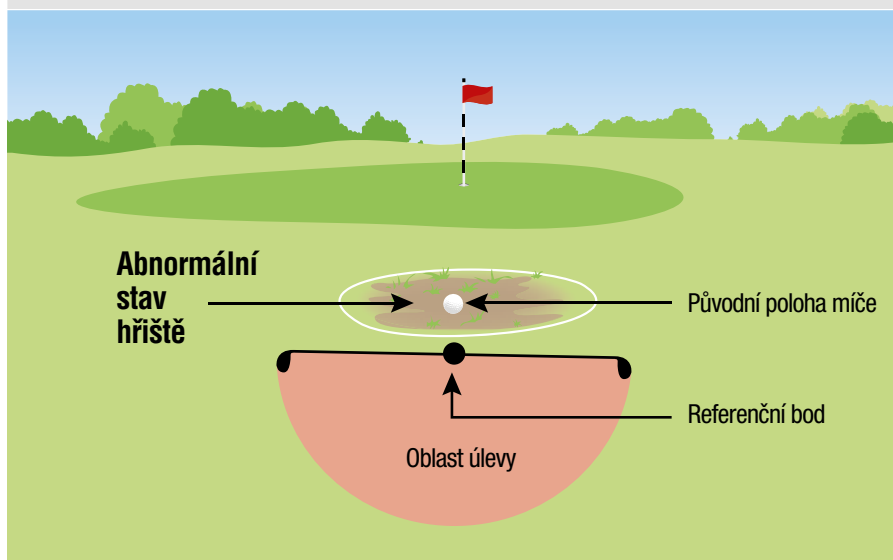
## Pravidlo 16

(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 kvůli něčemu, od čeho hráč nemá nárok na beztrestnou úlevu (třeba když nemůže provést úder, protože jeho 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*).

### 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.



### 16.1b 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 této *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 *poli*,
  - » Nesmí být blíže *jamce*, než referenční bod, a
  - » Musí poskytovat úplnou úlevu od překážení *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):

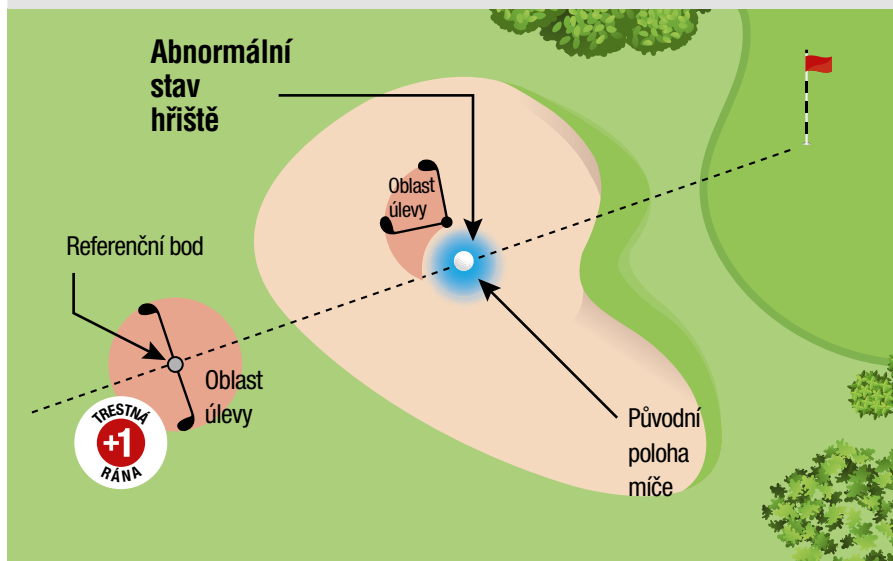
(1) **Beztrestná úleva: V rámci bankru**. Hráč může využít úlevu Pravidla 16.1b, **avšak**:

- 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*.

(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) mimo daný *bankr*, přičemž původní poloha míče v *bankru* se musí nacházet na spojnici mezi *jamkou* a místem, kam je míč *spuštěn* (přičemž není dáno žádné omezení, jak daleko dozadu lze míč *spustit*). Místo na dané spojnici, kde se míč při *spuštění* poprvé dotkne země, vytvoří *oblast úlevy*, která je do vzdálenosti jedné *délky hole* od tohoto bodu, **avšak** s těmito omezeními:

- Omezení rozsahu oblasti úlevy:
  - » Nesmí být blíže *jamce*, než původní *podloha* míče, a
  - » Může být v kterékoli *oblasti hřiště*, **ale**
  - » Musí být ve stejné *oblasti hřiště*, které se míč při *spuštění* dotkl jako první.

### DIAGRAM 16.1c: ÚLEVA OD ABNORMÁLNÍHO STAVU HŘIŠTĚ V BANKRU



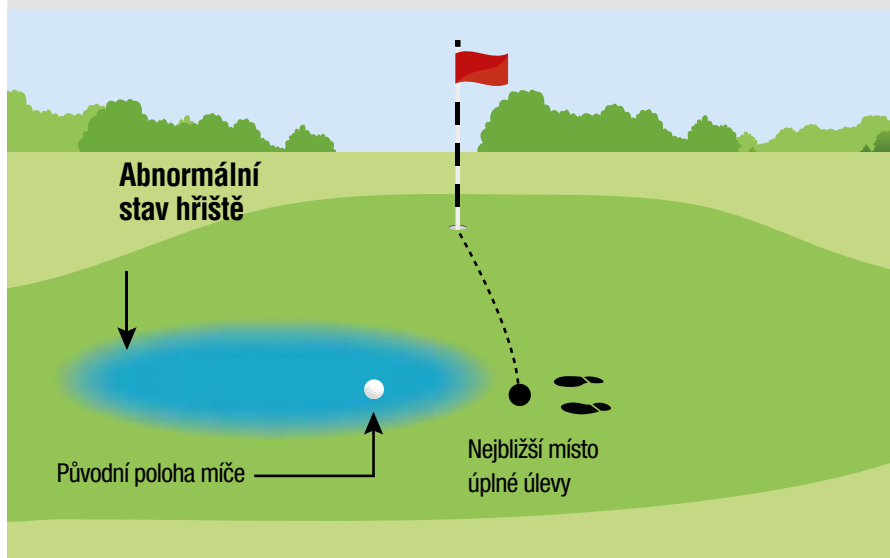
- Diagram předpokládá pravorukého hráče.
- Když dochází k překážení abnormálního stavu hřiště v bankru, může hráč využít beztrestnou úlevu v bankru podle Pravidla 16.1b, nebo úlevu s jednou trestnou ranou mimo bankr.
- Úleva mimo bankr se provede spuštěním míče na takovém místě, aby se původní poloha míče v bankru nacházela na spojnici mezi jamkou a tímto místem.
- Oblast úlevy je vše do vzdálenosti jedné délky hole od místa, kde se míč při spuštění dotkl země.

### 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*.

**DIAGRAM 16.1d: BEZTRESTNÁ 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.

### 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 vzdáleností* 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.

### 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) **Úleva, když je míč v oblasti se zákazem hry kdekoli na hřišti vyjma v trestné oblasti.** 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) **Úleva, 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 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.

Toto Pravidlo se nevztahuje na jiné situace na *hřišti*, které by mohly přivodit fyzickou újmu (např. kaktus).

#### 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:
  - **Beztrestná úleva: Uvnitř trestné oblasti.** Hráč může využít beztrestnou úlevu podle Pravidla 16.1b, **avšak nejblížejší 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 překážení nebezpečné *zvířecí* situace, může hráč využít další úlevu podle (1), a to bez dalšího trestu.

**(3) Beztrestná úleva není možná, když zahrání míče je zjevně nesmyslné.** Hráč nemá nárok na beztrestnou úlevu podle Pravidla 16.2b:

- Když zahrání míče tak, jak leží, je zjevně nesmyslné kvůli něčemu, od čeho hráč nemá nárok na beztrestnou úlevu (třeba když nemůže provést *úder*, protože jeho 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.

Pro potřeby tohoto Pravidla znamená *nejbližší místo úplné úlevy* takové nejbližší místo (ne blíže *jamce*), kde nedochází k překážení 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

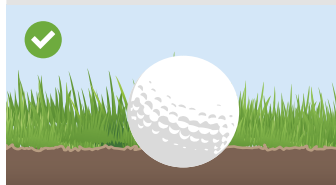
**(1) Míč musí být zabořen v poli.** Úleva podle Pravidla 16.3b je možná, pouze když je hráčův míč *zabořen v poli*.

- 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 tak, jak leží, je zjevně nesmyslné kvůli něčemu, od čeho hráč nemá nárok na beztrestnou úlevu (třeba když nemůže provést *úder*, protože jeho míč leží v křoví).

### 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.

(2) **Určení, jestli je míč zabořen.** Hráčův míč je zabořen pouze jestliže:

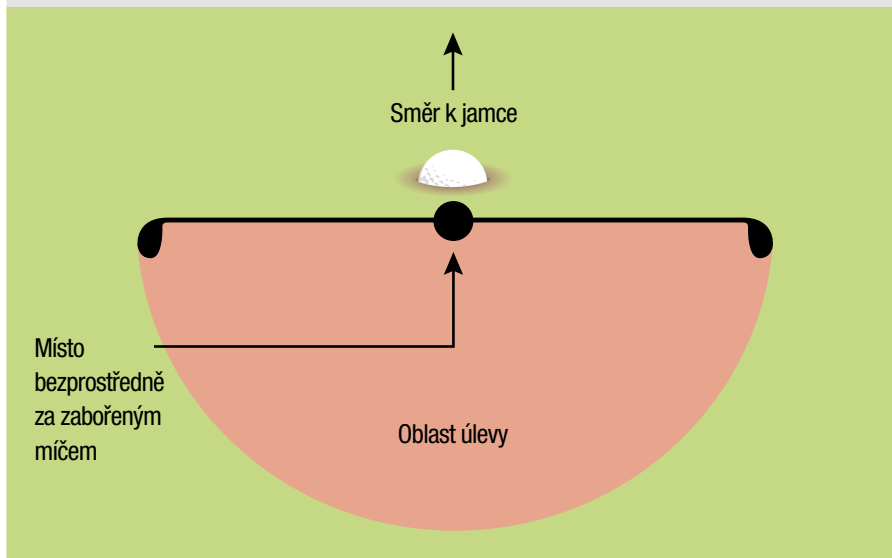
- Je ve svém vlastním důlku po dopadu jako výsledek předchozí hráčovy rány, a
- Část míče je pod úrovní země.

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 16.3b: BEZTRESTNÁ ÚLEVA PRO ZABOŘENÝ MÍČ



- Když je míč zabořený v poli, může hráč využít beztrestnou úlevu.
- Referenčním bodem pro úlevu je místo v poli bezprostředně za místem, kde je míč zabořen.
- Oblast úlevy je vše do jedné délky hole od tohoto referenčního bodu, ne blíže jamce než tento bod a zároveň v poli.
- Míč musí být spuštěn v oblasti úlevy a musí se v ní zastavit.

### 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 této *oblasti úlevy* (viz Pravidlo 14.3):

- Referenční bod: Místo v poli, které 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.**

### 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 nevyžije, 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 míče z *nesprávného místa* v rozporu s Pravidlem 16.4: *Všeobecný trest* podle Pravidla 14.7a.**

VII.

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 libovolně 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).

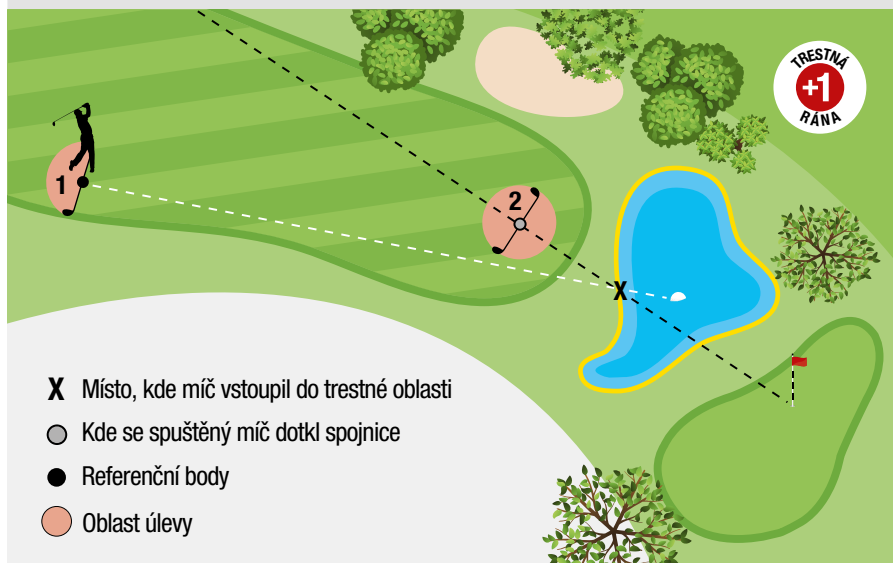
**Avšak** jestliže není *známo nebo prakticky jisto*, že se míč zastavil v *trestné oblasti*, je míč *ztracen* a hráč musí postupovat se *ztrátou rány a vzdálenosti* podle Pravidla 18.2.

### 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) mimo danou *trestnou oblast*, přičemž odhadnutý bod, kde původní míč naposledy překročil okraj dané *trestné oblasti*, se musí nacházet na spojnici mezi *jamkou* a místem, kam je míč spuštěn (přičemž není dáno žádné omezení, jak daleko dozadu lze míč *spustit*). Místo na dané spojnici, kde se míč při *spuštění* poprvé dotkne země, vytvoří *oblast úlevy*, která je do vzdálenosti jedné *délky hole* od tohoto bodu, **avšak** s těmito omezeními:
  - **Omezení rozsahu oblasti úlevy**:
    - » Nesmí být blíže *jamce*, než odhadnutý bod, kde původní míč naposledy překročil okraj dané *trestné oblasti*, a
    - » Může být v kterékoli *oblasti hřiště* vyjma dané *trestné oblasti*, **ale**
    - » Musí být ve stejné *oblasti hřiště*, které se míč při *spuštění* dotkl jako první.

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



**X** Místo, kde míč vstoupil do trestné oblasti

○ Kde se spuštěný míč dotkl spojnice

● Referenční body

○ Oblast 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. Hráč může:

- (1) Využít úlevu se ztrátou rány a vzdálenosti a hrát míč z oblasti úlevy vycházející z místa, odkud zahrál svou poslední ránu.
- (2) Využít úlevu dozadu po spojnici a spustit míč mimo trestnou oblast tak, aby bod X byl na spojnici mezi jamkou a místem, kam je míč spuštěn.

**(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**

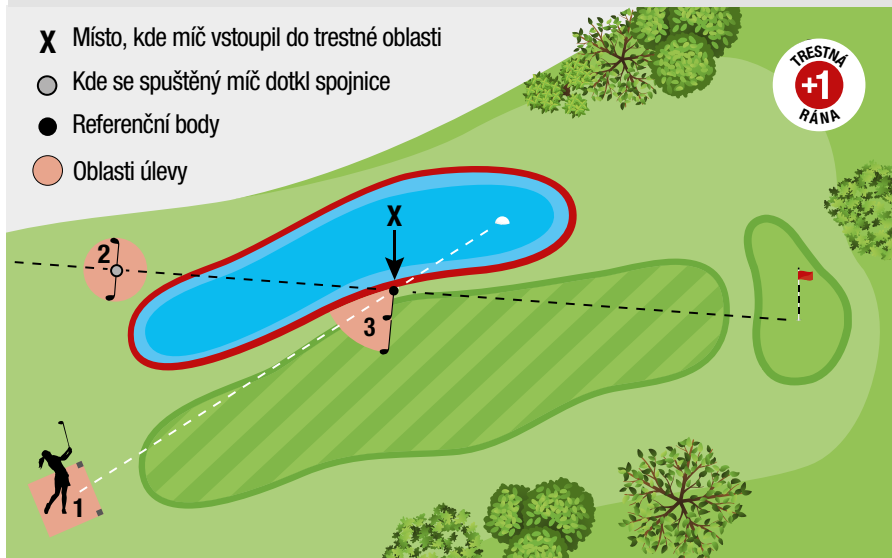
## DIAGRAM #2 17.1d: ÚLEVA PRO MÍČ VE ČERVENÉ TRESTNÉ OBLASTI

**X** Místo, kde míč vstoupil do trestné oblasti

○ Kde se spuštěný míč dotkl spojnice

● 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. Hráč může:

- (1) Využít úlevu se ztrátou rány a vzdálenosti a hrát míč z oblasti úlevy vycházející z místa, odkud zahrál svou poslední ránu.
- (2) Využít úlevu dozadu po spojnici a spustit míč mimo trestnou oblast tak, aby bod X byl na spojnici mezi jamkou a místem, kam je míč spuštěn.
- (3) Využít úlevu do strany (pouze pro červenou trestnou oblast). Referenčním bodem pro postranní úlevu je bod X a míč musí být spuštěn i odehrán z oblasti úlevy o velikosti dvou délek hole, ne blíže jamce než bod X, bodu, ne blíže jamce než tento bod a může být v kterékoli oblasti hřiště, s výjimkou té samé trestné oblasti.

» 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 Pravidlo 25.4m** (pro hráče používající dopomocné zařízení pohybu s koly je Pravidlo 17.1d(3) upraveno tak, že velikost *oblasti úlevy* jsou čtyři *délky hole*).

**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.

Jestliže po využití úlevy podle tohoto Pravidla dochází k překážení *oblasti se zákazem hry*, míč se nesmí hrát, jak leží. Namísto toho musí hráč využít další úlevu podle Pravidla 16.1f(2).

- (2) **Když oblast se zákazem hry překáží v postoji nebo švihu, 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 *švihu* 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 této *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.

- (3) **Beztrestná úleva není možná, když zahrání míče je zjevně nesmyslné.** Jestliže hráči překáží *oblast se zákazem hry* podle (2), pak nemá nárok na beztrestnou úlevu:

- Když zahrání míče tak, jak leží, je zjevně nesmyslné kvůli něčemu, od čeho hráč nemá nárok na beztrestnou úlevu (třeba když nemůže provést *úder*, protože jeho 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.

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).



### 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 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*.

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)).

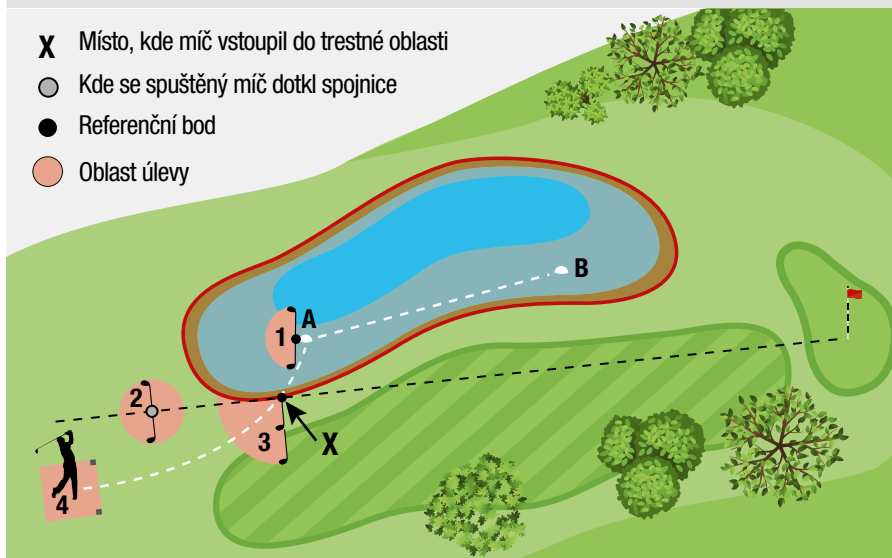
## DIAGRAM #1 17.2a: MÍČ ZAHRAJÝ Z TRESTNÉ OBLASTI SE ZASTAVÍ V TÉ SAMÉ TRESTNÉ OBLASTI

**X** Místo, kde míč vstoupil do trestné oblasti

○ Kde se spuštěný míč dotkl spojnice

● Referenční bod

○ Oblast úlevy



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

- (1) Využít úlevu se ztrátou rány a vzdálenosti a hrát míč z oblasti úlevy vycházející z místa, odkud v bodě A zahrál svou poslední ránu, přičemž bude hrát svou čtvrtou ránu.
- (2) Využít úlevu dozadu po spojnici a spustit míč mimo trestnou oblast tak, aby bod X byl na spojnici mezi jamkou a místem, kam je míč spuštěn, 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 míč musí být spuštěn i odehrán z oblasti úlevy o velikosti dvou délek hole, ne blíže jamce než bod X. Hráč bude hrát svou čtvrtou ránu.
- (4) Hrát 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 dozadu po spojnici nebo do strany vzhledem k bodu X, nebo hrát znovu z odpaliště, přičemž si připočte další trestnou ránu, takže celkem obdrží dvě trestné rány a bude hrát svou pátou ránu.

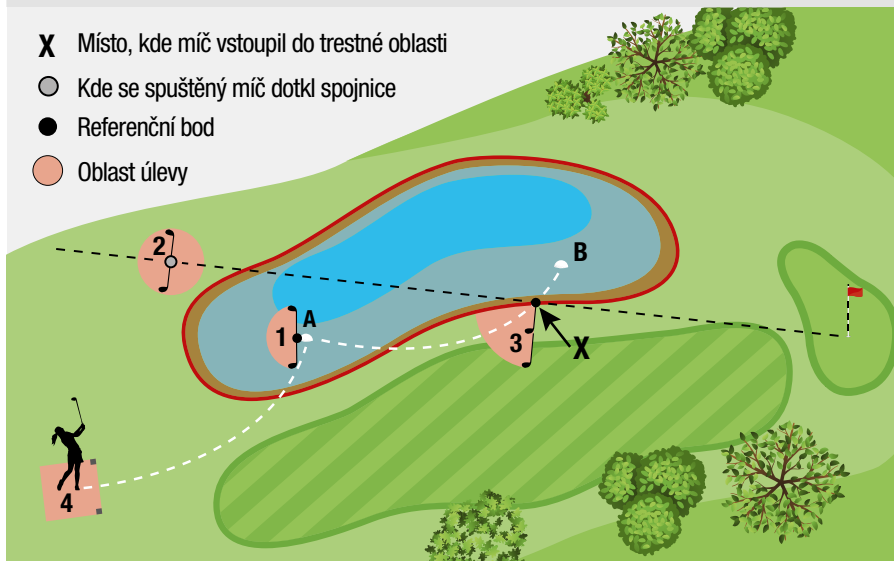
### DIAGRAM #2 17.2a: MÍČ ZAHRAJÝ Z TRESTNÉ OBLASTI SE ZASTAVÍ V TÉ SAMÉ TRESTNÉ OBLASTI, KDYŽ JI PŘEDTÍM OPUSTÍ A ZASE SE DO NÍ VRÁTÍ

**X** Místo, kde míč vstoupil do trestné oblasti

○ Kde se spuštěný míč dotkl spojnice

● Referenční bod

○ Oblast úlevy



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 míč z oblasti úlevy vycházející z místa, odkud v bodě A zahrál svou poslední ránu, přičemž bude hrát svou čtvrtou ránu.
- (2) Využít úlevu dozadu po spojnici a spustit míč mimo trestnou oblast tak, aby bod X (místo, kde míč naposledy překročil okraj trestné oblasti) byl na spojnici mezi jamkou a místem, kam je míč spuštěn, 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 míč musí být spuštěn i odehrán z oblasti úlevy o velikosti dvou délek hole, ne blíže jamce než bod X. Hráč bude hrát svou čtvrtou ránu.
- (4) Hráč 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 dozadu po spojnici 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.

### 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 hrán 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:

- Oznamí, 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 vzdáleností

#### 18.2a Kdy je míč ztracen nebo mimo hřiště

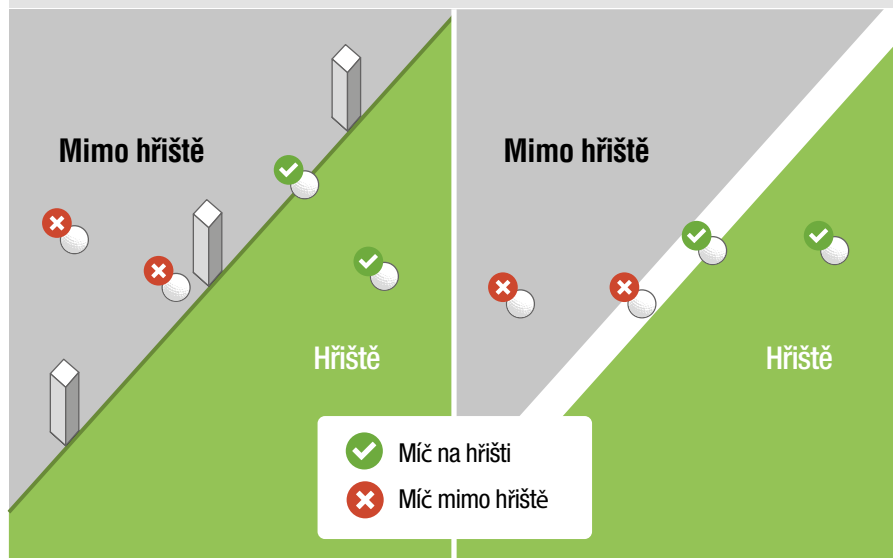
(1) **Kdy je míč ztracen.** Míč je *ztracen*, jestliže není nalezen do tří minut od okamžiku, kdy ho hráč nebo jeho *nosič* začali hledat.

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*.

#### DIAGRAM 18.2a: KDY JE MÍČ MIMO HŘIŠTĚ



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

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

(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:

- Se zastavil na *hřišti* a následně s ním pohnul *vnějšší 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). To zahrnuje, když:

- Původní míč nebyl dosud nalezen a identifikován, ale není ještě *ztracen*,
- Míč může být *ztracen v trestné oblasti*, ale také může být *ztracen* jinde na *hřišti*, nebo
- Míč může být *ztracen v trestné oblasti*, ale také může být *mimo hřiště*.

Jestliže hráč zahraje ránu z místa, odkud hrál svou poslední *ránu*, s úmyslem hrát *provizorní míč*, přičemž hra *provizorního míče* není možná, stává se zahráný míč 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 provizorního míče

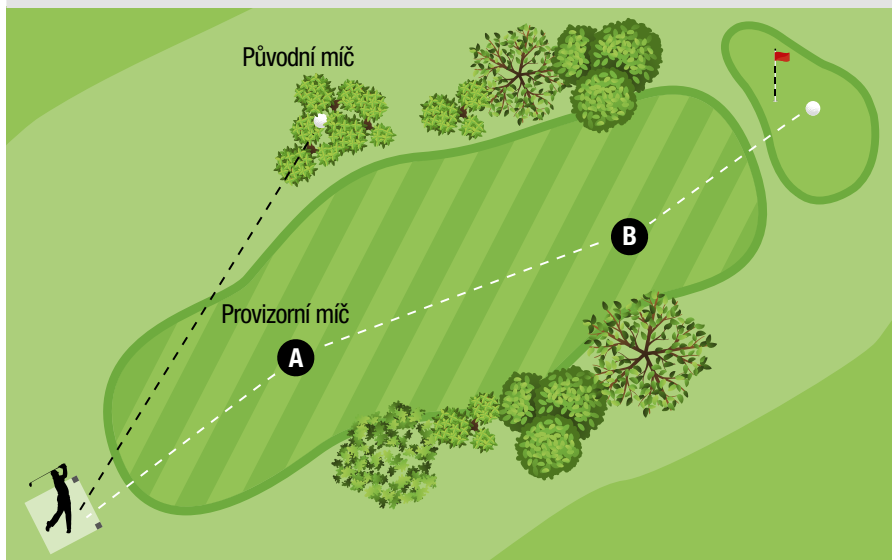
Ještě před zahráním *rány* musí hráč někomu oznámit, že bude hrát *provizorní míč*:

- 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 nikomu neoznámí (i když 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).

**Avšak** když nikdo není tak blízko hráče, aby slyšel jeho oznámení, může hráč zahrát *provizorní míč* a až poté to někomu oznámit, jakmile je to možné.

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



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

### 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.

Toto 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 hráčovým míčem *ve hře*, přičemž druhý míč se považuje za původní míč, který již není *ve hře* a nesmí být dále hrán.

**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 buď:

- *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.

Hráč může ostatní požádat, aby nehledali jeho původní míč, když by raději pokračoval ve hře *provizorním míčem*, avšak nikdo není povinen podobné žádosti vyhovět.

Jestliže se *provizorní míč* ještě nestal míčem *ve hře* a je nalezen míč, který by mohl být hráčovým původním míčem, musí hráč vyvinout veškeré rozumné úsilí, aby tento míč identifikoval. 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.

### 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

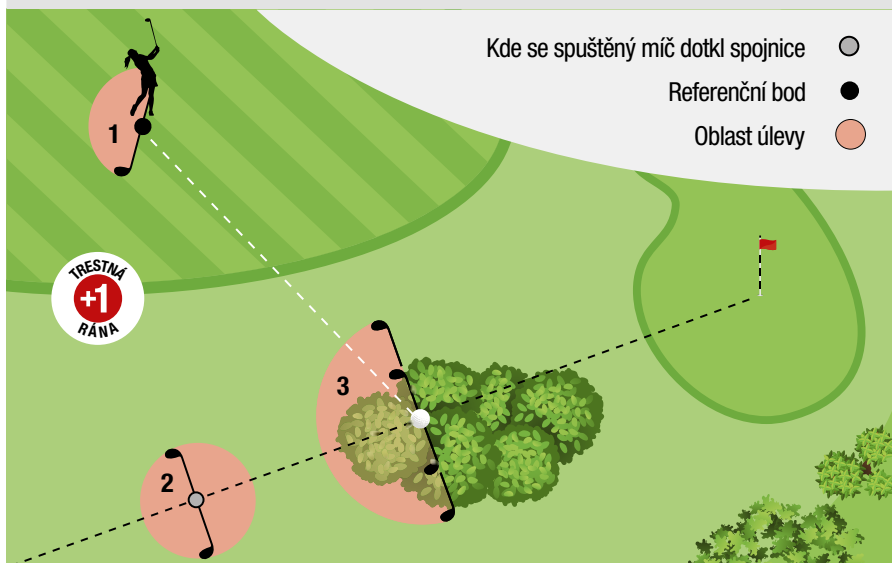
Hráč může využít úlevu pro nehratelný míč podle jedné ze tří možností uvedených v Pravidle 19.2a, b nebo c, přičemž si vždy připočte **jednu trestnou ranu**.

- 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 *ranu* (viz Pravidlo 14.6).

## DIAGRAM 19.2: MOŽNOSTI ÚLEVY PRO NEHRATELNÝ MÍČ V POLI



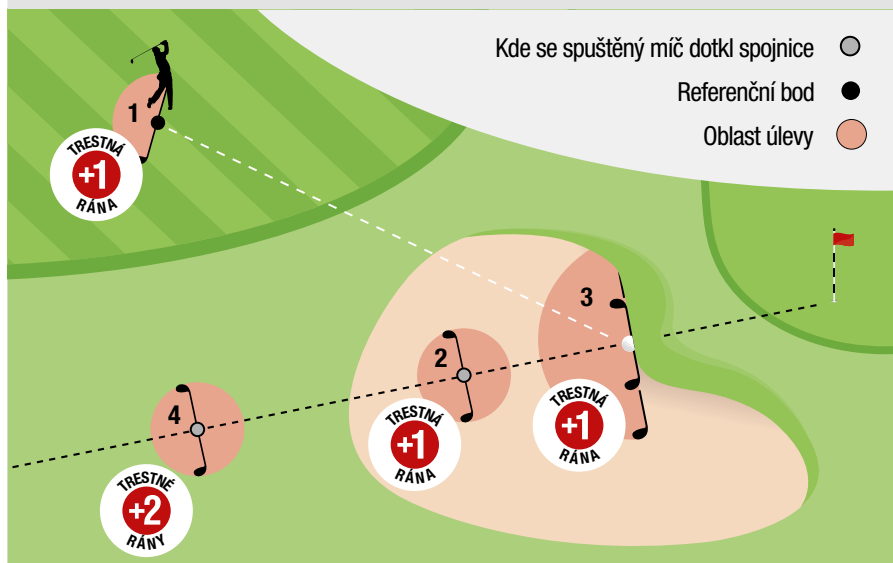
Hráč se rozhodne, že jeho míč v křovi je nehratelný. Hráč má tři možnosti, ve všech případech s jednou trestnou ranou. Hráč může:

- (1) Využít úlevu se ztrátou rány a vzdálenosti a hrát míč z oblasti úlevy vycházející z místa, odkud zahrál svou poslední ránu.
- (2) Využít úlevu dozadu po spojnici a spustit míč dozadu za původní místo tak, aby původní poloha míče byla na spojnici mezi jamkou a místem, kam je míč spuštěn.
- (3) Využít úlevu do strany. Referenčním bodem pro postranní úlevu je původní poloha míče a míč musí být spuštěn i odehrán z oblasti úlevy o velikosti dvou délek hole, ne blíže jamce než referenční bod.

### 19.2b Úleva dozadu po spojnici

Hráč může spustit původní nebo jiný míč (viz Pravidlo 14.3) dozadu za místo, kde ležel původní míč, přičemž původní poloha míče se musí nacházet na spojnici mezi jamkou a místem, kam je míč spuštěn (přičemž není dáno žádné omezení, jak daleko dozadu lze míč *spustit*). Místo na dané spojnici, kde se míč při *spuštění* poprvé dotkne země, vytvoří *oblast úlevy*, která je do vzdálenosti jedné *délky hole* od tohoto bodu, **avšak** s těmito omezeními:

### 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 ránou hráč může využít úlevu se ztrátou rány a vzdálenosti.
- (2) S jednou trestnou ránou hráč může využít úlevu dozadu po spojnici v rámci daného bankru.
- (3) S jednou trestnou ránou hráč může využít úlevu do strany v rámci daného bankru.
- (4) S celkovým trestem dvou trestných ran hráč může využít úlevu dozadu po spojnici mimo bankr.

- Omezení rozsahu oblasti úlevy:

- » Nesmí být blíže *jamce*, než původní poloha míče, a
- » Může být v kterékoli *oblasti hřiště*, **ale**
- » Musí být ve stejné *oblasti hřiště*, které se míč při *spuštění* dotkl jako první.

### 19.2c Úleva do strany

Hráč může spustit původní nebo jiný míč v této postranní *oblasti úlevy* (viz Pravidlo 14.3):

- Referenční bod: Původní poloha míče. Avšak když se míč nachází nad zemí, např. na stromě, je referenčním bodem místo na zemi přímo pod míčem.

## Pravidlo 19

- 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.

**Viz Pravidlo 25.4m** (pro hráče používající dopomocné zařízení pohybu s koly je Pravidlo 19.2c upraveno tak, že velikost *oblasti úlevy* jsou čtyři *délky hole*).

**Trest za zahrání míče z *nesprávného místa* v rozporu s Pravidlem 19.2: *Všeobecný trest* podle Pravidla 14.7a.**

### 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 daném *bankru* a musí se v něm také zastavit.

#### 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.

**Viz Pravidlo 25.4n** (pro hráče používající dopomocné zařízení pohybu s koly je trest za využití úlevy dozadu po spojnici podle Pravidla 19.3b snížen na jednu trestnou ránu).

**Trest za zahrání míče z *nesprávného místa* v rozporu s Pravidlem 19.3: *Všeobecný trest* podle Pravidla 14.7a.**

# VIII.

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

## PRAVIDLO 20

### PRAVIDLO 20

## Řešení pravidlových situací během kola; Rozhodnutí rozhodčího a Soutěžního výboru

### Účel:

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 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 (viz Pravidlo 20.1b(2)), 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 vznese 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 nevznese požadavek včas, *rozhodčí* ani *Soutěžní výbor* nevydají rozhodnutí a výsledek příslušné sporné jamky nebo jamek platí, i když byla Pravidla uplatněna nesprávně.

Jestliže hráč vznese 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 zahraničných ran) nebo Pravidlo 3.2d(2) (neuvědomil hráče o obdrženém 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 zahraných 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 *dohrát* 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 *dohrát* 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. *Rozhodčí* si před vydáním rozhodnutí může vyžádat pomoc *Soutěžního výboru*.

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*, nicméně *rozhodčí* může poté, co vydal rozhodnutí:

- Získat další názor (second opinion) od jiného *rozhodčího*, nebo
- Postoupit rozhodnutí *Soutěžnímu výboru* k přezkoumání,

**avšak** není povinen tak učinit.

Rozhodnutí *rozhodčího* je končené, takže jestliže *rozhodčí* omylem schválí hráči porušení Pravidel, nebude hráč potrestán. **Nicméně** ohledně toho, kdy bude nesprávné rozhodnutí *rozhodčího* nebo *Soutěžního výboru* opraveno, viz Pravidlo 20.2d.

#### 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 (nebo USGA), 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 Nesprávná rozhodnutí a administrativní chyby

(1) **Nesprávná rozhodnutí.** K nesprávnému rozhodnutí dojde, když se *rozhodčí* nebo *Soutěžní výbor* pokusí aplikovat Pravidla, ale učiní tak nesprávně. Příklady nesprávných rozhodnutí zahrnují:

- Udělení nesprávného trestu nebo neudělení trestu, který měl být udělen,
- Aplikace Pravidla, které neexistuje, nebo které pro danou situaci neplatí, a
- Nesprávný výklad Pravidla a jeho nesprávná aplikace.

Jestliže je rozhodnutí *rozhodčího* nebo *Soutěžního výboru* později shledáno jako nesprávné, bude toto rozhodnutí 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).

(2) **Administrativní chyby.** Administrativní chyba je chyba týkající se pořádání a vyhodnocení dané soutěže. Pro opravu takové chyby není dáno žádné časové omezení, dokonce ani okamžiky, kdy je výsledek zápasu konečný, nebo kdy byla ukončena soutěž *ve hře na rány*. Administrativní chyba se liší od nesprávného rozhodnutí. Příklady administrativních chyb zahrnují:

- Nesprávné vyhodnocení rovnosti výsledků *ve hře na rány*,
- Nesprávný výpočet hendikepu, v jehož důsledku soutěž vyhraje jiný hráč, a
- Předání ceny nesprávnému hráči, protože výsledek vítěze nebyl zveřejněn.

V takových situacích by podobná chyba měla být opravena a výsledek soutěže příslušně změněn.

### 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 neudělení 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. **Avšak** hráč není diskvalifikován, jestliže důvodem nižšího výsledku bylo nezapočítání jedné nebo více trestných ran, o kterých předtím, než byla soutěž ukončena, nevěděl (viz Pravidlo 3.3b(3)),
- Věděl před ukončením soutěže, že porušil nějaké jiné Pravidlo, které předepisuje trest diskvalifikace, nebo
- Dohodl se 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.

### 20.2f Nezpůsobilý hráč

Není dáno žádné časové omezení pro opravu výsledků soutěže, jestliže se zjistí, že se jí účastnil hráč, který podle Podmínek soutěže nebyl k účasti způsobilý. Toto platí i poté, co je výsledek zápasu konečný nebo je soutěž ve *hře na rány* ukončena.

V takovém případě se na hráče nahlíží, jako by se vůbec nezúčastnil, na rozdíl od diskvalifikace, a výsledky soutěže jsou příslušně upraveny.

### 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:

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

#### 21.2a 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 zahranié *rány* a také trestné rány), proti pevnému cílovému výsledku určenému pro každou jamku *Soutěžním výborem*, a
- Soutěž vyhrává hráč nebo *strana*, jež získá za všechna *kola* nejvíce bodů.

Platí 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.

## Pravidlo 21

Jméno: **Jan Novák**

Datum: **09/04/23**

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

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).

### 21.1c Tresty při Stablefordu

Ve hře *Stableford* platí všechny tresty jako ve *hře na rány*, s **tou výjimkou**, že hráč, který poruší některé z následujících pěti Pravidel, není diskvalifikován, **ale** obdrží na jamce, 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),
- Neopravení chyby při hře z *nesprávného místa*, když došlo k *závažnému porušení* (viz Pravidlo 14.7b), nebo
- Neopravení chyby při zahrání v nesprávném pořadí (viz Pravidlo 22.3).

Jestliže hráč poruší jakékoli jiné Pravidlo, které předepisuje trest diskvalifikace, je hráč **diskvalifikován**.

Ani po započtení trestných ran nemůže být hráčův *Stablefordový* výsledek na jamce horší než nula bodů.

### 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 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 vyšší, 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 **tou výjimkou**, že hráč, který poruší některé z následujících pěti 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),
- Neopravení chyby při hře z *nesprávného místa*, když došlo k *závažnému porušení* (viz Pravidlo 14.7b), nebo
- Neopravení chyby při zahrání v nesprávném pořadí (viz Pravidlo 22.3).

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*, neobdrží 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 výborem*, a
- Soutěž vyhrává hráč nebo *strana* s největším rozdílem mezi celkovým počtem vyhraných a prohraných jamek (tedy od počtu vyhraných jamek se odečte počet prohraných jamek).

Platí 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 výborem*:

- 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**

Ve hře Par/Bogey platí všechny tresty jako ve *hře na rány*, s **tou výjimkou**, že hráč, který poruší některé z následujících pěti Pravidel, není diskvalifikován, **ale ztrácí jamku**, kde k porušení došlo.

- *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),
- Neopravení chyby při hře z *nesprávného místa*, když došlo k *závažnému porušení* (viz Pravidlo 14.7b), nebo
- Neopravení chyby při zahrání v nesprávném pořadí (viz Pravidlo 22.3).

Jestliže hráč poruší jakékoli jiné Pravidlo, které předepisuje trest diskvalifikace, je hráč **diskvalifikován**.

Ani po započtení trestných ran nemůže být výsledek jamky horší, než že jamka je prohrána.

### **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 *dohrát* 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 žádán 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:

- Partneři se musí střídat v tom, kdo jako první začne hrát z *odpaliště* na každé jamce.
- Po zahrání první *rány* z *odpaliště* dané jamky se *partneři* musí po zbytek jamky po *ranách* střídat.
- Jestliže je *rána* zrušena, opakována 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* zahráné tímto míčem předtím, než je tato chyba opravena (což zahrnuje jednak zahráné *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 Partneři 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.

## 22.6 Omezení postavení hráče za partnerem, který hraje ránu

Kromě omezení uvedených v Pravidle 10.2b(4) hráč nesmí stát v prodloužení *směru hry* za míč nebo blízko takového prodloužení, když jeho *partner* hraje *ránu*, s cílem získat informace pro další *ránu strany*.

**Trest za porušení Pravidla 22.6: Všeobecný trest.**

**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:

## Pravidlo 23

Jména: **Jan Novák, Eva Nováková** Datum: **09/04/23**


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	
Body	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	5	3	4		
Jan	5	3		4	4	4		3	5		
Body	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: 

- » 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*.

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 Kdy Pravidlo 11.2 neplatí 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.

## 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 Pravidlo 3.2a(3)), nebo
  - » Když je zápas po poslední jamce nerozhodný a Podmínky soutěže stanoví, že zápas může skončit nerozhodně (viz Pravidlo 3.2a(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:

Oba *partneři* dohráli nebo jejich příští *rány* byly darovány,

Jeden z *partnerů* dohrál nebo jeho příští *rána* byla darována a druhý z *partnerů* se rozhodl, že jamku nebude *dohrávat*, nebo jeho skóre na dané jamce již nemůže být skóre strany pro danou jamku, nebo

Výsledek jamky je již rozhodnut (např. když skóre jedné *strany* je nižší, než jaké ještě může druhá strana dosáhnout).

- (2) **Hra na rány.** *Strana* dokončila jamku, když ji jeden z *partnerů* dohrál a druhý ji buď *dohrál*, rozhodl se, že ji nebude *dohrávat*, nebo je pro danou jamku diskvalifikován.

## 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 libovolně *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 zahrání *rány* na jamce, kterou hráč podle Pravidla 23.4 nemohl hrát: 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 rady* 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

Jákýkoli 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 23.9a).
- 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 23.9a(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 Partneři 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 Omezení postavení hráče za partnerem, který hraje ránu

Kromě omezení uvedených v Pravidle 10.2b(4) hráč nesmí stát v prodloužení *směru hry* za míč nebo blízko takového prodloužení, když jeho *partner* hraje *ránu*, s cílem získat informace pro svou vlastní další *ránu*.

**Trest za porušení Pravidla 23.8: Všeobecný trest.**

### 23.9 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:

#### 23.9a 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.

### 23.9b 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 Co mají hráči dělat, když Soutěžní výbor zastaví 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 5.2b Cvičení na hřišti před kolem nebo mezi koly
- Pravidlo 23.2b Výsledkový lístek strany ve hře na rány

**(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
- Pravidlo 5.7c Co mají hráči dělat při obnovení hry

### **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
- Pravidlo 20.1c(3) Neoznámení hry dvěma míči

**(3) Kdy porušení jedním hráčem znamená, že tento hráč 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 *hry 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 týmový poradce pro potřeby Pravidla 10.2 ohledně omezení možnosti *rady* nebo jiné pomoci 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 podle Pravidla 10.2.**

X.

Úpravy pro hendikepované hráče

**PRAVIDLO 25**



# PRAVIDLO 25

## Úpravy pro hendikepované hráče

### Účel:

Pravidlo 25 zavádí úpravy vybraných Pravidel golfu s cílem umožnit hráčům s určitým postižením spravedlivou hru s hráči, kteří nemají žádný zdravotní hendikep, nebo mají stejné nebo jiné postižení.

### 25.1 Přehled

Pravidlo 25 platí pro všechny soutěže a všechny druhy hry. O tom, jestli hráč může využít některých úprav zavedených v Pravidle 25, rozhoduje jeho zdravotní způsobilost a kategorizace jeho postižení.

Pravidlo 25 zavádí úpravy vybraných Pravidel pro hráče s následujícími kategoriemi postižení:

- Slepí hráči (což zahrnuje i určitý stupeň omezení zraku),
- Hráči s amputací (což zahrnuje jak ty hráče, kteří se narodili bez končetiny, tak ty, kteří o ní přišli),
- Hráči, kteří využívají dopomocné zařízení pohybu, a
- Hráči s mentálním postižením.

Je známo, že řada hráčů trpí i jinými druhy postižení (např. hráči s neurologickými poruchami, hráči s ortopedickými problémy nebo hráči hluší). Tyto druhy postižení Pravidlo 25 nepokrývá, protože pro tyto hráče nebyla do současné doby zjištěna potřeba úpravy Pravidel golfu.

*Pravidla pro výstroj* platí v plném rozsahu, vyjma jak uvedeno v Sekci 7 *Pravidel pro výstroj*. Ohledně informací o použití *výstroje* (jiné než holí a míčů) ze zdravotních důvodů viz Pravidlo 4.3b.

### **Viz Postupy Soutěžního výboru, Sekce 5D; Vzorové Místní pravidlo H-2**

(posuzování zdravotní způsobilosti a další doporučení ohledně Pravidla 25 a soutěží, kterých se účastní hendikepovaní hráči).



### 25.2 Úpravy pro slepé hráče

#### Účel:

Pravidlo 25.2 umožňuje slepým hráčům (což zahrnuje i určitý stupeň omezení zraku) využívat najednou pomoci jak asistenta, tak nosiče, dovoluje pomoc s nasměrováním, dává hráči omezenou výjimku ze zákazu dotknutí se písku v bankru holí a dovoluje pomoc při zvedání, spouštění, umisťování a vracení míče.

#### 25.2a Pomoc asistenta

Slepý hráč může využít pomoci asistenta:

- Při zaujímání *postoje*,
- V nasměrování před *úderem*, a
- Tím, že se ho zeptá nebo od něj obdrží *radu*.

Asistent má z pohledu Pravidel stejné postavení jako *nosič* (viz Pravidlo 10.3), avšak s výjimkami popsanými v Pravidle 25.2e.

Pro účely Pravidla 10.2a (Rada) se hráč může v jeden okamžik dotázat, jakož i obdržet *radu* jak od asistenta, tak i *nosiče*.

#### 25.2b Hráč může mít jen jednoho asistenta

Slepý hráč může mít v daný okamžik pouze jednoho asistenta.

Jestliže má hráč v daný okamžik více než jednoho asistenta, obdrží **všeobecný trest** za každou jamku, kde k tomuto porušení došlo, stejně jako je tomu v Pravidle 10.3a(1) (Hráč může mít v daný okamžik pouze jednoho nosiče).

#### 25.2c Úprava Pravidla 10.2b(3) (Žádný předmět nesmí být položen na zem tak, aby pomáhal při zaujímání postoje)

Pravidlo 10.2b(3) je upraveno tak, že není trestné, jestliže hráč, *nosič* nebo asistent umístí na zem nějaký předmět s cílem pomoci hráči s nasměrováním nebo se zaujmutím *postoje* před *ránou* (např. hůl na zemi ukazující, kde má hráč zajmout postoj nebo kam má umístit chodidla). Avšak tento předmět musí být odstraněn předtím, než hráč zahraje *ránu*. Jestliže se tak nestane, obdrží hráč **všeobecný trest** za porušení pravidla 10.2b(3).

### 25.2d Úprava Pravidla 10.2b(4) (Kde nesmí stát nosič před tím, než hráč zahraje ránu)

Pravidlo 10.2b(4) je upraveno tak, že není trestné, jestliže se asistent nebo *nosič* nacházejí v prodloužení *směru hry* směrem za míč nebo v blízkosti takového prodloužení před anebo během hráčovy *rány*, pokud přitom nijak nepomáhají hráči v provádění *úderu*.

### 25.2e Úprava Pravidla 10.3 (Nosič)

Asistent slepého hráč může zároveň působit jako jeho *nosič*, ale není to nutné.

Hráč může mít v daný okamžik jak asistenta, tak *nosiče*. V takovém případě:

- Asistent nesmí nosit ani se starat o hráčovy hole s výjimkou případů, kdy hráče vede, pomáhá mu při zaujímání *postoje* nebo při nasměrování před *ránou*, nebo když jde o projev zdvořilosti, jak popsáno v definici *nosiče*.
- Jestliže asistent v rozporu s tímto Pravidlem nosí nebo se stará o hráčovy hole, má hráč v daný okamžik dva *nosiče* a obdrží **všeobecný trest** za každou jamku, kde k takovému porušení došlo (viz Pravidlo 10.3a/1)).

### 25.2f Úprava Pravidla 12.2b(1) (Omezení ohledně dotknutí se písku v bankru)

Předtím, než zahraje ránu z *bankru*, se může slepý hráč beztrestně dotknout holí písku v *bankru*.

- V prostoru bezprostředně před nebo za míčem, a
- Během náprahu k *ráně*.

**Avšak** nesmí přitom zlepšit *polohu* míče víc, než co by to způsobilo lehké přiložení hole *na zem*.

Na hráče se nadále vztahují zákazy uvedené v Pravidle 12.2b(1) ohledně úmyslného dotknutí se písku v *bankru* za účelem zjištění stavu písku a při provádění cvičného švihů.

### 25.2g Úprava Pravidla 14.1b (Kdo může zvednout míč)

Jestliže hráčův míč leží na *jamkovišti*, je Pravidlo 14.1b upraveno tak, že kromě *nosiče* může tento míč bez hráčova pověření zvednout i jeho asistent.

### 25.2h Pomoc při spouštění, umístování a vracení míče

V rámci všech Pravidel, která hráči nařizují, aby *spustil*, umístil nebo *vrátil* svůj míč, může slepý hráč obecně pověřit příslušným úkonem jakoukoli jinou osobu, a to bez omezení.

## 25.2 Úpravy pro hráče s amputací

### Účel:

Pravidlo 25.3 umožňuje hráčům s amputací (což zahrnuje jak ty hráče, kteří se narodili bez končetiny, tak ty, kteří o ní přišli) použít protetickou pomůcku, jakož i mít během rány ukotvenou hůl, a také dovoluje pomoc při spouštění, umístování a vracení míče.

### 25.3a Použití protetické pomůcky

Využití umělé ruky nebo nohy není porušením Pravidla 4.3, jestliže k tomu má hráč zdravotní důvody a *Soutěžní výbor* rozhodne, že mu to nedává nespravedlivou výhodu vůči ostatním hráčům (viz Pravidlo 4.3b). Jestliže má hráč pochybnosti ohledně použití dané pomůcky, měl by se, jak nejdříve je to možné, poradit se *Soutěžním výborem*.

Na hráče používajícího protetickou pomůcku se nadále vztahují zákazy uvedené v Pravidle 4.3a týkající se abnormálního použití *výstroje*.

### 25.3b Úprava pravidla 10.1b (Ukotvení hole)

Jestliže hráč s amputací není schopen z důvodu chybějící končetiny držet, nebo švihat s většinou svých holí, aniž by je ukotvil, může hráč zahrát *ránu*, při které bude mít ukotvenou hůl, aniž by obdržel trest podle Pravidla 10.1b.

### 25.3c Pomoc při spouštění, umístování a vracení míče

V rámci všech Pravidel, která hráči nařizují, aby *spustil*, umístil nebo *vrátil* svůj míč, může hráč s amputací obecně pověřit příslušným úkonem jakoukoli jinou osobu, a to bez omezení.

### 25.3d Úprava definice „vrátit“

Pro hráče s amputací se definice *vrácení* (a Pravidlo 14.2b(2)) upravuje tak, že hráč může míč vrátit buď rukou, nebo za použití *výstroje* (např. posunutím míče holí).

### 25.4 Úpravy pro hráče využívající dopomocné zařízení pohybu

#### Účel:

Pravidlo 25.4 umožňuje hráčům, kteří využívají dopomocné zařízení pohybu, aby využívali zároveň pomoci jak asistenta, tak nosiče, vysvětluje, jak hráč může využívat dopomocné zařízení pohybu (např. kolečkové křeslo nebo jiné dopomocné zařízení pohybu, nebo hole či berle) při zaujímání postoje a provádění rány a upravuje některé úlevové postupy.

Pravidla 25.4a a 25.4l platí pro všechny dopomocné zařízení pohybu, včetně holí, berel, kolečkových křesel i všech ostatních dopomocných zařízení pohybu.

Pravidla 25.4m a 25.4n platí pouze pro kolečková křesla a další dopomocná zařízení pohybu s koly.

#### 25.4a Pomoc asistenta nebo jiné osoby

Hráč, který používá dopomocné zařízení pohybu může využít pomoci asistenta nebo libovolné jiné osoby, včetně jiného hráče, následujícími způsoby:

- Zvednutí míče na jamkovišti: Jestliže hráčův míč leží na *jamkovišti*, je Pravidlo 14.1b upraveno tak, že kromě *nosiče* může tento míč bez hráčova pověření zvednout i jeho asistent.
- Spuštění, umístění a vrácení míče: V rámci všech Pravidel, která hráči nařizují, aby *spustil*, umístil nebo *vrátil* svůj míč, může hráč obecně pověřit příslušným úkonem jakoukoli jinou osobu, a to bez omezení.
- Umístění hráče nebo zařízení: Hráč může, v rámci toho, co dovoluje Pravidlo 10.2b(5), využít fyzickou pomoc jakékoli osoby k zaujmutí potřebné pozice, nebo k umístění či odstranění dopomocného zařízení pohybu.

#### 25.4b Rada od asistenta

Hráč, který používá dopomocné zařízení pohybu, může požádat svého asistenta o *radu* nebo ji od něj obdržet, stejně jako je to upraveno pro *nosiče* v rámci Pravidla 10.2a (Rada).

Asistent má z pohledu Pravidel stejné postavení jako *nosič* (viz Pravidlo 10.3), avšak s výjimkami popsány v Pravidle 25.4j.

Pro účely Pravidla 10.2a (Rada) se hráč může v jeden okamžik dotázat, jakož i obdržet *radu* jak od asistenta, tak i *nosiče*.

### 25.4c Hráč může mít jen jednoho asistenta

Hráč, který používá dopomocné zařízení pohybu, může mít v daný okamžik pouze jednoho asistenta.

Jestliže má hráč v daný okamžik více než jednoho asistenta, obdrží **všeobecný trest** za každou jamku, kde k tomuto porušení došlo, stejně jako je tomu v Pravidle 10.3a(1) (Hráč může mít v daný okamžik pouze jednoho nosiče).

### 25.4d Úprava definice „postoje“

Hráčovo použití dopomocného zařízení pohybu může ovlivnit jeho *postoj* ve vztahu k řadě Pravidel, např. určení předpokládaného prostoru *postoje* podle Pravidla 8.1a a rozhodnutí, zda dochází k překážení *abnormálního stavu hřiště* podle Pravidla 16.1.

Z tohoto důvodu je definice *postoje* upravena tak, že znamená „pozici nohou a těla hráče, jakož i polohu dopomocného zařízení pohybu, je-li využíváno, při přípravě a samotném provedení *rány*“.

### 25.4e Úprava definice „vrátit“

Pro hráče, který používá dopomocné zařízení pohybu, se definice *vrácení* (a Pravidlo 14.2b(2)) upravuje tak, že hráč může míč vrátit buď rukou, nebo za použití *výstroje* (např. posunutím míče holí).

### 25.4f Uplatnění Pravidla 4.3 (Použití výstroje)

Pravidlo 4.3 platí pro použití dopomocného zařízení pohybu takto:

- Hráč může použít dopomocné zařízení pohybu, aby mu pomáhalo při hře, jestliže to povolují zásady stanovené v Pravidle 4.3b, a
- Na hráče používajícího dopomocné zařízení pohybu se nadále vztahují zákazy uvedené v Pravidle 4.3a týkající se abnormálního použití *výstroje*.

### 25.4g Úprava Pravidla 8.1b(5) umožňující využití dopomocného zařízení pohybu při zaujímání postoje

Podle Pravidla 8.1b(5) není trestné, jestliže hráč *zlepší podmínky ovlivňující ránu*, když se při zaujímání *postoje* pevně postaví, včetně „rozumné míry zavrtání se nohama do písku“.

Pro hráče, který používá dopomocné zařízení pohybu, je Pravidlo 8.1b(5) upraveno tak, že „rozumná míra zavrtání se nohama do písku“ zahrnuje:

- Rozumnou míru zavrtání se za použití dopomocného zařízení pohybu, a
- Podniknutí rozumných kroků při umísťování dopomocného zařízení pohybu při zaujímání *postoje* a aby zabránil podklouznutí.

**Avšak** tato úprava nedovoluje hráči nic nad rámec uvedeného tím, že by si budoval *postoj*, aby nedošlo k podklouznutí dopomocného zařízení pohybu během *rány*, např. vytvořením kopečku zeminy nebo písku, o který by zařízení zabrzdil.

Jestliže tak hráč učiní, obdrží **všeobecný trest** za porušení Pravidla 8.1a(3) z důvodu změny povrchu země za účelem vybudování *postoje*.

### 25.4h Úprava pravidla 10.1b (Ukotvení hole)

Jestliže hráč není schopen z důvodu používání dopomocného zařízení pohybu držet, nebo švihat s většinou svých holí, aniž by je ukotvil, může hráč zahrát *ránu*, při které bude mít ukotvenou hůl, aniž by obdržel trest podle Pravidla 10.1b.

### 25.4i Úprava Pravidla 10.1c (Zahrání rány z postoje obkročmo ke směru hry nebo přímo ve směru hry)

Aby bylo zohledněno použití dopomocného zařízení pohybu, je Pravidlo 10.1c upraveno tak, že hráč nesmí zahrát *ránu* ani tehdy, když je jakákoli část jeho dopomocného zařízení úmyslně umístěna na obou stranách *směru hry* nebo jeho prodloužení za míč, nebo když se *směru hry* nebo jeho prodloužení za míč dotýká.

### 25.4j Úprava Pravidla 10.3 (Nosič)

Asistent hráče používajícího dopomocné zařízení pohybu může zároveň působit jako jeho *nosič*, ale není to nutné.

Hráč může mít v daný okamžik jak asistenta, tak *nosiče*. V takovém případě:

- Asistent nesmí nosit ani se starat o hráčovy hole s výjimkou případů, kdy hráči pomáhá při zaujímání *postoje* nebo při nasměrování před *ránou*, nebo když jde o projev zdvořilosti, jak popsáno v definici *nosiče*. Avšak toto nijak nemění Pravidlo 10.2b(3) (Žádný předmět nesmí být položen na zem tak, aby pomáhal při zaujímání *postoje*).
- Jestliže asistent v rozporu s tímto Pravidlem nosí nebo se stará o hráčovy hole, má hráč v daný okamžik dva *nosiče* a obdrží **všeobecný trest** za každou jamku, kde k takovému porušení došlo (viz Pravidlo 10.3a/1)).

### 25.4k Úprava Pravidla 11.1b(2)

Pro hráče, který používá dopomocné zařízení pohybu, je Pravidlo 11.1b(2) upraveno tak, že jestliže míč zahraný na *jamkovišti* náhodnou zasáhne jeho dopomocné zařízení pohybu, musí se míč hrát, jak leží.

### 25.4l Platnost Pravidla 12.2b(1) při použití dopomocného zařízení pohybu za účelem zjištění stavu písku v bankru

Podle Pravidla 12.2b(1) se hráč nesmí „úmyslně dotknout písku v *bankru* rukou, holí, hráběmi nebo jiným předmětem za účelem zjištění stavu písku pro svou příští *ránu*“.

Toto platí i pro úmyslné použití dopomocného zařízení pohybu pro zjištění stavu písku.

Avšak hráč se smí dopomocným zařízením pohybu beztrestně dotknout písku z jakéhokoli jiného důvodu.

### 25.4m Pro hráče používající dopomocné zařízení pohybu s koly: Úprava postranní úlevy pro míč v červené trestné oblasti a pro nehratelný míč.

Jestliže hráč, který používá dopomocné zařízení pohybu, využívá úlevu do strany pro míč v červené *trestné oblasti* nebo pro nehratelný míč, jsou Pravidla 17.1d(3) a 19.2(c) upravena tak, že velikost předepsané *oblasti úlevy* jsou čtyři *délky hole*, namísto běžných dvou *délek hole*.

### 25.4n Pro hráče používající dopomocné zařízení pohybu s koly: Úprava trestu podle Pravidla 19.3b (Úleva pro nehratelný míč v bankru)

Jestliže hráč, který používá dopomocné zařízení pohybu, využívá úlevu pro nehratelný míč v *bankru*, je Pravidlo 19.2(b) upraveno tak, že hráč může využít úlevu dozadu po spojnici mimo *bankr* s trestem **jedné trestné rány**.

### 25.5 Úpravy pro hráče s mentálním postižením

#### Účel:

Pravidlo 25.5 umožňuje hráčům s mentálním postižením, aby využívali zároveň pomoci jak asistenta, tak nosiče, a vyjasňuje úlohu dohlížitele, který není přiřazen jednomu konkrétnímu hráči a který nemůže dávat rady.

#### 25.5a Pomoc asistenta nebo dohlížitele

Míra pomoci, kterou daný hráč s mentálním postižením může potřebovat, je specifická pro každého jednotlivého hráče.

*Soutěžní výbor* může poskytnout nebo povolit asistenta nebo dohlížitele, aby pomáhali hráčům s mentálním postižením.

- Asistent pomáhá jednomu konkrétnímu hráči při jeho hře a při aplikaci Pravidel:
  - » Asistent má z pohledu Pravidel stejné postavení jako *nosič* (viz Pravidlo 10.3), avšak s výjimkami popsány v Pravidle 25.5c.
  - » Pro účely Pravidla 10.2a (Rada) se hráč může v jeden okamžik dotázat, jakož i obdržet *radu* jak od asistenta, tak i *nosiče*.
- Dohlížitel je osoba určená *Soutěžním výborem*, aby během soutěže pomáhala hráčům s mentálním postižením.
  - » Dohlížitel není přiřazen jednomu konkrétnímu hráči, jeho úlohou je pomáhat všem hráčům s mentálním postižením, jak bude potřeba.
  - » Dohlížitel je z pohledu Pravidel *vnějším vlivem*.
  - » Hráč se nemůže dotázat, ani obdržet *radu* od dohlížitele.

#### 25.5b Hráč může mít jen jednoho asistenta

Hráč s mentálním postižením může mít v daný okamžik pouze jednoho asistenta.

Jestliže má hráč v daný okamžik více než jednoho asistenta, obdrží **všeobecný trest** za každou jamku, kde k tomuto porušení došlo, stejně jako je tomu v Pravidle 10.3a(1) (Hráč může mít v daný okamžik pouze jednoho nosiče).

#### 25.5c Úprava Pravidla 10.3 (Nosič)

Asistent hráče s mentálním postižením může zároveň působit jako jeho *nosič*, ale není to nutné.

Hráč může mít v daný okamžik jak asistenta, tak *nosiče*. V takovém případě:



- Asistent nesmí nosit ani se starat o hráčovy hole s výjimkou případů, kdy hráči pomáhá při zaujímání *postoje* nebo při nasměrování před *ránou* (pokud to *Soutěžní výbor* povolí), nebo když jde o projev zdvořilosti, jak popsáno v definici *nosiče*. Avšak toto nijak nemění Pravidlo 10.2b(3) (Žádný předmět nesmí být položen na zem tak, aby pomáhal při zaujímání *postoje*).
- Jestliže asistent v rozporu s tímto Pravidlem nosí nebo se stará o hráčovy hole, má hráč v daný okamžik dva *nosiče* a obdrží **všeobecný trest** za každou jamku, kde k takovému porušení došlo (viz Pravidlo 10.3a(1)).

### 25.5d Úprava Pravidla 14.1b (Kdo může zvednout míč)

Jestliže hráčův míč leží na *jamkovišti*, je Pravidlo 14.1b upraveno tak, že kromě *nosiče* může tento míč bez hráčova pověření zvednout i jeho asistent.

### 25.5e Hráči jak s mentálním, tak fyzickým postižením

Doporučuje se, aby *Soutěžní výbor* pro hráče, kteří mají jak mentální, tak fyzické postižení, použil kombinaci Pravidel obsažených v Pravidle 25 tak, aby byly zohledněny oba typy postižení.

## 25.6 Obecné předpisy pro všechny druhy postižení

### 25.6a Zbytečné zdržování

Při aplikaci Pravidla 5.6 ohledně zbytečného zdržování vůči hráčům s postižením:

- Každý *Soutěžní výbor* by měl dle své vlastní úvahy stanovit rozumné standardy, přičemž by měl vzít do úvahy náročnost hřiště, vliv počasí (s ohledem na možný dopad vůči použití dopomocných zařízení pohybu), povahu soutěže a stupeň postižení soutěžících hráčů.
- S ohledem na uvedené faktory může být vhodné, aby *Soutěžní výbor* při posuzování toho, kdy jde o zbytečné zdržování, užil volnější výklad.

### 25.6b Spouštění

Při postupu podle Pravidla 14.3b (Míč musí být spuštěn správným způsobem) může být pro hráče s určitým fyzickým omezením obtížné nebo nemožné vědět, zda *spustili* míč z výšky kolen. V takovém případě by měl *Soutěžní výbor* přijmout jejich rozumný úsudek, zda se tak stalo. *Soutěžní výbor* by měl také, s ohledem na hráčovo fyzické omezení, přijmout jakékoli rozumné úsilí o to, aby míč byl *spuštěn* z výšky kolen.

**Viz Postupy Soutěžního výboru, Sekce 5D** (další doporučení ohledně Pravidla 25 a soutěží, kterých se účastní hendikepovaní hráči).

X.

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 rozdrcené 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.

*Délka hole* se používá jako jednotka délky při definování hráčova *odpaliště* a při určení velikosti jeho *oblastí úlevy*, když využívá úlevu podle Pravidel. Pro účely vyměření těchto oblastí se použije délka celé hole od špičky hlavy hole až po konec držadla. **Avšak** jakýkoli případný nástavec držadla není součástí *délky hole*.

### **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 hrabání *zvířete* pod zemí.

*Pojem díra po zvířeti* nezahrnuje *zvířecí* otisky, které nejsou součástí vyběhané cestičky vedoucí do díry.

### **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
- Vrata, dveře, schůdky, mostky nebo podobné konstrukce používané k průchodu nebo 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 v *jamce* na *jamkovišti* (nebo když Pravidla stanoví jiným způsobem, že je jamka dohrána).

### ***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*. *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 paru, 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 spojnicí vnitřních (z pohledu *hřiště*) bodů kolíků nebo sloupků plotu v úrovni země (vyjma šikmých podpěr), přičemž tyto kolíky nebo sloupky samy jsou *mimo hřiště*. Jestliže je hranice určena jinými objekty, jako třeba zdmi, nebo když chce *Soutěžní výbor* hraniční plot pojmout jiným způsobem, měl by *Soutěžní výbor* hranici určit.
- **Čáry:** Jestliže je hranice určena 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. Jestliže jsou k vyznačení nebo indikaci polohy hranice použity kolíky, jedná se o *hraniční objekty*.

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 nejbližší 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 (**nícméně** 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.

Jiný míč *nahradí* původní míč v okamžiku, kdy je uveden *do hry*, ať už se tak stane jakýmkoli způsobem (viz Pravidlo 14.4), a to 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 beztravná 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 beztravné 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 nejbliže původnímu místu míče, **avšak** ne blíže *jamce*, než je toto původní místo,
- Je v požadované *oblasti hřiště*, a
- Nedochozí na něm k téměř překážením, od kterého hráč získává úlevu (podle právě používaného Pravidla), a to pro stejný úder, jaký by hráč hrál z původního místa, pokud by k danému překážením nedocházelo.

Odhadnutí referenčního bodu vyžaduje, aby hráč určil hůl, *postoj*, švih a *směr hry*, které by býval použil pro onu *ránu*

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 překážením, od kterého hráč získává úlevu, a může se nacházet v místě, kde dochází k překážením něčeho jiného:

- Jestliže hráč využije danou úlevu a poté dochází k jinému překážením, 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 překážením.

- 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 opakovanému 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, a
- Odehrání míče z *oblasti se zákazem hry*, nebo když taková oblast překáží hráči v zamýšleném *postoji* nebo švihů.

V následujících situacích nejde o hru z *nesprávného místa*:

- Odehrání míče odjinud než z *odpalště*, když hráč začíná hrát jamku, nebo když se pokouší tento prohřešek napravit (viz Pravidlo 6.1b).
- Odehrání míče z místa, kde se zastavil, v případě, že hráč nezrušil a neopakoval *ránu*, ačkoli tak měl učinit.

### **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, a
- 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 příbytků 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 *oblastí se zákazem hry* čarou 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. S výjimkou úlevy dozadu po spojnici (viz Pravidla 16.1c(2), 17.1d(2), 19.2b a 19.3) vyžaduje každá úleva podle Pravidel, 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
  - » Tam, kde nedochází k překážení (jak je definováno v příslušném Pravidle), od kterého hráč využívá úlevu.

Při úlevě dozadu po spojnici musí hráč *spustit* míč na dané spojnici v místě, kde mu to právě používané Pravidlo dovoluje, přičemž bod, kde se míč při *spuštění* poprvé dotkne země, vytvoří *oblast úlevy*, jejíž velikost je jedna *délka hole* od tohoto bodu libovolným směrem.

Jestliže hráč musí *spuštění* dozadu po spojnici opakovat, pak může:

- Změnit bod, na který míč spustí (např. když *spustí* míč blíže nebo naopak dále od *jamky*), čímž změní i *oblast úlevy* založenou na tomto bodu, a
- *Spustit* míč v jiné *oblasti hřiště*.

Nic z toho ale nemění způsob, jakým se uplatní Pravidlo 14.3c.

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*,
- *Odpaliště*, 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 výborem*, 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 výborem*, 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 švihů, *směr hry* a *oblast úlevy*, do které hráč bude *spouštět* nebo umisťovat 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 švihů“ zahrnuje veškerý prostor, který může v rozumné míře ovlivnit jakoukoli část náprahu, prošvihnutí nebo dokončení švihů 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 *tretné 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)***

Pozice nohou a těla hráče při přípravě a samotném provedení *rány*.

**Viz Pravidlo 25.4d** (u hráčů, kteří využívají *dopomocný prostředek pohybu*, zahrnuje tato definice i *pozici daného dopomocného prostředku 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.

Jestliže je k ukázání polohy *jamky* použit jiný umělý nebo přírodní předmět, např. hůl nebo klacek, považuje se tento předmět pro účely aplikace Pravidel za *praporkovou tyč*.

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 výstroje* naleznete zde: [www.RandA.org/en/RulesEquipment/Equipment/Equipment-Explorer](http://www.RandA.org/en/RulesEquipment/Equipment/Equipment-Explorer).

### **Provizorní míč (Provisional Ball)**

Další míč zahráný 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 *ranou* 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 čárou 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 čárou nebo fyzickými atributy, kolíky mohou být použity k indikaci, kde se *půda v opravě* nachází.

Jestliže jsou k vyznačení nebo indikaci polohy *půdy v opravě* použity kolíky, jedná se o *závady*.

### ***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*, *tretné oblasti*, *bankry* nebo míč jiného hráče,
- Vzdálenost od jednoho bodu k druhému,
- Směr větru, 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 tretné rány (viz Pravidlo 3.1c).

### **Rozhodčí (Referee)**

Osoba určená *Soutěžním výborem* k tomu, aby rozhodovala o otázkách skutkové podstaty a uplatňovala Pravidla.

Ve *hře na jamky* závisí povinnosti a pravomoc *rozhodčího* na jeho přidělené roli:

- Jestliže je *rozhodčí* po celé kolo přidělen k jednomu zápasu, pak je zodpovědný za to, že rozhodne o každém porušení Pravidel, které zpozoruje nebo které je mu oznámeno (viz Pravidlo 20.1b(1)).
- Jestliže je *rozhodčí* přidělen k více zápasům, určitým jamkám nebo vybrané části *hřiště*, pak nemá žádnou pravomoc vstupovat do zápasu, ledaže:
  - » Hráč v zápase požádá o pomoc s Pravidly nebo požaduje rozhodnutí (viz Pravidlo 20.1b(2)),
  - » Hráč nebo hráči v zápase mohou porušovat Pravidlo 1.2 (Standardy chování hráčů), 1.3b(1) (dva nebo více hráčů se dohodne, že budou ignorovat nějaké Pravidlo nebo trest, o kterém ví, že má být udělen), 5.6a (Zbytečné zdržování hry) nebo 5.6b (Svížné tempo hry),
  - » Hráč se nedostaví včas na svůj start (viz Pravidlo 5.3), nebo
  - » Čas, po který hráč hledá svůj míč, dosáhne tří minut (viz Pravidlo 5.6a a definici „ztracený“)..

Ve *hře na rány* je *rozhodčí* zodpovědný za to, že rozhodne o každém porušení Pravidel, které zpozoruje nebo které je mu oznámeno. Toto platí bez ohledu na to, jestli je *rozhodčí* přidělen po celé *kolo* k jedné skupině, nebo jestli sleduje více skupin, určité jamky nebo vybranou část *hřiště*.

Jak ve *hře na jamky*, tak ve *hře na rány* může Soutěžní výbor povinnosti rozhodčího dále omezit.

### **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*.

### ***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 zahranič *ran* a všech trestných ran) oproti pevnému cílovému výsledku pro danou jamku stanovenému *Soutěžním výborem*, 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 čárou nebo žlutými kolíky) dává hráči dvě možnosti úlevy (Pravidla 17.1d(1) a (2)).
- **Červená *trestná oblast*** (označená červenou čárou 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 *trestné 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 *trestné 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 *trestnou oblast*, nebo strom kořenící uvnitř okrajů, jehož větve přesahují ven a naopak), pak pouze ta část objektu, která je uvnitř okrajů, je součástí *trestné oblasti*.

Okraje *trestné oblasti* by měly být určeny kolíky, čarami nebo fyzickými atributy:

- **Kolíky:** Jestliže je okraj vyznačen kolíky, pak je okraj *trestné oblasti* dán spojnicí vnějších bodů kolíků v úrovni země a kolíky samy jsou uvnitř *trestné oblasti*.
- **Čáry:** Jestliže je okraj vyznačen čárou namalovanou na zemi, pak je okraj *trestné oblasti* dán vnější hranou čáry a čára sama je uvnitř *trestné oblasti*.
- **Fyzické atributy:** Jestliže je *trestná 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 čárou nebo fyzickými atributy, kolíky mohou být použity k indikaci, kde se *tretná oblast* nachází.

Jestliže jsou k vyznačení nebo indikaci okraje *tretné oblasti* použity kolíky, jedná se o *závady*.

Jestliže *Soutěžní výbor* chybným vyznačením okrajů *tretné oblasti* do ní nezahrne část vodní plochy či toku, která je zjevně její součástí (např. umístěním kolíků tak, že to vypadá, že část vodní plochy či toku patřící do *tretné oblasti* leží v *poli*), pak tato část je součástí dané *tretné oblasti*.

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 výpusť, 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*,
- Jakýkoli přírodní nebo umělý objekt či cokoli jiného (včetně jiného míče v pohybu), **vyjma** *přírodních sil*,
- Uměle poháněný vzduch nebo voda, např. větrákem nebo zavlažovacím systémem.

### ***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 mravenišťe), které budují, a
- Hroudy pevné zeminy (včetně špuntů po provzdušňování).

Tyto přírodní objekty nejsou volné, jestliže jsou:

- Připojené nebo rostoucí,
- Pevně zapuštěné v zemi (tj. když je není možné jednoduše sebrat), nebo
- Ulpívající na míči.

Zvláštní případy:

- **Písek a volná zemina** nejsou *volné přírodní předměty* (sem nepatří hromádky vytvořené červy, hmyzem nebo podobným *zvířetem*).
- **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 *přípevněny k jinému objektu*.
- **Živý hmyz na míči** je *volný přírodní předmět*.

### ***Vrátit (Replace)***

Rukou 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*.

**Viz Pravidla 25.3d a 25.4e** (u hráčů, kteří postrádají končetinu nebo její část, nebo kteří využívají dopomocný prostředek pohybu, dovoluje tato definice vrácení míče i pomocí výstroje).

### **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, a
- *Zapisovateli* a hráči, aby ověřili a potvrdili výsledky, 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*.

Jestliže někdo jiný nese pro hráče jiné předměty než jeho hole, nejde o *výstroj*, i když tomuto hráči patří.

### **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, a
- *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*.

Namalované tečky a čáry, např. ty, které vyznačují hranice nebo trestné oblasti, nejsou *závady*.

**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 *ranou* 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, 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.

Při hledání míče se pro stanovení, zda je něco *známo nebo prakticky jisto*, berou do úvahy pouze informace zjištěné během třiminutové hledací doby.

### **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*). Míč se nestane *ztraceným* jenom proto, že ho hráč za ztracený prohlásí.

Jestliže hráč úmyslně odkládá hledání svého míče, aby umožnil jiným osobám hledat jeho míč místo něj, začíná hledací doba běžet od okamžiku, kdy hráč mohl začít hledat svůj míč, kdyby k tomuto zdržování z jeho strany nedošlo.

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 přerušением hledání a jeho obnovením se nezapočítává, a
- Celkový čas povolený na hledání je tři minuty se započtením času hledání před jeho přerušением 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 koryšci).

## Pravidla amatérského statusu

Amatérský golf má dlouhodobou tradici, včetně řady soutěží určených výhradně pro amatérské hráče. Pravidla amatérského statusu určují, kdo je způsobilý soutěžit coby amatér. V golfu hráči po většinu času aplikují pravidla sami. Aby byla zachována integrita hry a byly co možná potlačeny tlaky vůči porušování Pravidel golfu a Pravidel pro hendikepy, omezují Pravidla amatérského statusu formu a hodnotu cen, které může amatérský hráč přijmout na základě výsledků soutěže. Je důležité, aby jak hráči, tak i organizátoři rozuměli Pravidlům amatérského statusu, která lze nalézt na stránkách RandA.org.

## Pravidla pro výstroj

Pravidla pro výstroj obsahují detailní Pravidla, specifikace a směrnice, které by měly napomáhat návrhářům a výrobcům vybavení, stejně jako funkcionářům a hráčům, aby správně rozuměli Pravidlům ohledně návrhu a výroby golfových holí, míčů a další výstroje, a aby je správně aplikovali. Odpovědnost za to, že vybavení, které používá, je v souladu s Pravidly, nese sám hráč. Na RandA.org je přístupná interaktivní verze Pravidel pro výstroj, která také obsahuje odkazy na oficiální testovací protokoly, jakož i demonstrační videa vztahující se k určitému Pravidlu, specifikaci nebo použité technice měření.

## Oficiální průvodce pravidly golfu

R&A a USGA vydávají Oficiálního průvodce pravidly golfu coby jednotný zdroj informací pro všechny, kdo se podílejí na pořádání a organizaci golfu na všech úrovních. Oficiální průvodce poskytuje kompletní souhrn potřebných informací, počínaje všemi Pravidly, přes jejich Výklady a vyjasnění, až po Pokyny pro soutěžní výbory a Vzorová místní pravidla. Také obsahuje množství obrázků, které vysvětlují Pravidla na základě praktických situací. Kompletní znění Oficiálního průvodce lze nalézt na stránkách RandA.org.



**R&A** **USGA**

Golf je globální hra.  
R&A a USGA vydávají  
tato jednotná Pravidla  
platná celosvětově  
pro všechny golfisty.



 **Raiffeisen  
BANK**