

Předmluva k vydání Pravidel pro rok 2012

Tato kniha obsahuje Pravidla golfu, která budou celosvětově platná od 1. ledna 2012. Představuje vyvrcholení čtyřleté práce R&A Rules Limited a United States Golf Association (USGA), které předcházely konzultace s jinými golfovými organizacemi z celého světa.

I když je důležité, aby Pravidla věrně respektovala svůj historický základ, musí být zároveň jasná, ucelená a odpovídající dnešní hře a případné tresty musí být odměřené. K zajištění těchto cílů je třeba Pravidla pravidelně revidovat. Tato verze Pravidel je nejnovějším stupněm tohoto vývoje. Nejpodstatnější změny jsou shrnuty na stránkách 6-7.

R&A Rules Limited i USGA se snaží, aby byla zachována celistvost golfu na všech úrovních a aby byla zdůrazněna důležitost respektování a dodržování Pravidel.

Rádi bychom poděkovali za vykonanou práci příslušným výborům, ale také všem dalším lidem, kteří nejrůznějšími způsoby a měrou přispěli ke vzniku této revidované verze.

| | |
|-------------------|--------------------------------|
| Alan W J Holmes | Glen D Nager |
| předseda | předseda |
| pravidlové komise | pravidlové komise |
| R&A Rules Limited | United States Golf Association |

Hlavní změny zavedené ve znění pro rok 2012

Pravidla golfu

Definice

Založení za míč

Definice je změněna tak, že hráč založí za míč pouhým přiložením hole k zemi bezprostředně před nebo za míč, bez ohledu na to, zda zaujal postoj. V principu tak Pravidla již neřeší založení za míč v překážce. (Viz též související změnu v Pravidle 18-2b)

Pravidla

Pravidlo 1-2. Ovlivňování pohybu míče nebo změna fyzických podmínek

Pravidlo je změněno tak, aby jasněji vyjadřovalo, že pokud hráč úmyslně podnikne něco, aby ovlivnil pohyb míče nebo změnil fyzické podmínky mající vliv na hru na jamce, způsobem, který není Pravidly povolen, uplatní se Pravidlo 1-2 jen tehdy, pokud se na hráčovu akci již nevztahuje ustanovení jiného Pravidla. Například pokud si hráč zlepší polohu svého míče, poruší tím Pravidlo 13-2 a tudíž se uplatní právě toto Pravidlo, zatímco situaci, kdy hráč úmyslně zlepší polohu míče svého spoluhráče, Pravidlo 13-2 neřeší, takže se uplatní Pravidlo 1-2.

Pravidlo 6-3a. Čas startu

Pravidlo 6-3a je změněno tak, že trest za pozdní start do pěti minut od startovního času se namísto diskvalifikace zmírňuje na ztrátu první jamky ve hře na jamky nebo na dvě trestné rány ve hře na rány. Dříve bylo možné toto zmírnění zavést v Podmínkách soutěže.

Pravidlo 12-1. Viditelnost míče; Hledání míče

Pravidlo 12-1 je přeformátováno pro lepší srozumitelnost. Navíc je změněno tak, aby (i) pokud míč může být překryt pískem, umožňovalo hráči hledat svůj míč kdekoli na hřišti, přičemž pokud se míčem při takovém hledání pohne, není to trestné, a aby (ii) pokud je předpoklad, že míč je v překážce překryt volnými přírodními předměty a hráč s ním při hledání pohne, byl aplikován trest jedné trestné rány podle Pravidla 18-2a.

Pravidlo 13-4. Míč v překážce; Zakázané úkony

Výjimka 2 u Pravidla 13-4 je změněna tak, aby umožňovala hráči uhladit písek nebo zeminu v překážce kdykoli, a to i před odehráním rány z této překážky, pokud je tím sledována výhradně péče o hřiště a nedojde k porušení Pravidla 13-2.

Pravidlo 18-2b. Míč se pohne po založení

Je přidána nová Výjimka, podle které hráč není potrestán, pokud se jeho míč pohne po založení, pokud je známo nebo prakticky jisté, že hráč nezpůsobil, že se míč pohnul. Například pokud míčem po založení pohne poryv větru, není to trestné a míč se hraje z nové pozice.

Pravidlo 19-1. Míč v pohybu vychýlen nebo zastaven vnějším vlivem

Poznámka je rozšířena o předepsaný postup v různých případech, kdy je míč v pohybu úmyslně vychýlen nebo zastaven vnějším vlivem.

Pravidlo 20-7c. Hra z nesprávného místa; Hra na rány

Poznámka 3 je změněna tak, že pokud má být hráč potrestán za hru z nesprávného místa, budou trestem ve většině případů pouze dvě trestné rány, a to i pokud hráč před odehráním míče poruší nějaké další Pravidlo.

Dodatek IV

Je přidán nový Dodatek zahrnující obecné předpisy týkající se zařízení a další výstroje, jako jsou týčka, rukavice a zařízení na měření vzdálenosti.

Pravidla amatérského statusu

Definice

Amatérský golfista

Definice je změněna tak, aby jasněji určovala, že „amatérský golfista“ je ten, kdo hraje golf kvůli výzvě, kterou tato hra představuje, a nikoli jako své povolání nebo za účelem finančního zisku, a to bez ohledu na to, zda hraje soutěžně nebo rekreačně.

Golfová dovednost nebo věhlas

Je zavedeno pětileté období, po které si hráč udrží svůj „golfový věhlas“ i potom, co jeho golfová dovednost poklesne.

Výherní poukazy

Definice je rozšířena o možnost využití výherních poukazů k nákupu zboží a služeb od golfového klubu.

Pravidla

Pravidlo 1-3. Amatérismus; Záměr Pravidel

Pravidlo je pozměněno tak, aby zopakovalo, proč je rozdíl mezi amatérským a profesionálním golfem a proč jsou při amatérské hře potřebná určitá omezení a limity.

Pravidlo 2-1. Profesionalismus; Všeobecně

Nové Pravidlo 2-1 obsahuje konsolidovanou formu stávajících Pravidel ohledně profesionalismu.

Pravidlo 2-2. Profesionalismus; Smlouvy a dohody

Národní golfové svazy nebo asociace – Je přidáno nové Pravidlo 2-2(a), které umožňuje amatérskému golfistovi uzavřít smlouvu nebo dohodu se svým národním golfovým svazem nebo asociací za předpokladu, že tím nezíská žádný finanční zisk, ať už přímo nebo nepřímo, v době, kdy je stále amatérským golfistou.

Profesionální agenti, sponzoři a další třetí strany – Je přidáno nové Pravidlo 2-2(b), které umožňuje amatérskému golfistovi, který dovršil alespoň 18. rok věku, uzavřít smlouvu nebo dohodu s třetí stranou, která se týká výhradně golfistovy budoucnosti coby profesionálního golfisty, za předpokladu, že tím nezíská žádný finanční zisk, ať už přímo nebo nepřímo, v době, kdy je stále amatérským golfistou.

Pravidlo 3-2b. Ceny za hole-in-one

Nové Pravidlo 3-2b vyjímá z obecného limitu pro výhry ceny (včetně finančních) udělené za dosažení hole-in-one během normálního kola. Tato výjimka se týká výhradně cen za hole-in-one (nikoli soutěží „longest drive“ nebo „nearest to pin“) a nevztahuje se na jiné typy soutěží nebo soutěže s možností vícenásobné účasti.

Pravidlo 4-3. Náklady na živobytí

Je přidáno nové Pravidlo, které umožňuje amatérskému golfistovi dostávat podporu na obecné náklady na živobytí, za předpokladu, že tato podpora je schválena a vyplácena prostřednictvím hráčova národního golfového svazu nebo asociace.

Jak používat pravidla

Je zřejmé, že ne každý, kdo má výtisk Pravidel, je prostuduje od první do poslední stránky. Většina golfistů se do Pravidel podívá jen když potřebuje vyřešit pravidlový problém na hřišti. Nicméně abyste měli základní znalosti Pravidel a hráli golf rozumným způsobem, doporučujeme, abyste si přečetli alespoň „Stručného průvodce Pravidly“ a oddíl „Etiketa“, které jsou součástí této publikace.

V případě pravidlového problému na hřišti by ke zjištění odpovídajícího Pravidla a nalezení správné odpovědi měl pomoci rejstřík uvedený na konci Pravidel. Například pokud hráč náhodou pohne značkou označující polohu míče, když zvedá svůj míč na jamkovišti, určete příslušná otázce klíčová slova, jako jsou „předmět označující polohu míče“, „zvedání míče“ a „jamkoviště“ a vyhledejte si tyto pojmy v rejstříku. Příslušné pravidlo (Pravidlo 20-1) naleznete pod hlavičkou „Předmět označující polohu míče“ a „Zvednutí míče“. Přečtením tohoto Pravidla si pak potvrdíte správnou odpověď.

Kromě určení klíčových slov a použití rejstříku pomohou k efektivnímu a přesnému užití Pravidel následující body:

Rozlišujte formulace

Pravidla jsou psána velmi přesnou a promyšlenou formou. Měli byste mít na zřeteli a chápat následující rozdíly v použití slov:

- „může, smí“ = možnost, možný, volitelný postup (např. hráč může zrušit ránu)
- „měl by“ = doporučení, doporučený postup, který však není povinný (např. zapisovatel by měl zkontrolovat výsledek)
- „musí“ = předpis (a trest, pokud nedojde k jeho naplnění); (např. hole musí splňovat)
- „míč“ = je možno provést nahrazení míče (např. Pravidla 26, 27 a 28)
- „původní míč“ = nelze provést nahrazení míče (např. Pravidla 24-2 a 25-1)

Znejte definice

Pravidla obsahují více než padesát definovaných pojmů (jako např. Půda v abnormálním stavu, Pole atd.), které tvoří základ, na němž jsou Pravidla vystavěna. Dobrá znalost těchto definovaných pojmů (v textu jsou psány kurzívou) je velmi důležitá pro správné použití Pravidel.

Fakta případu

- K zodpovězení otázky týkající se Pravidel je nutno vzít do úvahy příslušná fakta a okolnosti případu. Měli byste určit:
- Formu hry (např. hra na jamky nebo hra na rány, dvouhra, čtyřhra, hra čtyřmi míči)
- Koho se situace týká (např. hráče, jeho partnera nebo nosiče, vnějšího vlivu)
- Kde situace nastala (např. na odpališti, v bankru, ve vodní překážce, na jamkovišti)
- Co se skutečně událo
- Časové souvislosti (např. hráč již odevzdal výsledkový lístek, soutěž byla ukončena)

Odvolávejte se na text Pravidel

Jak je uvedeno výše, pro většinu otázek, které mohou vyvstat na hřišti, by měl poskytnout odpověď rejstříkový odkaz a text příslušného Pravidla. V případě pochybností hrajte hřiště, jak je naleznete, a míč, jak leží. Po návratu do klubovny předložte problém Soutěžnímu výboru. Při řešení otázek, které nejsou zcela jasné z textu samotných Pravidel, pak může pomoci nahlédnutí do „Rozhodnutí o pravidlech golfu“ (Decisions on the Rules of Golf).

Oddíl II. - Definice

Definice jsou řazeny abecedně. V Pravidlech samých jsou definované pojmy psány *kurzívou*.

Bankr (Bunker)

„*Bankr*“ je písková *překážka*, vytvořená úpravou terénu; obvykle je to prohlubeň, v níž byla tráva a půda nahrazena pískem nebo podobným materiálem.

Travnaté plochy, které *bankr* ohraničují nebo v něm leží, počítaje v to i části vybudované z drnů (ať už travnaté či holé), nejsou jeho součástí. Stěna nebo hrana *bankru*, která není travnatá, je součástí *bankru*. Hranice *bankru* se promítají svisle dolů, ale ne vzhůru.

Míč je v *bankru*, jestliže v něm leží nebo se ho jakkoli dotýká.

Čtyřhra (Foursome)

Viz „*Formy hry na jamky*“ a „*Formy hry na rány*“.

Dráha patu (Line of Putt)

„*Dráha patu*“ je dráha, po které si hráč přeje, aby se jeho míč pohyboval po *úderu* zahraném na *jamkovišti*. S výjimkou Pravidla 16-1e zahrnuje *dráha patu* i rozumnou vzdálenost na obě strany od zamýšlené dráhy. *Dráha patu* nepokračuje za *jamku*.

Dvouhra (Single)

Viz „*Formy hry na jamky*“ a „*Formy hry na rány*“.

Formy hry na jamky (Forms of Match Play)

Dvouhra (Single): Zápas, ve kterém hraje jeden hráč proti jednomu hráči.

Trojhra (Threesome): Zápas, ve kterém hraje jeden hráč proti dvěma hráčům, přičemž každá *strana* hraje jedním míčem.

Čtyřhra (Foursome): Zápas, ve kterém hrají dva hráči proti dvěma hráčům, přičemž každá *strana* hraje jedním míčem.

Hra třemi míči (Three-Ball): Zápas, ve kterém hrají tři hráči vzájemně proti sobě, přičemž každý hraje svým míčem. Každý hráč tak hraje dva různé zápasy.

Hra o nejlepší míč (Best-Ball): Zápas, ve kterém hraje jeden hráč proti lepšímu míči dvou hráčů nebo proti nejlepšímu míči tří hráčů.

Hra čtyřmi míči (Four-Ball): Zápas, ve kterém hrají dva hráči svůj lepší míč proti lepšímu míči dvou jiných hráčů.

Formy hry na rány (Forms of Stroke Play)

Jednotlivci (Individual): Soutěž, ve které každý *soutěžící* hraje sám za sebe.

Čtyřhra (Foursome): Soutěž, ve které hrají dva *soutěžící* jako *partneři* společně jedním míčem.

Hra čtyřmi míči (Four-Ball): Soutěž, ve které hrají dva *soutěžící* jako *partneři*, přičemž každý hraje svůj míč. Za výsledek jamky se počítá nižší z výsledků obou *partnerů*. Pokud jeden z *partnerů* nedohraje jamku, není to trestné.

Poznámka: Soutěže proti bogey, proti par a Stableford viz Pravidlo 32-1.

Hra čtyřmi míči (Four-Ball)

Viz „*Formy hry na jamky*“ a „*Formy hry na rány*“.

Hra o nejlepší míč (Best-Ball)

Viz „*Formy hry na jamky*“.

Hra třemi míči (Three-Ball)

Viz „*Formy hry na jamky*“.

Hranice hřiště (Out of Bounds)

Viz „*Mimo hřiště*“.

Hřiště (Course)

„Hřiště“ je veškerá plocha uvnitř hranic případně stanovených *Soutěžním výborem* (viz Pravidlo 33-2).

Jamka (Hole)

„Jamka“ musí mít v průměru 4 1/4 palce (108 mm) a musí být nejméně 4 palce (101,6 mm) hluboká. Pokud je použita vložka, musí být zapuštěna nejméně 1 palec (25,4 mm) pod úroveň *jamkoviště*, pokud to půdní podmínky dovolují. Vnější průměr takové vložky nesmí přesáhnout 4 1/4 palce (108 mm).

Jamkoviště (Putting Green)

„Jamkoviště“ je plocha právě hrané jamky, která je zvláště upravena k patování nebo která je jako *jamkoviště* určena *Soutěžním výborem*. Míč je na *jamkovišti*, jestliže se ho jakkoli dotýká.

Míč je ztracen (Ball Lost)

Viz „Ztracený míč“.

Míč se pohnul (Ball Deemed to Move, Move or Moved)

Míč se „pohnul“, jestliže opustil svou polohu a zastavil se na jiném místě.

Míč v jamce (Ball Holed, Holed)

Míč je „v jamce“, jestliže v klidu leží uvnitř obvodu *jamky* a je celý pod úrovní okraje *jamky*.

Míč ve hře (Ball in Play)

Míč je „ve hře“, jakmile hráč zahraje *ránu z odpaliště*. Míč zůstává *ve hře*, dokud není zahrán do *jamky*, kromě případů, kdy je *ztracen*, je *mimo hřiště*, byl zvednut nebo byl *nahrazen* jiným míčem bez ohledu na to, zda je či není takové *nahrazení* povoleno. Míč, který takto *nahradil* původní míč, se stává *míčem ve hře*.

Jestliže hráč začne hrát jamku odjinud než z *odpaliště*, nebo jestliže zahraje míč odjinud než z *odpaliště* při pokusu o nápravu tohoto prohřešku, nejedná se o *míč ve hře* a platí ustanovení Pravidla 11-4 nebo 11-5. V ostatních případech, kdy si hráč zvolí nebo má určeno, že bude další *ránu* hrát z *odpaliště*, a zahraje míč odjinud než z *odpaliště*, jedná se o *míč ve hře*.

Výjimka ve hře na jamky: Jestliže hráč začne hrát jamku odjinud než z *odpaliště* a jeho soupeř neuplatní nárok na zrušení této *rány* v souladu s Pravidlem 11-4a, jedná se o *míč ve hře*.

Mimo hřiště (Out of Bounds)

„Mimo hřiště“ je území, která je za *hranicemi hřiště*, nebo libovolná část *hřiště*, která tak byla označena *Soutěžním výborem*.

Pokud je území *mimo hřiště* vyznačeno kolíky nebo plotem nebo pokud leží za kolíky nebo plotem, je čára určující *hranice hřiště* dána spojnicí vnitřních bodů sousedních kolíků nebo sloupků plotu v úrovni země, přičemž se neberou do úvahy šikmé podpěry. Jestliže jsou k vyznačení území *mimo hřiště* použity jak kolíky tak i čáry, pak kolíky toto území označují a čáry vymezují jeho hranici. Jestliže je *hranice hřiště* určena čarou na zemi, nachází se sama čára *mimo hřiště*. *Hranice hřiště* se promítají svisle vzhůru i dolů.

Míč je *mimo hřiště*, jestliže celý leží *mimo hřiště*. Hráč může stát *mimo hřiště* a hrát míč, který leží v *hřišti*.

Předměty, které vyznačují území *mimo hřiště*, jako stěny, ploty, kolíky a zábradlí, nejsou závady a jsou považovány za pevné. Kolíky, které označují území *mimo hřiště*, nejsou závady a jsou považovány za pevné.

Poznámka 1: Kolíky a čáry vyznačující *hranice hřiště* by měly být bílé.

Poznámka 2: *Soutěžní výbor* může vydat Místní pravidlo, kterým prohlásí kolíky, které *hranici hřiště* pouze označují, ale nevyznačují, za *závady*.

Náhodná voda (Casual Water)

„Náhodná voda“ je jakékoli dočasné nahromadění vody na *hřišti* jinde než ve *vodní překážce*, které je viditelné předtím anebo potom, co hráč zaujme *postoj*. Sníh a přírodní led kromě jinovatky jsou podle volby hráče buď *náhodná voda* nebo *volný přírodní předmět*. Umělý led je *závada*. Rosa a jinovatka nejsou *náhodná voda*.

Míč je v *náhodné vodě*, jestliže v ní leží nebo se jí jakkoli dotýká.

Náhodný zásah (Rub of the Green)

Když *vnější vliv* náhodou zastaví nebo vychýlí pohybující se míč, jedná se o „náhodný zásah“ (viz Pravidlo 19-1).

Nahrazený míč (Substituted Ball)

„Nahrazený míč“ je míč, který hráč uvedl do hry místo původního míče, který byl buď *ve hře*, *ztracen*, *mimo hřiště* nebo zvednut.

Nejbližší místo úlevy (Nearest Point of Relief)

„Nejbližší místo úlevy“ je místo, které se vztahuje k poskytnutí beztrestné úlevy od překážení *nepohyblivé závady* (Pravidlo 24-2), *půdy v abnormálním stavu* (Pravidlo 25-1) nebo *nesprávného jamkoviště* (Pravidlo 25-3).

Je to nejbližší takové místo na hřišti vzhledem k místu, kde míč leží:

- (i) které není blíže jamce a
- (ii) na kterém, pokud by míč na něm ležel, by nedocházelo k překážení daného objektu při takovém úderu, který by hráč zvolil, jestliže by v původní situaci nebyl příslušný překázející objekt vůbec přítomen.

Poznámka: Aby bylo *nejbližší místo úlevy* určeno přesně, měl by hráč použít tu hůl, se kterou by hrál svou následující *ránu*, jestliže by v původní situaci nebyl příslušný překázející faktor vůbec přítomen, a s ní pak simulovat pozici po *založení*, *směr hry* a *švih této rány*.

Nesprávné jamkoviště (Wrong Putting Green)

„Nesprávné jamkoviště“ je jakékoli jiné *jamkoviště* než *jamkoviště* právě hrané jamky. Pokud *Soutěžní výbor* nestanoví jinak, zahrnuje tento pojem i *cvičná jamkoviště* na *hřišti*.

Nesprávný míč (Wrong Ball)

„Nesprávný míč“ je jakýkoli jiný míč než hráčův:

- míč ve hře;
- provizorní míč; nebo
- ve hře na rány druhý míč hraný podle Pravidla 3-3 nebo Pravidla 20-7c;

přičemž sem patří:

- míč jiného hráče;
- opuštěný míč; a
- původní hráčův míč, jestliže již není *míčem* ve hře.

Poznámka: *Míč ve hře* zahrnuje i míč, kterým byl *nahrazen míč ve hře*, bez ohledu na to, zda je či není takové *nahrazení* povoleno.

Norující zvíře (Burrowing Animal)

„Norující zvíře“ je zvíře (jiné než červi, žížaly, hmyz a podobně), které vyhrabává díry za účelem vytvoření doupěte nebo úkrytu, např. králík, krtek, svišť, sysel nebo mlok.

Poznámka: Díra vytvořená jiným než *norujícím zvířetem*, např. psem, nepředstavuje *půdu v abnormálním stavu*, ledaže by byla označena nebo prohlášena za *půdu v opravě*.

Nosič (Caddie)

„Nosič“ je osoba, která v souladu s *Pravidly* pomáhá hráči, což může zahrnovat i nošení holí nebo péči o ně během hry.

Nosič, kterého zaměstnává více hráčů najednou, je vždy považován za *nosiče* toho z hráčů, kteří jeho služby sdílejí, o jehož míč (nebo o míč jeho *partnera*) se v danou chvíli jedná. *Výstroj*, kterou *nosič* nese, je rovněž považována za *výstroj* tohoto hráče. Pokud ovšem *nosič* jedná podle výslovných příkazů jiného z hráčů (nebo *partnera* takového hráče), kteří jeho služby sdílejí, je považován za *nosiče* právě toho hráče.

Odpaliště (Teeing Ground)

„Odpaliště“ je místo, odkud se začíná hrát právě hraná jamka. Je to pravouhlá plocha o délce dvou holí, jejíž přední a postranní okraj určují vnější obrysy dvou k tomu určených značek. Míč je mimo *odpaliště*, jestliže celý leží mimo ně.

Partner (Partner)

„Partner“ je hráč, který je součástí stejné *strany* jako daný hráč.

V *trojhře*, *čtyřhře*, *hře o nejlepší míč* a *hře čtyřmi míči* pojem „hráč“ zahrnuje hráčova *partnera* nebo *partnery* všude tam, kde to souvislosti připouštějí.

Podélná vodní překážka (Lateral Water Hazard)

„Podélná vodní překážka“ je *vodní překážka* nebo taková část *vodní překážky* situovaná tak, že je nemožné nebo *Soutěžním výborem* pokládáno za nepraktické spustit míč za *překážkou* v souladu s Pravidlem 26-1b. Veškerá půda a voda uvnitř *podélné vodní překážky* jsou její součástí.

Pokud jsou hranice *podélné vodní překážky* vyznačeny kolíky, kolíky samy jsou uvnitř *podélné vodní překážky* a hranice *podélné vodní překážky* je dána spojnicí vnějších bodů sousedních kolíků v úrovni země. Jestliže jsou k vyznačení *podélné vodní překážky* použity jak kolíky tak i čáry, pak kolíky *podélnou vodní překážku* označují a čáry vymezují její hranice. Jestliže je hranice *podélné vodní překážky* určena čarou na zemi, nachází se sama čára uvnitř *podélné vodní překážky*. Hranice *podélné vodní překážky* se promítají svisle vzhůru i dolů.

Míč je v *podélné vodní překážce*, jestliže v ní leží nebo se jí jakkoli dotýká.

Kolíky označující *podélnou vodní překážku* nebo vyznačující její hranice jsou *závady*.

Poznámka 1: Ta část *vodní překážky*, která má být hrána jako *podélná vodní překážka*, tak musí být zřetelně označena. Kolíky a čáry, které označují *podélnou vodní překážku* nebo vyznačují její hranici, musí být červené.

Poznámka 2: *Soutěžní výbor* může vydat Místní pravidlo zakazující hru z chráněné biozóny, která byla označena jako *podélná vodní překážka*.

Poznámka 3: *Soutěžní výbor* může prohlásit *podélnou vodní překážku* za *vodní překážku*.

Pole (Through the Green)

„*Pole*“ je celá plocha *hřiště* kromě:

- a. *odpaliště* a *jamkoviště* právě hrané jamky; a
- b. všech *překážek* na *hřišti*.

Postoj (Stance)

Hráč zaujme „*postoj*“, jestliže se postaví chodidly do takové pozice, ve které je připraven zahrát *ránu*.

Pozorovatel (Observer)

„*Pozorovatel*“ je osoba určená *Soutěžním výborem* k tomu, aby pomáhala *rozhodčímu* rozhodovat otázky skutkové podstaty a oznamovala mu jakékoli porušení *Pravidel*. *Pozorovatel* by neměl obsluhovat *praporkovou tyč*, stát u *jamky* nebo označovat její polohu ani zvedat míč nebo označovat jeho polohu.

Praporková tyč (Flagstick)

„*Praporková tyč*“ je přenosný rovný ukazatel, umístěný ve středu *jamky*, aby ukazoval její polohu. *Praporková tyč* musí mít kruhový průřez a může, ale nemusí být opatřena praporkem nebo jinými doplňky. Je zakázáno použít vycpávky nebo materiály pohlcující nárazy, které by mohly nepřípustně ovlivnit pohyb míče.

Pravidlo nebo Pravidla (Rule or Rules)

Pojem „*Pravidla*“ zahrnuje:

- a. Pravidla golfu a jejich výklad, tak jak je obsažen v „Rozhodnutích o Pravidlech golfu“ (Decisions on the Rules of Golf);
- b. všechny podmínky soutěže stanovené *Soutěžním výborem* podle Pravidla 33-1 a Dodatku I;
- c. všechna Místní pravidla stanovená *Soutěžním výborem* podle Pravidla 33-8a a Dodatku I; a
- d. specifikace týkající se:
 - (i) holí a míčů, uvedené v Dodatcích II a III, a jejich výklad jak je obsažen v „Průvodci pravidly týkající se holí a míčů“ (A Guide to the Rules on Clubs and Balls); a
 - (ii) zařízení a další *výstroje* uvedené v Dodatku IV.

Provizorní míč (Provisional Ball)

„*Provizorní míč*“ je míč hraný podle Pravidla 27-2 vzhledem k míči, který může být *ztracen* mimo *vodní překážku* nebo může být *mimo hřiště*.

Přednost (Honour)

Hráč, který má hrát z *odpaliště* jako první, má „*přednost*“.

Předsunutý pozorovatel (Forecaddie)

„*Předsunutý pozorovatel*“ je osoba určená *Soutěžním výborem* k tomu, aby ukazovala hráčům polohu jejich míčů během hry. *Předsunutý pozorovatel* je považován za *vnější vlív*.

Překážky (Hazards)

„*Překážkou*“ je každý *bankr* nebo *vodní překážka*.

Půda v abnormálním stavu (Abnormal Ground Condition)

„Půda v abnormálním stavu“ zahrnuje náhodnou vodu, půdu v opravě a díru, hromádku či cestičku na hřišti vytvořenou norujícím zvířetem, plazem či ptákem.

Půda v opravě (Ground Under Repair)

„Půda v opravě“ je každá část hřiště, která tak byla označena z příkazu *Soutěžního výboru* nebo která byla za takovou prohlášena pověřeným zástupcem *Soutěžního výboru*. Veškerá půda, tráva, křoví, stromy a ostatní rostoucí rostliny v *půdě v opravě* jsou její součástí. Hromada materiálu určená k odvozu, stejně jako jáma vyhloubená správou hřiště, je *půdou v opravě*, a to i v případě, že tak není označena. Odřezky trávy nebo jiný materiál ponechaný na hřišti, které nejsou určeny odvozu, nejsou *půdou v opravě*, pokud to tak není označeno.

Pokud jsou hranice *půdy v opravě* vyznačeny kolíky, kolíky samy jsou uvnitř *půdy v opravě* a hranice *půdy v opravě* je dána spojnicí vnějších bodů sousedních kolíků v úrovni země. Jestliže jsou k vyznačení *půdy v opravě* použity jak kolíky tak i čáry, pak kolíky *půdy v opravě* označují a čáry vymezují její hranice. Jestliže je hranice *půdy v opravě* určena čarou na zemi, nachází se sama čára uvnitř *půdy v opravě*. Hranice *půdy v opravě* se promítají svisle dolů, ale ne vzhůru.

Míč je v *půdě v opravě*, jestliže v ní leží nebo se jí jakkoli dotýká.

Kolíky označující *půdu v opravě* nebo vyznačující její hranice jsou *závady*.

Poznámka: *Soutěžní výbor* může vydat Místní pravidlo zakazující hru z *půdy v opravě* nebo z chráněné biozóny, která byla označena jako *půda v opravě*.

R&A (R&A)

„R&A“ znamená R&A Rules Limited.

Rada (Advice)

„Rada“ je každé sdělení nebo domněnka, které by mohly ovlivnit hráče při rozhodování ve hře, výběru hole nebo způsobu provedení *úderu*.

Informace o *Pravidlech*, vzdálenostech nebo o všeobecně známých skutečnostech, jako jsou poloha *překážky* nebo umístění *praporkové tyče* na *jamkovišti*, se nepovažuje za *radu*.

Rána, Úder (Stroke)

„Rána“ je pohyb holí směrem dopředu provedený s úmyslem udeřit míč a uvést jej do pohybu. Pokud hráč úmyslně a dobrovolně změni dráhu prošvihnutí před tím, než hlava hole dosáhne úrovně míče, nejedná se o *ránu*.

Rozhodčí (Referee)

„Rozhodčí“ je osoba určená *Soutěžním výborem* k tomu, aby rozhodovala o otázkách skutkové podstaty a uplatňovala *Pravidla*. Musí se zabývat každým porušením *Pravidel*, které zpozoruje nebo které je mu oznámeno.

Rozhodčí by neměl obsluhovat *praporkovou tyč*, stát u *jamky* nebo označovat její polohu ani zvedat míč nebo označovat jeho polohu.

Výjimka ve hře na jamky: Vyjma případu, kdy je *rozhodčí* určen k doprovázení hráčů po celou dobu zápasu, nemá oprávnění zasahovat do průběhu zápasu jinak než v souvislosti s *Pravidlem* 1-3, 6-7 nebo 33-7.

Směr hry (Line of Play)

„*Směr hry*“ je směr, kterým si hráč přeje, aby se jeho míč po *úderu* pohyboval, včetně rozumné vzdálenosti na obě strany od zamýšleného směru. *Směr hry* se promítá od země svisle vzhůru, ale nepokračuje za *jamku*.

Soupeř (Opponent)

„*Soupeř*“ je zástupce *strany*, proti které hráčova *strana* hraje zápas ve hře na jamky.

Soutěžící (Competitor)

„*Soutěžící*“ je účastník soutěže ve hře na rány. „*Spoluhráč*“ je hráč, který hraje ve stejné skupině jako *soutěžící*, přičemž nejsou navzájem *partnery*.

Ve *čtyřhře* na rány nebo ve hře na rány *čtyřmi míči* pojem „*soutěžící*“ a „*spoluhráč*“ zahrnují hráčova *partnery* všude tam, kde to souvislosti připouštějí.

Soutěžní výbor (Committee)

„*Soutěžní výbor*“ je výbor řídící soutěž. V případě, že skutečnosti nastaly mimo soutěž, je *Soutěžním výborem* výbor řídící *hřiště*.

Spoluhráč (Fellow-Competitor)

Viz „*Soutěžící*“.

Stanovené kolo (Stipulated Round)

„*Stanoveným kolem*“ se rozumí sehrání všech jamek na *hřišti* ve správném pořadí, pokud *Soutěžní výbor* nestanoví jinak. Počet jamek *stanoveného kola* je 18, pokud *Soutěžní výbor* nestanoví počet nižší. Ohledně prodloužení *stanoveného kola* ve hře na jamky viz Pravidlo 2-3.

Strana (Side)

„*Stranu*“ tvoří hráč nebo dva či více hráčů, kteří jsou *partnery*. Ve hře na jamky jsou všichni zástupci soupeřící *strany soupeři*. Ve hře na rány jsou zástupci všech *stran soutěžící* a zástupci různých *stran* hrající spolu v jedné skupině jsou *spoluhráči*.

Trestná rána (Penalty Stroke)

„*Trestná rána*“ je rána připočtená podle určitého *Pravidla* k výsledku hráče nebo *strany*. V *trojhře* a *čtyřhře* nemají *trestné rány* vliv na pořadí ve hře.

Trojhra (Threesome)

Viz „*Formy hry na jamky*“.

Vnější vliv (Outside Agency)

Ve hře na jamky je „*vnější vliv*“ jakýkoli činitel kromě hráčovy nebo *soupeřovy strany*, *nosiče* kterékoli *strany*, míče hraného kteroukoli *stranou* na právě hrané jamce a *vybavení* kterékoli *strany*.

Ve hře na rány je „*vnější vliv*“ jakýkoli činitel kromě *strany soutěžícího*, *nosiče* této *strany*, míče hraného touto *stranou* na právě hrané jamce a *vybavení* této *strany*.

Vnější vliv zahrnuje *rozhodčího*, *zapisovatele*, *pozorovatele* i *předsunutého pozorovatele*. Vítr ani voda nejsou *vnějším vlivem*.

Vodní překážka (Water Hazard)

„*Vodní překážka*“ je jakékoli moře, jezero, rybník, řeka, strouha, odvodňovací příkop nebo jiný otevřený vodní tok (bez ohledu na to, zda obsahuje nebo neobsahuje vodu) a cokoli na *hřišti*, co je podobné povahy. Veškerá půda a voda uvnitř *vodní překážky* jsou její součástí.

Pokud jsou hranice *vodní překážky* vyznačeny kolíky, kolíky samy jsou uvnitř *vodní překážky* a hranice *vodní překážky* je dána spojnicí vnějších bodů sousedních kolíků v úrovni země. Jestliže jsou k vyznačení *vodní překážky* použity jak kolíky tak i čáry, pak kolíky *vodní překážku* označují a čáry vymezují její hranice. Jestliže je hranice *vodní překážky* určena čarou na zemi, nachází se sama čára uvnitř *vodní překážky*. Hranice *vodní překážky* se promítají svisle vzhůru i dolů.

Míč je ve *vodní překážce*, jestliže v ní leží nebo se jí jakkoli dotýká.

Kolíky označující *vodní překážku* nebo vyznačující její hranice jsou *závady*.

Poznámka 1: Kolíky a čáry, které označují *vodní překážku* nebo vyznačují její hranici, musí být žluté.

Poznámka 2: *Soutěžní výbor* může vydat Místní pravidlo zakazující hru z chráněné biozóny, která byla označena jako *vodní překážka*.

Volné přírodní předměty (Loose Impediments)

„*Volné přírodní předměty*“ jsou přírodní předměty jako

- kameny, listy, snítky, větve a podobně,
- trus,
- červi, žížaly, hmyz a podobně, jejich zbytky a hromádky jimi způsobené, pokud nejsou:
- upevněné nebo přirostlé,
- pevně zapuštěné v zemi, nebo
- ulpívající na míči.

Písek a volná zemina jsou *volné přírodní předměty* pouze na *jamkovišti*, ale nikde jinde.

Sníh a přírodní led kromě jinovatky jsou podle volby hráče buď *náhodná voda*, nebo *volný přírodní předmět*.

Rosa a jinovatka nejsou *volné přírodní předměty*.

Výstroj (Equipment)

„*Výstroj*“ je vše, co hráč používá, má na sobě nebo nese nebo co pro něj nese jeho *partner* nebo některý z jejich *nosičů*, kromě míče nebo míčů, které hráč hraje na právě hrané jamce, a malých předmětů, jako jsou mince nebo *týčka*, pokud jsou použity k označení polohy míče nebo k vyznačení prostoru, do kterého se má míč spustit. *Výstroj* zahrnuje golfový vozík (i motorizovaný).

Poznámka 1: Míč, kterým hráč hraje na právě hrané jamce, je považován za *výstroj*, jestliže byl zvednut a nebyl vrácen zpět do hry.

Poznámka 2: Pokud je vozík používán společně dvěma nebo více hráči, pak je tento vozík a vše v něm i na něm považován za *výstroj* jednoho z hráčů sdílejících vozík.

Pokud ovšem vozíkem pohybuje některý z hráčů (nebo *partner* takového hráče), kteří jej sdílejí, je tento vozík a vše v něm i na něm považováno za *výstroj* právě toho hráče. Jinak je tento vozík a vše v něm i na něm považováno za *výstroj* toho z hráčů, kteří vozík sdílejí, o jehož míč (nebo o míč jehož *partnera*) se v danou chvíli jedná.

Založení za míč (Addressing the Ball)

Hráč „*založí za míč*“, jestliže přiloží hůl k zemi bezprostředně před nebo za míč, bez ohledu na to, zda zaujal *postoj*.

Zapisovatel (Marker)

„*Zapisovatel*“ je osoba určená *Soutěžním výborem* k tomu, aby ve hře na rány zapisovala výsledky *soutěžícího*. *Zapisovatelem* může být spolutráč. *Zapisovatel* není *rozhodčí*.

Závady (Obstructions)

„*Závada*“ je cokoli uměle vytvořeného včetně umělých povrchů a okrajů silnic a cest, jakož i umělý led, kromě:

- předmětů určujících *hranice hřiště* jako stěny, ploty, kolíky a zábradlí;
- jakékoli části nepohyblivého uměle vytvořeného předmětu, která je *mimo hřiště*; a
- všech konstrukcí prohlášených *Soutěžním výborem* za nedílnou součást *hřiště*.

Závada je pohyblivá, jestliže může být přesunuta bez vynaložení nadměrného úsilí, bez nepřipustného zdržování hry a bez poškození. V opačném případě se jedná o nepohyblivou *závadu*.

Poznámka: *Soutěžní výbor* může vydat Místní pravidlo, ve kterém prohlásí určitou pohyblivou *závadu* za nepohyblivou.

Ztracený míč (Lost Ball)

Míč je „*ztracený*“, jestliže:

- není nalezen nebo identifikován hráčem jako jeho vlastní do 5 minut od okamžiku, kdy jej hráčova *strana* nebo některý z jejich *nosičů* začal hledat; nebo
- hráč zahrál *ránu provizorním míčem* z místa, kde pravděpodobně leží původní míč, nebo z místa, které je blíže *jamce* než takovéto místo (viz Pravidlo 27-2b); nebo
- hráč uvedl do hry jiný míč s trestem ztráty rány a vzdáleností podle Pravidla 26-1a, 27-1 nebo 28a; nebo
- hráč uvedl do hry jiný míč, protože bylo známo nebo prakticky jisté, že původním míčem, který nebyl nalezen, *pohnul vnější vliv* (viz Pravidlo 18-1), nebo že se původní míč nachází v *závadě* (viz Pravidlo 24-3), v *půdě v abnormálním stavu* (viz Pravidlo 25-1c) nebo ve *vodní překážce* (viz Pravidlo 26-1b nebo c); nebo
- hráč zahrál *ránu nahrazeným míčem*.

Čas, po který hráč hrál *nesprávným míčem*, se nezapočítává do pětiminutového limitu povoleného pro hledání míče.

Hra

Pravidlo 1 - Hra

Definice

Všechny definované pojmy jsou psány *kurzívou*. Jejich abecední seznam je uveden v oddíle Definice - viz stránky 23-37.

1-1 Všeobecně

Golfová hra spočívá v hraní míčem holí z *odpaliště* do *jamky* jednou nebo více postupnými *ranami* v souladu s *Pravidly*.

1-2. Ovlivňování pohybu míče nebo změna fyzických podmínek

Hráč nesmí (i) podniknout nic s úmyslem ovlivnit pohyb *míče ve hře*, ani (ii) změnit fyzické podmínky s úmyslem ovlivnit hru na jamce.

Výjimky:

1. Úkon, který je výslovně povolen nebo zakázán jiným *Pravidlem*, se řeší podle tohoto *Pravidla*, nikoli podle *Pravidla 1-2*.
2. Úkon, jehož cílem je výhradně péče o *hřiště*, není porušením *Pravidla 1-2*.

*TREST ZA PORUŠENÍ PRAVIDLA 1-2:

Hra na jamky - ztráta jamky; Hra na rány - dvě trestné rány.

**V případě závažného porušení Pravidla 1-2 může Soutěžní výbor hráče diskvalifikovat.*

Poznámka 1: Hráč se dopustí závažného porušení *Pravidla 1-2*, jestliže *Soutěžní výbor* usoudí, že svým jednáním, kterým porušil toto *Pravidlo*, umožnil sobě nebo jinému hráči získat významnou výhodu, nebo že jiný hráč, kromě jeho *partnera*, byl významně znevýhodněn.

Poznámka 2: Ve hře na rány, pokud nejde o závažné porušení a z něj vyplývající diskvalifikaci, musí hráč, který porušil *Pravidlo 1-2* ovlivněním pohybu svého vlastního míče, hrát míč z místa, kde ho zastavil, nebo v případě, že ho vychýlil, z místa, kde se míč zastavil. Pokud byl pohyb hráčova míče úmyslně ovlivněn *spoluhráčem* nebo jiným *vnějším vlivem*, platí pro hráče ustanovení *Pravidla 1-4* (viz *Poznámka u Pravidla 19-1*).

1-3. Dohoda o nedodržování Pravidel

Hráči se nesmí dohodnout na nedodržení libovolného *Pravidla* ani na neudělení trestu za porušení *Pravidel*.

TREST ZA PORUŠENÍ PRAVIDLA 1-3:

Hra na jamky - diskvalifikace obou *stran*,

Hra na rány - diskvalifikace všech *soutěžících*, kteří toto *Pravidlo* poruší.

(Dohoda o hraní mimo pořadí ve hře na rány - viz *Pravidlo 10-2c*.)

1-4. Situace, na které Pravidla nepamatují

Jestliže sporný případ nelze rozhodnout podle *Pravidel*, mělo by se rozhodnout podle práva slušnosti.

Pravidlo 2 - Hra na jamky

Definice

Všechny definované pojmy jsou psány *kurzívou*. Jejich abecední seznam je uveden v oddíle Definice - viz stránky 23-37.

2-1. Všeobecně

Zápas je hrou jedné *strany* proti druhé. Pokud *Soutěžní výbor* nestanoví jinak, hraje se zápas na jedno *stanovené kolo*.

V jamkové hře se hraje o jednotlivé jamky.

Pokud není v *Pravidlech* stanoveno jinak, vyhrává jamku *strana*, která zahraje míč do *jamky* menším počtem *ran*. V zápase hraném s hendikepy vyhrává jamku *strana*, jejíž čistý výsledek je nižší.

Stav zápasu se vyjadřuje pomocí těchto výrazů: *strana* „vede“ o tolik a tolik jamek (holes up), *strany* jsou „nerozhodně“ (all square) a tolik a tolik jamek „zbývá ke hraní“ (to play).

Strana nemůže prohrát (je „dormie“), jestliže vede o tolik jamek, kolik jich zbývá ke hraní.

2-2. Půlení jamky

Jamka je půlena, jestliže obě *strany* zahrají míč do *jamky* stejným počtem *ran*.

Jestliže je hráči udělen nějaký trest poté, co již dohrál jamku, a soupeři zbývá právě jedna *rána* k půlení jamky, je jamka půlena.

2-3. Vítěz zápasu

Zápas vyhrává *strana*, která vede o více jamek, než zbývá ke hraní.

V případě nerozhodného zápasu může *Soutěžní výbor* prodloužit *stanovené kolo* o tolik jamek, kolik jich je třeba k rozhodnutí zápasu.

2-4. Darování příští rány, jamky nebo zápasu

Hráč může soupeři darovat zápas kdykoli před jeho zahájením nebo ukončením.

Hráč může soupeři darovat jamku kdykoli před jejím zahájením nebo ukončením.

Hráč může soupeři darovat příští *ránu*, kdykoli je soupeřův míč v klidu. Má se za to, že soupeř zahrál míč do *jamky* svou příští *ranou*. Míč může odstranit kterákoli *strana*.

Darování nemůže být odmítnuto nebo odvoláno.

(Míč přesahuje okraj jamky - viz Pravidlo 16-2)

2-5. Pochybnosti o postupu, Spory a nároky

Jestliže vznikne v jamkové hře mezi hráči pochybnost nebo spor, může hráč vznést nárok. Jestliže není v přijatelném čase dosažitelný oprávněný zástupce *Soutěžního výboru*, musí hráči pokračovat v zápase bez zdržování.

Soutěžní výbor může posoudit nárok jen tehdy, jestliže hráč vznášející nárok uvědomí svého soupeře, (i) že vznáší nárok, nebo že požaduje rozhodnutí, (ii) o okolnostech situace, na kterých zakládá svůj nárok nebo požadavek rozhodnutí.

Nárok vztahující se k některé z předchozích jamek zápasu může *Soutěžní výbor* posoudit, pouze pokud je založen na skutečnostech, které nebyly hráči vznášejícímu nárok dříve známy, a tento hráč obdržel od soupeře nesprávnou informaci (Pravidla 6-2a a 9). Takový nárok musí být vznesen včas.

Soutěžní výbor nemůže posoudit žádný pozdější nárok poté, co byl oficiálně vyhlášen výsledek zápasu, ledaže je *Soutěžní výbor* přesvědčen, že (i) tento nárok je založen na okolnostech, které nebyly hráči vznášejícímu nárok známy před oficiálním vyhlášením výsledku zápasu, (ii) tento hráč obdržel od *soupeře* nesprávnou informaci a že (iii) *soupeř* podal tuto nesprávnou informaci vědomě. Pro posouzení takového nároku není dáno žádné časové omezení.

Poznámka 1: Hráč může ignorovat porušení *Pravidel* svým soupeřem, pokud nedojde k dohodě stran ohledně nedodržování *Pravidel* (Pravidlo 1-3).

Poznámka 2: Pokud má hráč ve hře na jamky pochybnosti o svých právech nebo o správném postupu, nemůže dohrát jamku dvěma míči.

2-6. Všeobecný trest

Pokud není stanoveno jinak, je trestem za porušení *Pravidel* v jamkové hře ztráta jamky.

Pravidlo 3 - Hra na rány

Definice

Všechny definované pojmy jsou psány *kurzívou*. Jejich abecední seznam je uveden v oddíle Definice - viz stránky 23-37.

3-1. Všeobecně; Vítěz

Soutěž ve hře na rány spočívá v tom, že *soutěžící* postupně odehrají všechny jamky *stanoveného kola* nebo kol a pro každé kolo odevzdají výsledkový lístek, na kterém je pro každou jamku zapsán hrubý výsledek. Každý *soutěžící* hraje proti všem ostatním *soutěžícím* v dané soutěži.

Vítězem je *soutěžící*, který zahraje *stanovené kolo* nebo kola na nejnižší počet *ran*.

Vítězem hendikepové soutěže je hráč, jehož čistý výsledek *stanoveného kola* nebo kol je nejnižší.

3-2. Nedohrání jamky

Hráč **je diskvalifikován**, jestliže nedohraje některou jamku a nenapraví svůj omyl dříve, než odehraje *ránu* z následujícího *odpalště*, nebo v případě poslední jamky kola, než opustí *jamkoviště*.

3-3. Pochybnosti o postupu

a. Postup

Pokud má *soutěžící* ve hře na rány během hraní jamky pochybnosti o svých právech nebo o správném postupu, může jamku beztrešně dohrát dvěma míči.

Předtím než v takové situaci hráč podnikne další kroky, musí *soutěžící* oznámit svému *zapisovateli* či *spoluhráči* svůj úmysl hrát dva míče a také to, který z míčů si přeje započítat, jestliže to *Pravidla* dovolí.

Hráč musí nahlásit okolnosti případu *Soutěžnímu výboru* před tím, než odevzdá svůj výsledkový lístek. Pokud tak neučiní, **je diskvalifikován**.

Poznámka: Jestliže *soutěžící* podnikne další kroky předtím, než začne danou situaci řešit, Pravidlo 3-3 se neuplatní. Započítává se výsledek dosažený původním míčem. Jestliže původní míč není mezi hranými míči, započítá se výsledek dosažený prvním míčem, který byl uveden do hry a to i když *Pravidla* nepřipouštějí postup použitý pro tento míč. *Soutěžící* není nicméně potrestán za hru druhým míčem a *trešné rány* obdržené výhradně při hraní tohoto míče se nezapočítávají.

b. Určení výsledku jamky

- (i) Jestliže byl míč, který si *soutěžící* předem zvolil, aby se mu započítával, zahrán v souladu s *Pravidly*, je výsledkem *soutěžícího* na dané jamce výsledek dosažený tímto míčem. Jinak se započítává výsledek dosažený zbylým míčem, jestliže *Pravidla* připouštějí postup použitý pro tento míč.
- (ii) Jestliže *soutěžící* předem neoznámí, že hodlá dohrát jamku dvěma míči nebo který z míčů si přeje započítat, započítává se výsledek dosažený původním míčem, pokud byl původní míč zahrán v souladu s *Pravidly*. Jestliže původní míč není mezi hranými míči, započítává se výsledek dosažený prvním míčem, který byl uveden do hry, pokud byl tento míč zahrán v souladu s *Pravidly*. Jinak se započítává výsledek dosažený zbylým míčem, jestliže *Pravidla* připouštějí postup použitý pro tento míč.

Poznámka 1: Jestliže *soutěžící* hraje druhý míč podle Pravidla 3-3, pak se *rány* zahrané následně po aplikaci tohoto Pravidla míčem, jehož výsledek se nezapočítává, ani *trešné rány* obdržené výhradně při hraní tohoto míče, nezapočítávají.

Poznámka 2: Druhý míč hraný podle Pravidla 3-3 není *provizorním míčem* podle Pravidla 27-2.

3-4. Odmítnutí podrobit se Pravidlu

Hráč **je diskvalifikován**, jestliže se odmítne podrobit *Pravidlu*, které se dotýká práv jiného hráče.

3-5. Všeobecný trest

Jestliže není stanoveno jinak, jsou trestem za porušení *Pravidel* ve hře na rány dvě *trešné rány*.

Hole a míč

R&A si vyhrazuje právo kdykoli změnit Pravidla týkající se holí a míčů (viz Dodatky II a III), jakož i vydávat a měnit výklady těchto *Pravidel*.

Pravidlo 4 - Hole

Jestliže hráč pochybuje o tom, zda je jeho hůl vyhovující, měl by se poradit s R&A.

Výrobce by měl zaslat R&A vzorek hole, kterou hodlá vyrábět, k posouzení, zda tato hůl vyhovuje *Pravidlům*. Zasláný vzorek se stává majetkem R&A pro potřeby odkazu. Jestliže výrobce před sériovou výrobou nebo uvedením hole na trh takový vzorek nezašle nebo v případě, že vzorek poslal, nepočká do vydání rozhodnutí, činí tak s vědomím nebezpečí rozhodnutí, že hůl *Pravidlům* nevyhovuje.

Definice

Všechny definované pojmy jsou psány *kurzívou*. Jejich abecední seznam je uveden v oddíle Definice - viz stránky 23-37.

4-1. Tvar a provedení holí

a. Všeobecně

Hráčovy hole musí vyhovovat tomuto Pravidlu a ustanovením, specifikacím a výkladům uvedeným v Dodatku II.

Poznámka: Soutěžní výbor může v podmínkách soutěže (Pravidlo 33-1) vyžadovat, aby hlava hole každého drajvru, který hráč nese, určená modelem a úhlem náklonu úderové plochy, byla uvedena na aktuálním „Seznamu vyhovujících hlav drajvrů“ (List of Conforming Driver Heads), vydávaném R&A.

b. Opotřebením a změny

Jestliže vyhovuje *Pravidlům* nová hůl, vyhovuje jim i po normálním opotřebením. Jakákoli část hole, která byla úmyslně změněna, je považována za novou a musí *Pravidlům* vyhovovat ve svém změněném stavu.

4-2. Změna herních vlastností hole a cizí materiál

a. Změna herních vlastností hole

Herní vlastnosti hole nesmí být v průběhu *stanoveného kola* záměrně změněny seřízením ani jiným způsobem.

b. Cizí materiál

Na lím hole nesmí být aplikován žádný cizí materiál s úmyslem ovlivnit pohyb míče.

***TREST ZA TO, ŽE HRÁČ NESE HŮL PORUŠUJÍCÍ PRAVIDLA 4-1 nebo 4-2, ANIŽ BY S NÍ ZAHRÁL RÁNU:**

Hra na jamky - Po dohrání jamky, na níž bylo zjištěno porušení tohoto Pravidla, se upraví stav zápasu tak, že se odečte po jedné jamce za každou jamku, na níž došlo k porušení tohoto Pravidla. Nejvyšší možný trest v jednom kole je odečtení dvou jamek.

Hra na rány - Dvě trestné rány za každou jamku, na níž došlo k porušení tohoto Pravidla. Nejvyšší možný trest v jednom kole jsou čtyři trestné rány (dvě rány na prvních dvou jamkách, kde došlo k porušení tohoto Pravidla).

Hra na jamky i hra na rány - v případě zjištění porušení tohoto Pravidla mezi dvěma jamkami se má za to, že ke zjištění došlo během hraní následující jamky, s odpovídajícími důsledky ohledně trestu.

Soutěže proti par a proti bogey - Viz Poznámka 1 u Pravidla 32-1a.

Stableford - Viz Poznámka 1 u Pravidla 32-1b.

*Jakmile hráč zjistí, že některá hůl nebo hole, které nese, jsou v rozporu s Pravidlem 4-1 nebo 4-2, musí je ihned prohlásit za vyřazené ze hry a uvědomit o tom svého *soupeře* ve hře na jamky nebo svého *zapisovatele* či *spoluhráče* ve hře na rány. Pokud tak neučiní, je diskvalifikován.

TREST ZA ZAHRÁNÍ RÁNY HOLÍ PORUŠUJÍCÍ PRAVIDLA 4-1 nebo 4-2:

Diskvalifikace.

4-3. Poškozené hole: oprava a výměna

a. Poškození v důsledku normální hry

Jestliže dojde během *stanoveného kola* k poškození hráčovy hole v důsledku normální hry, může hráč:

- (i) používat takto poškozenou hůl po zbytek *stanoveného kola*, nebo
- (ii) bez nepřípustného zdržování hry ji opravit nebo ji nechat opravit, nebo
- (iii) jako další možnost, pouze pokud je hůl nezpůsobilá ke hře, nahradit ji jakoukoli jinou holí. Výměna hole nesmí nepřípustně zdržovat hru (Pravidlo 6-7). K výměně nesmí být použita hůl, kterou si pro hru vybrala jiná osoba hrající na *hřišti*, ani hůl sestavená z komponent nesených během *stanoveného kola* hráčem nebo pro něj.

TREST ZA PORUŠENÍ PRAVIDLA 4-3a:

Viz trest za porušení Pravidla 4-4a nebo b a Pravidla 4-4c.

Poznámka: Hůl je nezpůsobilá ke hře, jestliže je podstatně poškozena, např. násada je nalomena, podstatným způsobem ohnuta nebo dojde k jejímu zlomení, dojde k uvolnění, odpadnutí či podstatné deformaci hlavy hole; nebo se uvolní držadlo. Hůl není nezpůsobilá ke hře pouze proto, že došlo ke změně úhlu přiložení hlavy hole k zemi nebo k náklonu líce hole nebo je hlava hole poškrábaná.

b. Jiné poškození než v důsledku normální hry

Jestliže dojde během *stanoveného kola* k poškození hráčovy hole jinak než v důsledku normální hry, přičemž se hůl stane nevyhovující nebo dojde ke změně jejích herních vlastností, nesmí hráč následně tuto hůl během kola použít ani vyměnit.

TREST ZA PORUŠENÍ PRAVIDLA 4-3b:

Diskvalifikace.

c. Poškození před zahájením kola

Hráč může používat hůl, která byla poškozena před zahájením kola, pokud takto poškozená hůl vyhovuje *Pravidlům*.

Poškození hole, ke kterému došlo před zahájením kola, může být opraveno během kola, pokud se tím nezmění herní vlastnosti hole a nepřípustně se nezdrží hra.

TREST ZA PORUŠENÍ PRAVIDLA 4-3c:

Viz trest za porušení Pravidla 4-1 nebo 4-2.

(Nepřípustné zdržování - viz Pravidlo 6-7)

4-4. Přípustný počet holí

a. Výběr a doplnění holí

Hráč nesmí zahájit *stanovené kolo* s více než 14 holemi. Během tohoto kola pak smí hráč používat pouze takto zvolené hole. Pouze pokud začal kolo s méně než 14 holemi, může hráč doplnit libovolný počet holí, pokud tím celkový počet jeho holí nepřesáhne 14.

Doplnění hole nebo holí nesmí nepřípustně zdržovat hru (Pravidlo 6-7). K výměně nesmí být použita hůl, kterou si pro hru vybrala jiná osoba hrající na *hřišti*, ani hůl sestavená z komponent nesených během *stanoveného kola* hráčem nebo pro něj.

b. Partneři mohou sdílet hole

Partneři mohou sdílet hole, pokud celkový počet všech jejich holí nepřesahuje 14.

TREST ZA PORUŠENÍ PRAVIDLA 4-4a nebo b, BEZ OHLEDU NA POČET PŘEBYTEČNÝCH HOLÍ:

Hra na jamky - Po dohrání jamky, na níž bylo zjištěno porušení tohoto Pravidla, se upraví stav zápasu tak, že se odečte po jedné jamce za každou jamku, na níž došlo k porušení tohoto Pravidla. Nejvyšší možný trest v jednom kole je odečtení dvou jamek.

Hra na rány - Dvě trestné rány za každou jamku, na níž došlo k porušení tohoto Pravidla. Nejvyšší možný trest v jednom kole jsou čtyři trestné rány (dvě rány na prvních dvou jamkách, kde došlo k porušení tohoto Pravidla).

Hra na jamky i hra na rány - v případě zjištění porušení tohoto Pravidla mezi dvěma jamkami se má za to, že ke zjištění došlo během hraní právě dohrané jamky, a trest za porušení Pravidla 4-4a nebo b se tak nevztahuje na následující jamku.

Soutěže proti par a proti bogey - Viz Poznámka 1 u Pravidla 32-1a.

[Stableford](#) - Viz Poznámka 1 u Pravidla 32-1b.

c. Vyřazení přebytké hole ze hry

Jakmile hráč zjistí, že některá hůl nebo hole, které nese nebo používá, jsou v rozporu s Pravidlem 4-3a(iii) nebo Pravidla 4-4, musí je ihned prohlásit za vyřazené ze hry a uvědomit o tom svého *soupeře* ve hře na jamky nebo svého *zapisovatele* či *spoluhráče* ve hře na rány. Tuto hůl nebo hole pak po zbytek *stanoveného kola* hráč nesmí použít.

TREST ZA PORUŠENÍ PRAVIDLA 4-4c:

Diskvalifikace.

Pravidlo 5 - Míč

Jestliže hráč pochybuje o tom, zda je jeho míč vyhovující, měl by se poradit s *R&A*.

Výrobce by měl zaslat *R&A* vzorek míče, který hodlá vyrábět, k posouzení, zda tento míč vyhovuje *Pravidlům*. Zasláný vzorek se stává majetkem *R&A* pro potřeby odkazu. Jestliže výrobce před sériovou výrobou nebo uvedením míče na trh takový vzorek nezašle nebo v případě, že vzorek zaslal, nepočká do vydání rozhodnutí, činí tak s vědomím nebezpečí rozhodnutí, že míč *Pravidlům* nevyhovuje.

Definice

Všechny definované pojmy jsou psány kurzívou. Jejich abecední seznam je uveden v oddíle Definice - viz stránky 23-37.

5-1. Všeobecně

Míč, který hráč používá, musí vyhovovat požadavkům uvedeným v Dodatku III.

Poznámka: *Soutěžní výbor* může v podmínkách soutěže (Pravidlo 33-1) vyžadovat, aby míč, který hráč používá, byl na aktuálním „Seznamu vyhovujících golfových míčů“ (List of Conforming Golf Balls), vydávaném *R&A*.

5-2. Cizí materiál

Na míč, kterým hráč hraje, nesmí být aplikován žádný cizí materiál s úmyslem změnit jeho herní vlastnosti.

TREST ZA PORUŠENÍ PRAVIDLA 5-1 nebo 5-2:

Diskvalifikace.

5-3. Míč nezpůsobilý ke hře

Míč je nezpůsobilý ke hře, jestliže je viditelně naseknutý, prasklý nebo deformovaný. Míč není nezpůsobilý ke hře jen proto, že na něm leží bláto nebo jiný materiál, že je jeho povrch odřený nebo poškrábaný nebo že je jeho nátěr poškozený nebo jinak zbarvený.

Jestliže se hráč domnívá, že se jeho míč stal během hraní právě hrané jamky nezpůsobilým ke hře, může míč beztretně zvednout, aby se o tom přesvědčil.

Před zvednutím míče musí hráč svůj úmysl oznámit svému *soupeři* ve hře na jamky nebo *zapisovateli* či *spoluhráči* ve hře na rány a musí označit polohu míče. Potom může míč zvednout a prozkoumat jej, pokud při tom umožní svému *soupeři*, *zapisovateli* nebo *spoluhráči*, aby míč také prozkoumal a aby mohl sledovat zvednutí míče a jeho vrácení na původní místo. Jestliže je míč zvednut podle Pravidla 5-3, nesmí být očištěn.

Jestliže hráč nedodrží kteroukoli část tohoto postupu nebo jestliže zvedne míč, aniž by měl důvod se domnívat, že se tento stal nezpůsobilým ke hře během hraní právě hrané jamky, **je potrestán jednou *tretnou ranou***.

Jestliže se zjistí, že míč se stal nezpůsobilým ke hře během hraní právě hrané jamky, může jej hráč *nahradit* jiným míčem, který umístí na místo, kde ležel původní míč. Jinak musí vrátit původní míč na původní místo. Jestliže hráč nahradí míč, aniž by tak směl učinit, a zahraje s tímto nesprávně *nahrazeným míčem ranu*, **je potrestán všeobecným trestem za porušení Pravidla 5-3**, ale neobdrží již žádný další trest podle tohoto Pravidla nebo podle Pravidla 15-2.

Jestliže se míč rozpadne následkem *úderu*, *rána* se nepočítá a hráč musí beztretně hrát nový míč z místa, které je co nejbližší místu, ze kterého byl zahrán původní míč (viz Pravidlo 20-5).

* TREST ZA PORUŠENÍ PRAVIDLA 5-3:

[Hra na jamky](#) - ztráta jamky; [Hra na rány](#) - dvě trestné rány.

* Jestliže hráč obdrží všeobecný trest za porušení Pravidla 5-3, neobdrží již žádný další trest podle tohoto Pravidla.

Poznámka 1: Jestliže soupeř, *zapisovatel* nebo *spoluhráč* mají námitky proti nezpůsobilosti míče, musí je vznést dříve, než hráč odehraje jiný míč.

Poznámka 2: Jestliže se změnila původní poloha míče, který má být umístěn nebo vrácen na původní místo, viz Pravidlo 20-3b.

(Očištění míče zvednutého z *jamkoviště* nebo podle jiného Pravidla - viz Pravidlo 21)

Povinnosti hráče

Pravidlo 6 - Hráč

Definice

Všechny definované pojmy jsou psány *kurzívou*. Jejich abecední seznam je uveden v oddíle Definice - viz stránky 23-37.

6-1. Pravidla

Hráč a jeho *nosič* sami odpovídají za svou znalost *Pravidel*. Jestliže *nosič* během *stanoveného kola* jakkoli poruší *Pravidla*, obdrží příslušný trest hráč.

6-2. Hendikep

a. Hra na Jamky

Před zahájením zápasu v soutěži hrané s hendikepy by si hráči měli navzájem zjistit své hendikepy. Jestliže hráč oznámí vyšší hendikep, než na jaký má nárok, a začne s ním hrát zápas, a pokud to ovlivní počet obdržených nebo darovaných ran, je **diskvalifikován**. Jinak musí hrát s oznámeným hendikepem.

b. Hra na rány

V každém kole soutěže hrané s hendikepy musí *soutěžící* před odevzdáním výsledkového lístku *Soutěžnímu výboru* zajistit, aby na něm byl uveden jeho hendikep. Jestliže hráč odevzdá výsledkový lístek (Pravidlo 6-6b), na kterém není uveden žádný hendikep nebo je něm uveden hendikep vyšší, než na jaký má nárok, a pokud to ovlivní počet obdržených nebo darovaných ran, je hráč v soutěži hrané s hendikepy **diskvalifikován**; jinak platí dosažený výsledek.

Poznámka: Hráč sám odpovídá za svou znalost toho, na kterých jamkách dává nebo dostává hendikepové rány.

6-3. Čas startu a skupiny

a. Čas startu

Hráč musí odstartovat v čase určeném *Soutěžním výborem*.

TREST ZA PORUŠENÍ PRAVIDLA 6-3a:

Pokud se hráč dostaví na start připraven ke hře do 5 minut po svém startovním čase, je trestem za pozdní příchod ztráta první jamky ve hře na jamky nebo dvě trestné rány na první jamce ve hře na rány. Jinak je trestem za porušení tohoto Pravidla diskvalifikace.

[Soutěže proti par a proti bogey](#) – Viz Poznámka 2 u Pravidla 32-1a.

[Stableford](#) – Viz Poznámka 2 u Pravidla 32-1b.

Výjimka: Pokud *Soutěžní výbor* usoudí, že hráči zabránily ve včasném startu výjimečné okolnosti, neobdrží hráč žádný trest.

b. Skupiny

Ve hře na rány musí *soutěžící* zůstat po celé kolo v té skupině, do které byl *Soutěžním výborem* zařazen, ledaže *Soutěžní výbor* povolí nebo schválí změnu.

TREST ZA PORUŠENÍ PRAVIDLA 6-3b:

Diskvalifikace.

(Hra o nejlepší míč a hra čtyřmi míči - viz Pravidla 30-3a a 31-2)

6-4. Nosič

Hráči smí pomáhat *nosič*, ale hráč smí v každém okamžiku mít pouze jednoho *nosiče*.

* TREST ZA PORUŠENÍ PRAVIDLA 6-4:

Hra na jamky - Po dohrání jamky, na níž bylo zjištěno porušení tohoto Pravidla, se upraví stav zápasu tak, že se odečte po jedné jamce za každou jamku, na níž došlo k porušení tohoto Pravidla. Nejvyšší možný trest v jednom kole je odečtení dvou jamek.

Hra na rány - Dvě trestné rány za každou jamku, na níž došlo k porušení tohoto Pravidla. Nejvyšší možný trest v jednom kole jsou čtyři trestné rány (dvě rány na prvních dvou jamkách, kde došlo k porušení tohoto Pravidla).

Hra na jamky i hra na rány - V případě porušení tohoto Pravidla mezi dvěma jamkami se má za to, že ke zjištění došlo během hraní následující jamky, s odpovídajícími důsledky ohledně trestu.

Soutěže proti par a proti bogey - Viz Poznámka 1 u Pravidla 32-1a.

Stableford - viz Poznámka 1 u Pravidla 32-1b.

* Hráč, který měl v rozporu s tímto Pravidlem více než jednoho *nosiče*, musí ihned po zjištění tohoto provinění zajistit, aby po zbytek stanoveného *kola* již v žádném okamžiku neměl více než jednoho *nosiče*. Jinak je hráč diskvalifikován.

Poznámka: *Soutěžní výbor* může v podmínkách soutěže (Pravidlo 33-1) zakázat používání *nosičů* nebo omezit hráčův výběr *nosiče*.

6-5. Míč

Hráč sám odpovídá za to, že hraje správným míčem. Každý hráč by si měl svůj míč označit nějakou identifikační značkou.

6-6. Výsledky ve hře na rány

a. Zapisování výsledků

Po každé jamce by měl *zapisovatel* společně se *soutěžícím* zkontrolovat jeho výsledek a zaznamenat jej do výsledkového lístku. Po skončení kola musí *zapisovatel* výsledkový lístek podepsat a předat jej *soutěžícímu*. Jestliže výsledky zapisovalo více *zapisovatelů*, musí každý z nich podepsat tu část, za kterou odpovídá.

b. Podepsání a odevzdání výsledkového lístku

Po skončení kola by měl *soutěžící* zkontrolovat svůj výsledek na každé jamce a případné sporné body vyřešit se *Soutěžním výborem*. *Soutěžící* musí zajistit, aby *zapisovatel* nebo *zapisovatelé* podepsali výsledkový lístek, sám jej podepsat a odevzdat *Soutěžnímu výboru* co nejdříve je to možné.

TREST ZA PORUŠENÍ PRAVIDLA 6-6b:

Diskvalifikace.

c. Změna výsledků

Na výsledkovém lístku, který již *soutěžící* odevzdal *Soutěžnímu výboru*, nelze provést žádnou změnu.

d. Nesprávný výsledek na jamce

Soutěžící sám odpovídá za správnost výsledků jednotlivých jamek zaznamenaných na výsledkovém lístku. Jestliže odevzdaný výsledek na některé jamce je nižší, než je skutečný výsledek, je *soutěžící* **diskvalifikován**. Jestliže odevzdaný výsledek na některé jamce je vyšší, než je skutečný výsledek, platí odevzdaný výsledek.

Poznámka 1: Za správné sečtení výsledků a započítání hendikepu uvedeného na výsledkovém lístku odpovídá *Soutěžní výbor* - viz Pravidlo 33-5.

Poznámka 2: Ve hře na rány *čtyřmi míči*, viz také Pravidla 31-3 a 31-7a.

6-7. Nepřípustné zdržování, pomalá hra

Hráč musí hrát bez nepřípustného zdržování a v souladu s tempem hry, pokud *Soutěžní výbor* takové tempo

stanoví. Mezi dokončením jamky a odehráním z následujícího *odpaliště* nesmí hráč nepřípustně zdržovat hru.

TREST ZA PORUŠENÍ PRAVIDLA 6-7:

Hra na jamky - ztráta jamky; Hra na rány - dvě trestné rány.

Soutěže proti bogey a proti par - viz Poznámka 2 u Pravidla 32-1a.

Stableford - viz Poznámka 2 u Pravidla 32-1b.

Další následné porušení - diskvalifikace.

Poznámka 1: Jestliže hráč nepřípustně zdržuje hru mezi jamkami, zdržuje tím hru na následující jamce a trest se vztahuje na tuto jamku, kromě soutěží proti bogey, proti par a Stableford (viz Pravidlo 32).

Poznámka 2: Aby zabránil pomalé hře, může *Soutěžní výbor* v podmínkách soutěže (Pravidlo 33-1) stanovit tempo hry, včetně maximálního povoleného času k odehrání *stanoveného kola*, jamky nebo *rány*.

Ve hře na jamky může *Soutěžní výbor* v rámci takové podmínky upravit trest za porušení tohoto Pravidla následovně:

První porušení - ztráta jamky;

Druhé porušení - ztráta jamky;

Další následné porušení - diskvalifikace.

Ve hře na rány může *Soutěžní výbor* v rámci takové podmínky upravit trest za porušení tohoto Pravidla následovně:

První porušení - jedna *trestná rána*;

Druhé porušení - dvě *trestné rány*;

Další následné porušení - diskvalifikace.

6-8. Přerušení hry, Obnovení hry

a. Kdy je povoleno

Hráč nesmí přerušit hru kromě případů, kdy:

- (i) hru přeruší *Soutěžní výbor*;
- (ii) se obává nebezpečí blesku;
- (iii) požaduje rozhodnutí *Soutěžního výboru* o sporné otázce (viz Pravidla 2-5 a 34-3); nebo
- (iv) má pro to jiný dobrý důvod, např. náhlé onemocnění.

Špatné počasí není samo o sobě dostatečným důvodem pro přerušení hry.

Jestliže hráč přeruší hru bez výslovného svolení *Soutěžního výboru*, musí to *Soutěžnímu výboru* ohlásit co nejdříve je to možné. Pokud tak učiní a *Soutěžní výbor* uzná jeho důvod za dostatečný, není potrestán. Jinak je hráč **diskvalifikován**.

Výjimka ve hře na jamky: Hráči, kteří přeruší zápas v jamkové hře po vzájemné dohodě, nejsou diskvalifikováni, pokud tím nezdrží celou soutěž.

Poznámka: Opuštění *hřiště* neznamená samo o sobě přerušení hry.

b. Postup při přerušení hry *Soutěžním výborem*

Jestliže je hra přerušena *Soutěžním výborem* a hráči v zápase nebo ve skupině jsou právě mezi dvěma jamkami, nesmí začít hrát dříve, než *Soutěžní výbor* nařídí obnovení hry. Jestliže již začali hrát jamku, mohou hru okamžitě přerušit nebo v ní pokračovat, pokud tak učiní bez zdržování. Jestliže se rozhodnou pokračovat, mohou hru přerušit ještě před dohráním jamky. Po dohrání jamky musí být hra přerušena v každém případě.

Hráči musí pokračovat ve hře, jakmile *Soutěžní výbor* nařídí obnovení hry.

TREST ZA PORUŠENÍ PRAVIDLA 6-8b:

Diskvalifikace.

Poznámka: *Soutěžní výbor* může v podmínkách soutěže (Pravidlo 33-1) stanovit, že v potenciálně nebezpečných situacích musí být hra přerušena okamžitě, jakmile to *Soutěžní výbor* nařídí. Pokud hráč hru okamžitě nepřeruší, je **diskvalifikován**, pokud okolnosti neopravňují prominutí uvedeného trestu podle Pravidla 33-7.

c. Zvednutí míče při přerušení hry

Jestliže hráč přeruší hru podle Pravidla 6-8a během hraní jamky, může svůj míč beztrestně zvednout, pouze pokud byla hra přerušena *Soutěžním výborem* nebo pokud pro zvednutí míče existuje dobrý důvod. Před zvednutím míče musí hráč označit jeho polohu. Jestliže hráč přeruší hru a zvedne svůj míč bez výslovného svolení *Soutěžního výboru*, musí při svém ohlášení *Soutěžnímu výboru* (Pravidlo 6-8) ohlásit i zvednutí míče.

Jestliže hráč zvedne svůj míč bez dobrého důvodu, neoznačí před zvednutím jeho polohu nebo neohlásí toto zvednutí míče, je potrestán jednou trestnou ranou.

d. Postup při obnovení hry

Hra musí být obnovena tam, kde byla přerušena, a to i když je obnovena až následujícího dne. Předtím, než nebo jakmile je hra obnovena, musí hráč postupovat následovně:

- (i) jestliže hráč zvedl svůj míč, přičemž k tomu byl dle Pravidla 6-8c oprávněn, musí umístit na místo, ze kterého byl zvednut původní míč, buď původní míč, nebo *nahrazený* míč. Jinak musí vrátit na původní místo původní míč;
- (ii) jestliže hráč svůj míč nezvedl, přičemž k tomu byl podle Pravidla 6-8c oprávněn, může svůj míč zvednout, očistit a vrátit na původní místo nebo jej *nahradit* jiným míčem na místě, ze kterého byl zvednut původní míč. Před zvednutím míče musí hráč označit jeho polohu; nebo
- (iii) jestliže došlo během přerušení hry k pohnutí míče nebo předmětu označujícího jeho polohu (včetně větrem nebo vodou), musí hráč umístit míč nebo předmět označující jeho polohu na místo, ze kterého byly původní míč nebo předmět označující jeho polohu přesunuty.

Poznámka: Jestliže není možné zjistit místo, na které se má míč umístit, musí být toto místo co nejpřesněji odhadnuto a míč se musí umístit na toto určené místo. Ustanovení Pravidla 20-3c neplatí.

* TREST ZA PORUŠENÍ PRAVIDLA 6-8d:

Hra na jamky - ztráta jamky; Hra na rány - dvě trestné rány.

* Jestliže hráč obdrží všeobecný trest za porušení Pravidla 6-8d, neobdrží již žádný další trest podle Pravidla 6-8c.

Pravidlo 7 - Cvičení

Definice

Všechny definované pojmy jsou psány *kurzívou*. Jejich abecední seznam je uveden v oddíle Definice - viz stránky 23-37.

7-1. Před kolem nebo mezi koly

a. Hra na jamky

Ve dnech, kdy se koná soutěž ve hře na jamky, smí hráč na *hřišti*, na němž se soutěž koná, před kolem cvičit.

b. Hra na rány

Ve dnech, kdy se koná soutěž nebo rozehrávka ve hře na rány, nesmí *soutěžící* před kolem nebo před rozehrávkou cvičit na *hřišti*, na němž se soutěž koná, ani nesmí zkoušet povrch žádného *jamkoviště* na tomto *hřišti* tím, že by ho hladil či škrábal nebo po něm kutálel míč.

Pokud se dvě nebo více kol soutěže ve hře na rány hraje v po sobě jdoucích dnech, nesmí *soutěžící* mezi těmito koly cvičit na žádném *hřišti*, na kterém se ještě bude hrát, ani nesmí zkoušet povrch žádného *jamkoviště* na žádném takovém *hřišti* tím, že by ho hladil či škrábal nebo po něm kutálel míč.

Výjimka: Před zahájením kola nebo rozehrávky je povoleno cvičné patování nebo přihrávání na prvním *odpališti* nebo blízko něj, jakož i na libovolné cvičné ploše.

TREST ZA PORUŠENÍ PRAVIDLA 7-1b:

Diskvalifikace.

Poznámka: *Soutěžní výbor* může v podmínkách soutěže (Pravidlo 33-1) zakázat cvičení na *hřišti* v libovolný den soutěže ve hře na jamky nebo povolit cvičení na *hřišti* nebo na části *hřiště* (Pravidlo 33-2c) v libovolný den nebo

mezi koly soutěže ve hře na rány.

7-2. Během kola

Během hraní jamky nesmí hráč zahrát cvičnou ránu.

Mezi dvěma jamkami nesmí hráč zahrát cvičnou ránu s výjimkou cvičného patování nebo přihrávání na:

- a. *jamkovišti* naposledy hrané jamky;
- b. (ii) libovolném cvičném *jamkovišti*; nebo
- c. *odpališti* následující jamky v kole;

nebo blízko nich, pokud taková cvičná rána není hrána z překážky a pokud se tím nepřipustně nezdržuje hra (Pravidlo 6-7).

Rány zahrané při pokračování hry na jamce, jejichž výsledek je již rozhodnut, nejsou považovány za cvičné rány.

Výjimka: Jestliže byla hra přerušena *Soutěžním výborem*, smí hráč před obnovením hry cvičit (a) podle tohoto Pravidla, (b) kdekoli mimo území *hřiště*, na kterém se soutěž koná, a (c) podle dalších povolení *Soutěžního výboru*.

TREST ZA PORUŠENÍ PRAVIDLA 7-2:

Hra na jamky - ztráta jamky; Hra na rány - dvě trestné rány

V případě porušení tohoto Pravidla mezi dvěma jamkami se trest vztahuje na následující jamku.

Poznámka 1: Cvičný švih není cvičná rána a hráč jej může provést kdekoli, pokud při tom neporuší *Pravidla*.

Poznámka 2: *Soutěžní výbor* může v podmínkách soutěže (Pravidlo 33-1) zakázat:

- (a) cvičení na *jamkovišti* naposledy hrané jamky nebo blízko něj a
- (b) kutálení míče po *jamkovišti* naposledy hrané jamky.

Pravidlo 8 - Rada, Ukázání směru hry

Definice

Všechny definované pojmy jsou psány *kurzívou*. Jejich abecední seznam je uveden v oddíle Definice - viz stránky 23-37.

8-1. Rada

Během *stanoveného kola* hráč nesmí:

- (a) dát *radu* nikomu, kdo ve stejné soutěži právě hraje na *hřišti*, kromě svého *partnera*; nebo
- (b) požádat o *radu* někoho jiného než svého *partnera* nebo některého z jejich *nosičů*.

8-2. Ukázání směru hry

a. Jinde než na jamkovišti

Jinde než na *jamkovišti* si hráč může nechat kýmkoli ukázat *směr hry*, avšak během provádění *úderu* nesmí být nikdo hráčem postaven ve *směru hry* nebo blízko něj nebo v prodloužení tohoto směru za *jamku*. Jakákoli značka umístěná hráčem nebo s jeho vědomím k označení *směru hry* musí být před *úderem* odstraněna.

Výjimka: Obsluhovaná nebo držená *praporková tyč* - viz Pravidlo 17-1.

b. Na jamkovišti

Jestliže je hráčův míč na *jamkovišti*, může hráč, jeho *partner* nebo některý z jejich *nosičů* před zahráním patu, avšak nikoli během *úderu*, ukázat dráhu patu. Nesmí se však při tom dotknout *jamkoviště*. Nikam nesmí být umístěna žádná značka ukazující *dráhu patu*.

TREST ZA PORUŠENÍ PRAVIDLA:

Hra na jamky - ztráta jamky; Hra na rány - dvě trestné rány.

Poznámka: *Soutěžní výbor* může v podmínkách soutěže družstev (Pravidlo 33-1) dovolit každému družstvu určit si jednu osobu s právem dávat *radu* členům tohoto družstva (včetně ukázání *dráhy patu*). *Soutěžní výbor* může

stanovit podmínky vztahující se ke jmenování a povolenému chování takové osoby. Tato osoba musí být před poskytnutím jakékoli rady oznámena *Soutěžnímu výboru*.

Pravidlo 9 - Informace o počtu ran

Definice

Všechny definované pojmy jsou psány *kurzívou*. Jejich abecední seznam je uveden v oddíle Definice - viz stránky 23-37.

9-1. Všeobecně

Počet *ran*, které hráč odehrál, zahrnuje všechny obdržené *trestné rány*.

9-2. Hra na jamky

a. Informace o počtu ran

Soupeř má právo si kdykoli během hraní jamky zjistit od hráče počet *ran*, které hráč odehrál, a po dohrání jamky celkový počet *ran* odehraných hráčem na právě dokončené jamce.

b. Nesprávná informace

Hráč nesmí svému *soupeři* podat nesprávnou informaci. Jestliže tak učiní, **ztrácí jamku**.

Hráč podá nesprávnou informaci, jestliže:

- (i) neoznámí svému *soupeři* co nejdříve je to možné, že obdržel nějaký trest, ledaže (a) je zjevné, že postupuje podle *Pravidla*, které zahrnuje trest, a *soupeř* to pozoruje, nebo (b) napraví tuto chybu před tím, než jeho *soupeř* zahraje další *ránu*; nebo
- (ii) během hraní jamky sdělí svému *soupeři* nesprávný údaj ohledně počtu *ran*, které odehrál, a tuto chybu nenapraví před tím, než jeho *soupeř* zahraje další *ránu*; nebo
- (iii) sdělí svému *soupeři* nesprávný údaj ohledně celkového počtu *ran*, které odehrál na právě dokončené jamce, a ovlivní tak *soupeřovu* představu o výsledku jamky, ledaže tuto chybu napraví před tím, než libovolný z hráčů zahraje *ránu* z následujícího *odpaliště* nebo v případě poslední jamky zápasu, než všichni hráči opustí *jamkoviště*.

Hráč podá nesprávnou informaci i tehdy, jestliže opomine započítat trest, jehož si nebyl vědom. Hráč sám odpovídá za svou znalost *Pravidel*.

9-3. Hra na rány

Jestliže *soutěžící* obdržel nějaký trest, měl by to, oznámit svému *zapisovateli*, co nejdříve je to možné.

Pravidlo 10 - Pořadí ve hře

Definice

Všechny definované pojmy jsou psány *kurzívou*. Jejich abecední seznam je uveden v oddíle Definice - viz stránky 23-37.

10-1. Hra na jamky

a. Při zahájení jamky

Strana, která má *přednost* na prvním *odpališti*, je určena startovní listinou. Pokud není *přednost* takto určena, měla by být stanovena losem.

Strana, která vyhrála jamku, má *přednost* na následujícím *odpališti*. Jestliže byla předchozí jamka půlena, má *přednost* ta *strana*, která měla *přednost* na předcházejícím *odpališti*.

b. Během hraní jamky

Poté co oba hráči začali hru na jamce, se nejdříve hraje míč, který je dál od *jamky*. Jestliže jsou oba míče od *jamky* vzdáleny stejně nebo pokud není možné určit jejich polohu vůči *jamce*, měl by se míč, který se má hrát dříve, určit losem.

Výjimka: Pravidlo 30-3b (Hra na jamky o nejlepší míč nebo čtyřmi míči).

Poznámka: Jestliže hráč nebude hrát původní míč, jak leží, a musí hrát z místa co nejbližší místu, odkud byl naposledy zahrán původní míč (viz Pravidlo 20-5), určí se pořadí ve hře vzhledem k místu, odkud byla zahrána předchozí rána. Jestliže hráč může hrát odjinud než z místa, odkud byla zahrána předchozí rána, určí se pořadí ve hře vzhledem k místu, kde se původní míč zastavil.

c. Hra mimo pořadí

Jestliže zahraje hráč, ačkoli měl hrát jeho soupeř, není to trestné, ale soupeř může okamžitě požadovat, aby hráč tuto ránu zrušil a hrál ve správném pořadí beztrestně míč z místa co nejbližší místu, odkud byl naposledy zahrán původní míč (viz Pravidlo 20-5).

10-2. Hra na rány

a. Při zahájení jamky

Hráč, který má přednost na prvním odpališti, je určen startovní listinou. Pokud není přednost takto určena, měla by být určena losem.

Hráč s nejnižším výsledkem na jamce má přednost na následujícím odpališti. Po něm hraje soutěžící s druhým nejnižším výsledkem a tak dále. Jestliže mají dva nebo více soutěžících na jamce stejný výsledek, hrají na následujícím odpališti ve stejném pořadí, v jakém hráli na předcházejícím odpališti.

Výjimka: Pravidlo 32-1 (Hendikepové soutěže proti par, proti bogey a Stableford).

b. Během hraní jamky

Poté co soutěžící začali hru na jamce, se nejdříve hraje míč, který je nejdále od jamky. Jestliže dva nebo více míčů je od jamky vzdáleno stejně nebo pokud není možné určit jejich polohu vůči jamce, měl by se míč, který se má hrát dříve, určit losem.

Výjimky: Pravidlo 22 (Míč napomáhá nebo překáží ve hře) a 31-4 (Hra na rány čtyřmi míči).

Poznámka: Jestliže soutěžící nebude hrát původní míč, jak leží, a musí hrát z místa co nejbližší místu, odkud byl naposledy zahrán původní míč (viz Pravidlo 20-5), určí se pořadí ve hře vzhledem k místu, odkud byla zahrána předchozí rána. Jestliže může hrát odjinud než z místa, odkud byla zahrána předchozí rána, určí se pořadí ve hře vzhledem k místu, kde se původní míč zastavil.

c. Hra mimo pořadí

Jestliže soutěžící zahraje mimo pořadí, není to trestné a míč se musí hrát, jak leží. Pokud však Soutěžní výbor zjistí, že se soutěžící dohodli hrát mimo pořadí, aby tím některý z nich získal výhodu, jsou tyto soutěžící diskvalifikováni.

(Zahrání rány, zatímco se pohybuje jiný míč po úderu na jamkovišti - viz Pravidlo 16-1f)

(Nesprávné pořadí ve čtyřhře na rány - viz Pravidlo 29-3)

10-3. Provizorní míč nebo druhý míč z odpaliště

Jestliže hráč hraje z odpaliště provizorní míč nebo druhý míč, musí tak učinit teprve poté, co jeho soupeř nebo spoluhráč odehraje svou první ránu. Jestliže se více hráčů rozhodne hrát provizorní míč z odpaliště nebo musí z odpaliště hrát další míč, musí se zachovat původní pořadí ve hře. Jestliže hráč odehraje provizorní míč nebo druhý míč mimo pořadí, platí Pravidlo 10-1c nebo 10-2c.

Pravidlo 11 - Odpaliště

Definice

Všechny definované pojmy jsou psány kurzívou. Jejich abecední seznam je uveden v oddíle Definice - viz stránky 23-37.

11-1. Nasazení míče

Když hráč uvádí do hry míč na odpališti, musí jej zahrát z odpaliště, a to z povrchu odpaliště nebo z vyhovujícího týčka (viz Dodatek IV), které je umístěno na povrchu země nebo zapíchnuto v něm.

Pro účely tohoto Pravidla zahrnuje povrch odpaliště také nerovnost terénu (ať už vytvořenou hráčem, či jinak), jakož i písek nebo jiný přírodní materiál (ať už umístěný hráčem, či jinak).

Jakmile hráč odehraje míč nasazený na nevyhovujícím týčku nebo nasazený způsobem ,který nevyhovuje *Pravidlům*, je **diskvalifikován**.

Hráč může stát mimo *odpaliště* a hrát míč z *odpaliště*.

11-2. Značky na odpališti

Před tím, než hráč zahraje kterýmkoli míčem z *odpaliště* právě hrané jamky první *ránu*, jsou značky na *odpališti* považovány za pevně umístěné. Jestliže jimi za těchto okolností hráč pohne nebo jimi umožní pohnout proto, aby mu nepřekážely v *postoji*, prostoru zamýšleného švihů nebo *směru hry*, je **potrestán za porušení Pravidla 13-2**.

11-3. Míč padající z týčka

Jestliže míč, který není dosud ve hře, spadne z týčka nebo jej z týčka shodí hráč při *založení* za míč, může se míč znovu beztrešně nasadit. Nicméně pokud za těchto okolností hráč provede *úder*, a to bez ohledu na to, zda se míč pohybuje či nikoli, není to trestné, ale tento *úder* se počítá.

11-4. Hra odjinud než z odpaliště

a. Hra na jamky

Jestliže hráč začne hrát jamku odjinud než z *odpaliště*, není to trestné, ale *soupeř* může okamžitě požadovat, aby hráč svou *ránu* zrušil a beztrešně hrál nový míč z *odpaliště*.

b. Hra na rány

Jestliže *soutěžící* začne hrát jamku odjinud než z *odpaliště*, je **potrestán dvěma trestnými ranami** a musí začít hrát znovu z *odpaliště*.

Jestliže *soutěžící* neopraví svou chybu předtím, než zahraje *ránu* z následujícího *odpaliště*, nebo v případě poslední jamky kola před opuštěním *jamkoviště* neoznámí svůj úmysl tuto chybu napravit, je **diskvalifikován**.

Rána zahraná míčem odjinud než z *odpaliště* ani žádné další *rány* zahrané *soutěžícím* na dané jamce předtím, než opraví tuto chybu, se do výsledku nezapočítávají.

11-5. Hra z nesprávného odpaliště

Platí ustanovení Pravidla 11-4.

Hraní míče

Pravidlo 12 - Hledání a identifikace míče

Definice

Všechny definované pojmy jsou psány *kurzívou*. Jejich abecední seznam je uveden v oddíle Definice - viz stránky 23-37.

12-1. Viditelnost míče; Hledání míče

Hráč nemá nutně právo na to, aby při *úderu* viděl svůj míč.

Při hledání svého míče může hráč kdekoli na *hřišti* ohnout dlouhou trávu, rákosí, křoví, vřes a podobný porost nebo se jich dotknout, ale jen natolik, aby mohl najít nebo identifikovat svůj míč, a pouze pokud si při tom nezlepší polohu míče, prostor zamýšleného *postoje* nebo švihů nebo *směr hry*; jestliže se přitom míč *pohne*, platí ustanovení Pravidla 18-2a, kromě případů a-d uvedených dále v tomto Pravidle.

Kromě způsobů hledání a identifikace míče, které jsou *Pravidly* jinak povoleny, může hráč hledat či identifikovat míč následovně:

a. Hledání nebo identifikace míče přikrytého pískem

Jestliže se hráč domnívá, že jeho míč kdekoli na *hřišti* je přikryt pískem do té míry, že ho nelze najít nebo identifikovat, může se za tímto účelem dotknout písku nebo ho odstranit. Jestliže je míč nalezen a identifikován jako hráčův, musí hráč co nejvěrněji obnovit jeho původní polohu tak, že vrátí písek zpět. Pokud se míč *pohne* při dotýkání se nebo odstraňování písku během hledání nebo identifikace míče, není to trestné; míč se musí vrátit na původní místo a jeho poloha musí být obnovena.

Při obnovování polohy míče podle tohoto Pravidla může hráč ponechat malou část míče viditelnou.

b. Hledání nebo identifikace míče překrytého volnými přírodními předměty v překážce

Jestliže se hráč domnívá, že jeho míč v *překážce* je překryt *volnými přírodními předměty* do té míry, že ho nelze najít nebo identifikovat, může se za tímto účelem dotknout *volných přírodních předmětů* nebo je odstranit. Jestliže je míč nalezen a identifikován jako hráčův, musí hráč vrátit *volné přírodní předměty* zpět. Pokud se míč pohne při dotýkání se nebo odstraňování *volných přírodních předmětů* během hledání nebo identifikace míče, platí ustanovení Pravidla 18-2a; pokud se míč pohne při vracení *volných přírodních předmětů* zpět, není to trestné a míč se musí vrátit na původní místo.

Pokud byl míč zcela překryt *volnými přírodními předměty*, musí hráč míč opět překrýt, nicméně může ponechat malou část míče viditelnou.

c. Hledání míče ve vodě ve vodní překážce

Jestliže se hráč domnívá, že jeho míč leží ve vodě ve *vodní překážce*, může to zkoumat za pomoci hole nebo jiným způsobem. Pokud se míč při takovém zkoumání *pohne*, musí se míč vrátit na původní místo, ledaže se hráč rozhodne postupovat podle Pravidla 26-1. Pokud míč, který se *pohnul*, nebyl ve vodě, nebo pokud s ním hráč náhodou *pohnul* jinak než v přímé souvislosti s uvedeným zkoumáním, platí ustanovení Pravidla 18-2a.

d. Hledání míče v závadě nebo v půdě v abnormálním stavu

Jestliže se při hledání náhodou *pohne* míčem, který je v *závadě*, na *závadě* nebo v *půdě v abnormálním stavu*, není to trestné; míč se musí vrátit na původní místo, ledaže se hráč rozhodne postupovat podle Pravidla 24-1b, 24-2b nebo 25-1b, podle situace. I když hráč vrátí míč na původní místo, může poté postupovat podle Pravidla 24-1b, 24-2b nebo 25-1b, podle situace, pokud na to má nárok.

TREST ZA PORUŠENÍ PRAVIDLA 12-1:

Hra na jamky - ztráta jamky; *Hra na rány* - dvě trestné rány.

(Zlepšení polohy míče, prostoru zamýšleného postoje nebo švihů nebo směru hry - viz Pravidlo 13-2)

12-2. Zvednutí míče za účelem identifikace

Hráč sám odpovídá za to, že hraje správným míčem. Každý hráč by si měl svůj míč označit nějakou identifikační značkou.

Jestliže se hráč domnívá, že míč v klidu je jeho, přičemž ho nemůže identifikovat, může ho za účelem identifikace beztrestně zvednout. Právo zvednout míč za účelem identifikace má hráč navíc k možnostem, které mu poskytuje Pravidlo 12-1.

Před zvednutím míče musí hráč svůj úmysl oznámit svému *soupeři* ve hře na jamky nebo *zapisovateli* či *spoluhráči* ve hře na rány a musí označit polohu míče. Potom může míč zvednout a prozkoumat jej, pokud při tom umožní svému *soupeři*, *zapisovateli* nebo *spoluhráči*, aby mohl sledovat zvednutí míče a jeho vrácení na původní místo. Jestliže je míč zvednut podle Pravidla 12-2, nesmí být očištěn více, než je k identifikaci nutné.

Jestliže jde o hráčův míč a hráč nedodrží kteroukoli část tohoto postupu nebo zvedne svůj míč k identifikaci, aniž k tomu má dobrý důvod, **je potrestán jednou trestnou ranou**. Jestliže je zvednutý míč skutečně hráčův, musí jej vrátit na původní místo. Pokud tak neučiní, **je potrestán všeobecným trestem za porušení Pravidla 12-2**, ale neobdrží již žádný další trest podle tohoto Pravidla.

Poznámka: Jestliže se změnila původní poloha míče, který má být vrácen na původní místo, viz Pravidlo 20-3b.

*** TREST ZA PORUŠENÍ PRAVIDLA 12-2:**

Hra na jamky - ztráta jamky; *Hra na rány* - dvě trestné rány.

* Jestliže hráč obdrží všeobecný trest za porušení Pravidla 12-2, neobdrží již žádný další trest podle tohoto Pravidla.

Pravidlo 13 - Míč se hraje, jak leží

Definice

Všechny definované pojmy jsou psány *kurzívou*. Jejich abecední seznam je uveden v oddíle Definice - viz stránky 23-37.

13-1. Všeobecně

Míč se musí hrát, jak leží, pokud *Pravidla* nestanoví jinak.

(Míč v klidu se pohne - viz Pravidlo 18.)

13-2. Zlepšení polohy míče, prostoru zamýšleného postoje nebo švihů nebo směru hry

Hráč si nesmí zlepšit ani nikomu dovolit, aby mu zlepšil:

- pozici nebo polohu míče,
- prostor zamýšleného postoje nebo švihů,
- směr hry ani jeho přiměřené prodloužení za jamku, nebo
- prostor, do kterého bude spouštět nebo umisťovat míč,

a to žádným z následujících způsobů:

- přitlačení hole k zemi,
- odsunutím, ohnutím nebo zlomením čehokoli rostoucího nebo upevněného (včetně nepohyblivých závad a objektů označujících hranice hřiště),
- vytvořením nebo odstraněním nerovnosti povrchu,
- odstraněním nebo stlačením písku, volné zeminy, vráceného drnu nebo jiného vyseknutého kusu trávníku, nebo
- odstraněním rosy, jinovatky nebo vody.

Hráč není nicméně potrestán, pokud se tak stane:

- lehkým přiložením hole k zemi při *založení za míč*,
- při řádném zaujímání *postoje*,
- při provádění *úderu* nebo při nápřahu k *úderu*, pokud hráč *úder* dokončí,
- při vytváření nebo odstraňování nerovnosti na povrchu *odpalistiště* nebo při odstraňování rosy, jinovatky nebo vody z *odpalistiště*, nebo
- při odstraňování písku nebo volné zeminy na *jamkovišti* nebo při opravě poškození na *jamkovišti* (Pravidlo 16-1).

Výjimka: Míč v *překážce* - viz Pravidlo 13-4.

13-3. Budování postoje

Při zaujímání *postoje* má hráč právo postavit se pevně na zem, nesmí si však *postoj* budovat.

13-4. Míč v překážce, Zakázané úkony

Pokud *Pravidla* nestanoví jinak, nesmí hráč před zahráním *rány* míčem, který je v *překážce* (ať už v *bankru*, nebo ve *vodní překážce*) nebo který byl zvednut z *překážky* a který může být v této *překážce* spuštěn nebo umístěn:

- a. zkusit stav *překážky* nebo jakékoli podobné *překážky*;
- b. dotknout se holí nebo rukou půdy v *překážce* nebo vody ve *vodní překážce*; nebo
- c. dotknout se *volného přírodního předmětu*, který leží v dané *překážce* nebo se jí dotýká, ani s ním pohnout.

Výjimky:

1. Jestliže hráč žádným způsobem nevyzkouší stav *překážky* ani si nezlepší polohu míče, není trestán, pokud (a) se dotkne půdy v *překážce* nebo vody ve *vodní překážce* následkem pádu nebo aby pádu zabránil, při odstraňování *závady*, při měření, při označování polohy míče nebo sbírání, zvedání, umisťování nebo vrácení míče na původní místo podle kteréhokoli *Pravidla* nebo (b) odloží v *překážce* své hole.

2. Hráč může kdykoli uhladit písek nebo půdu v *překážce*, pokud tím sleduje výhradně péči o *hřiště* a pokud tím nedojde k porušení Pravidla 13-2 s ohledem na jeho příští *ránu*. Pokud je míč po odehrání *rány* z *překážky* mimo danou *překážku*, může hráč uhladit písek nebo půdu v dané *překážce* libovolně.

3. Jestliže hráč zahraje *ránu* z *překážky* a míč se zastaví v jiné *překážce*, Pravidlo 13-4 se nevztahuje na žádnou akci provedenou v *překážce*, ze které hráč odehrál.

Poznámka: Hráč se smí kdykoli, a to i při *založení za míč* nebo při nápřahu k *úderu*, dotknout holí i jinak jakékoli *závady*, konstrukce prohlášené *Soutěžním výborem* za nedílnou součást *hřiště* nebo trávy, křoví, stromu nebo

jiné rostoucí rostliny.

TREST ZA PORUŠENÍ PRAVIDLA:

Hra na jamky - ztráta jamky; Hra na rány - dvě trestné rány.

(Hledání míče - viz Pravidlo 12-1)

(Úleva pro míč ve vodní překážce - viz Pravidlo 26)

Pravidlo 14 - Udeření míče

Definice

Všechny definované pojmy jsou psány *kurzívou*. Jejich abecední seznam je uveden v oddíle Definice - viz stránky 23-37.

14-1. Míč se musí řádně udeřit

Míč se musí řádně udeřit hlavou hole. Nesmí se strkat, vyškrabovat nebo nabírat.

14-2. Pomoc

a. Fyzická pomoc a ochrana před přírodními živly

Hráč nesmí provést *úder*, zatímco je mu poskytována fyzická pomoc nebo ochrana před přírodními živly.

b. Postavení nosiče nebo partnera za míčem

Hráč nesmí provést *úder*, zatímco se jeho *nosič*, *partner* nebo *partnerův nosič* nachází v prodloužení *směru hry* nebo *dráhy paty* směrem za míč nebo blízko takového prodloužení.

Výjimka: Není trestné, pokud se hráčův *nosič*, *partner* nebo *partnerův nosič* nachází v prodloužení *směru hry* nebo *dráhy paty* směrem za míč nebo blízko takového prodloužení nevědomky.

TREST ZA PORUŠENÍ PRAVIDLA 14-1 nebo 14-2.

Hra na jamky - ztráta jamky; Hra na rány - dvě trestné rány.

14-3. Umělé pomůcky a neobvyklá výstroj a nezvyklé použití výstroje

R&A si vyhrazuje právo kdykoli změnit *Pravidla* týkající se umělých pomůcek a neobvyklé *výstroje* a nezvyklé použití *výstroje*, jakož i vydávat a měnit výklady těchto *Pravidel*.

Jestliže hráč pochybuje o tom, zda by použití určitého předmětu představovalo porušení Pravidla 14-3, měl by se poradit s R&A.

Výrobce může zaslat R&A vzorek předmětu, který hodlá vyrábět, k posouzení, zda by jeho použití během *stanoveného kola* znamenalo pro hráče porušení Pravidla 14-3. Zasláný vzorek se stává majetkem R&A pro potřeby odkazu. Jestliže výrobce před sériovou výrobou nebo uvedením předmětu na trh takový vzorek nezašle nebo v případě, že vzorek zaslal, nepočká do vydání rozhodnutí, činí tak s vědomím nebezpečí rozhodnutí, že použití předmětu je v rozporu s *Pravidly*.

Pokud *Pravidla* nestanoví jinak, nesmí hráč během *stanoveného kola* používat žádné umělé pomůcky nebo neobvyklou *výstroj* (viz Dodatek IV ohledně detailních předpisů a výkladů) nebo používat libovolnou *výstroj* nezvyklým způsobem:

- a. které by mu mohly napomáhat při provádění *úderu* nebo při hře; nebo
- b. k odhadu nebo měření vzdálenosti a jiných podmínek, které by mohly ovlivnit jeho hru; nebo
- c. které by mu mohly napomáhat v držení hole, s výjimkou:
 - (i) navlečených rukavic, pokud se jedná o hladké rukavice;
 - (ii) nanesení kalafuny, pudru nebo vysoušecího či zvlhčujícího prostředku; a
 - (iii) omotání ručníku nebo kapesníku kolem držadla.

Výjimky:

1. Hráč neporušuje toto Pravidlo, pokud (a) *výstroj* nebo zařízení je určeno ke zmírnění zdravotního problému nebo má takový účinek, (b) hráč má prokazatelný zdravotní důvod k použití dané *výstroje* nebo zařízení a (c)

Soutěžní výbor shledá, že toto použití nedává hráči nepřipustnou výhodu oproti ostatním hráčům.

2. Hráč neporušuje toto Pravidlo, jestliže používá *výstroj* tradičně uznávaným způsobem.

TREST ZA PORUŠENÍ PRAVIDLA 14-3:

Diskvalifikace.

Poznámka: Soutěžní výbor může zavést Místní pravidlo povolující použití přístrojů, které slouží výhradně k měření nebo odhadování vzdáleností.

14-4. Vícenásobné udeření míče

Jestliže hráč při provádění *úderu* zasáhne míč holí více než jednou, započítává se mu provedená *rána* a ještě **jedna trestná rána**, celkem tedy dvě *rány*.

14-5. Hra pohybujícím se míčem

Hráč nesmí zahrát *ránu*, jestliže se jeho míč pohybuje.

Výjimky:

- Míč padající z *týčka* - Pravidlo 11-3
- Vícenásobné udeření míče - Pravidlo 14-4
- Míč pohybující se ve vodě - Pravidlo 14-6

Jestliže se míč začne *pohybovat* teprve poté, co hráč začne provádět *úder* nebo náprah k *úderu*, není hráč trestán podle tohoto Pravidla za hru pohybujícím se míčem, ale není osvobozen od žádného trestu podle těchto *Pravidel*:

- Hráč *pohne* míčem v klidu - Pravidlo 18-2a
- Míč v klidu se *pohne* po *založení* - Pravidlo 18-2b

(Míč úmyslně vychýlen nebo zastaven hráčem, partnerem nebo nosičem - viz Pravidlo 1-2)

14-6. Míč pohybující se ve vodě

Jestliže se míč pohybuje ve vodě ve *vodní překážce*, smí hráč beztrestně zahrát *ránu*. Nesmí ale čekat, až vítr nebo proud zlepší polohu míče. Míč pohybující se ve vodě ve *vodní překážce* může být zvednut, pokud se hráč rozhodne použít Pravidlo 26.

TREST ZA PORUŠENÍ PRAVIDLA 14-5 nebo 14-6:

Hra na jamky - ztráta jamky; Hra na rány - dvě trestné rány.

Pravidlo 15 - Nahrazený míč, Nesprávný míč

Definice

Všechny definované pojmy jsou psány *kurzívou*. Jejich abecední seznam je uveden v oddíle Definice - viz stránky 23-37.

15-1. Všeobecně

Hráč musí zahrát do *jamky* míč, který odehrál z *odpaliště*, ledaže je tento míč *ztracen* nebo je *mimo hřiště* nebo když jej hráč *nahradí* jiným míčem bez ohledu na to, zda je či není takové *nahrazení* povoleno (viz Pravidlo 15-2). Jestliže hráč odehraje *nesprávný míč*, viz Pravidlo 15-3.

15-2. Nahrazený míč

Hráč smí *nahradit* míč jiným míčem, jestliže postupuje podle *Pravidla*, které pro další hru dovoluje odehrát, spustit nebo umístit jiný míč. *Nahrazený míč* se stává *míčem ve hře*.

Jestliže hráč *nahradí* míč jiným míčem, aniž by mu to *Pravidla* dovolovala, nejedná se o *nesprávný míč*, tento míč se stává *míčem ve hře*. Pokud hráč tuto svou chybu nenapraví podle Pravidla 20-6 a tímto nesprávně *nahrazeným míčem* zahraje *ránu*, **ve hře na jamky ztrácí jamku, nebo ve hře na rány obdrží dvě trestné rány podle příslušného Pravidla**. Ve hře na rány pak musí dohrát jamku tímto nahrazeným míčem.

Výjimka: Jestliže hráč obdrží trest za hru z nesprávného místa, není již potrestán za případné nesprávné nahrazení míče.

(Hra z nesprávného místa - viz Pravidlo 20-7.)

15-3. Nesprávný míč

a. Hra na jamky

Jestliže hráč zahraje *ránu nesprávným míčem*, **ztrácí jamku**.

Jestliže *nesprávný míč* patří jinému hráči, musí jeho majitel umístit míč na místo, z něhož byl *nesprávný míč* poprvé odehrán.

Jestliže si hráč se soupeřem navzájem zamění míče během hraní jamky, **ztrácí jamku** ten, kdo první zahraje ránu *nesprávným míčem*; pokud toto není možné zjistit, musí hráči jamku dohrát zaměněnými míči.

Výjimka: Není trestné, pokud hráč zahraje ránu *nesprávným míčem*, který se pohybuje ve vodě ve *vodní překážce*. Rány zahrané *nesprávným míčem*, který se pohybuje ve vodě ve *vodní překážce*, se do výsledku hráče nezapočítávají. Hráč musí napravit svou chybu tím, že odehraje správný míč nebo postupuje podle *Pravidel*.

(Umístění míče a vrácení míče na původní místo - viz Pravidlo 20-3)

b. Hra na rány

Jestliže hráč zahraje *jednu nebo více ran nesprávným míčem*, **je potrestán dvěma trestnými ranami**.

Soutěžící musí napravit svou chybu tím, že odehraje správný míč nebo postupuje podle *Pravidel*. Jestliže svou chybu nenapravit dříve, než odehraje *ránu* z následujícího *odpalíště*, nebo v případě poslední jamky kola neohlásí úmysl napravit svou chybu před opuštěním *jamkoviště*, **je diskvalifikován**.

Rány zahrané *nesprávným míčem* se do výsledku *soutěžícího* nezapočítávají. Jestliže *nesprávný míč* patří jinému hráči, musí jeho majitel umístit míč na místo, z něhož byl *nesprávný míč* poprvé odehrán.

Výjimka: Není trestné, pokud *soutěžící* zahraje ránu *nesprávným míčem*, který se pohybuje ve vodě ve *vodní překážce*. Rány zahrané *nesprávným míčem*, který se pohybuje ve vodě ve *vodní překážce*, se do výsledku *soutěžícího* nezapočítávají.

(Umístění míče a vrácení míče na původní místo - viz Pravidlo 20-3)

Pravidlo 16 - Jamkoviště

Definice

Všechny definované pojmy jsou psány *kurzívou*. Jejich abecední seznam je uveden v oddíle Definice - viz stránky 23-37.

16-1. Všeobecně

a. Dotknutí se dráhy patu

Dráhy patu se nesmí nikdo dotknout s výjimkou následujících případů:

- (i) hráč smí odstranit *volné přírodní předměty*, aniž by při tom cokoli stlačoval;
- (ii) při *zakládání za míč* smí hráč přiložit hůl před míč, aniž by při tom cokoli stlačoval;
- (iii) při měření - Pravidlo 18-6;
- (iv) při zvedání a vrácení míče na původní místo - Pravidlo 16-1b;
- (v) při přitlačení předmětu označujícího polohu míče;
- (vi) při opravě ucpávky staré *jamky* nebo stop po dopadu míče na *jamkovišti* - Pravidlo 16-1c; a
- (vii) při odstraňování pohyblivé *závady* - Pravidlo 24-1.

(Ukázání dráhy patu na jamkovišti - viz Pravidlo 8-2b)

b. Zvednutí míče a čištění míče

Míč na *jamkovišti* se smí zvednout a podle potřeby očistit. Před zvednutím míče musí být označena jeho poloha. Zvednutý míč se musí vrátit na původní místo (viz Pravidlo 20-1). Pokud je nějaký jiný míč v pohybu, nesmí být zvednut žádný míč, který by mohl ovlivnit pohyb tohoto míče.

c. Oprava ucpávky staré jamky, stop po dopadu míče a jiného poškození

Hráč smí opravit ucpávku staré *jamky* nebo poškození *jamkoviště* vzniklé dopadem míče bez ohledu na to, zda jeho míč leží na *jamkovišti* nebo ne. Jestliže při takové úpravě náhodou pohne míčem nebo předmětem označujícím polohu míče, musí se míč nebo předmět označující jeho polohu vrátit na původní místo. Pohnutí míčem nebo předmětem označujícím polohu míče není trestné, pokud se tak stalo v přímé souvislosti s prováděnou opravou ucpávky staré *jamky* nebo stop po dopadu míče. Jinak platí Pravidlo 18.

Žádné jiné poškození *jamkoviště* nesmí být opraveno, pokud by to mohlo napomáhat hráči v další hře na jamce.

d. Zkoušení povrchu

Během *stanoveného kola* nesmí hráč zkoušet povrch žádného *jamkoviště* tím, že by ho hladil či škrábal nebo po něm kutálel míč.

Výjimka: Mezi dvěma jamkami může hráč zkoušet povrch libovolného cvičného *jamkoviště* nebo *jamkoviště* naposledy hrané jamky, pokud to *Soutěžní výbor* nezakáže (viz Poznámka 2 u Pravidla 7-2).

e. Postoj obkročmo nebo v dráze patu

Na *jamkovišti* nesmí hráč zahrát *ránu* v *postoji* obkročmo vzhledem k *dráze patu* nebo k jejímu prodloužení za míč, ani když se kteroukoli nohou dotýká *dráhy patu* nebo jejího prodloužení za míč.

Výjimka: Není trestné, pokud takový *postoj* hráč zaujme nevědomky nebo proto, aby nestál v *dráze patu* nebo v očekávané *dráze patu* jiného hráče.

f. Zahrání rány, zatímco se jiný míč pohybuje

Hráč nesmí zahrát *ránu*, zatímco je v pohybu jiný míč po úderu na *jamkovišti*. Jestliže tak však učiní, když na něm byla řada ve hře, není to trestné.

(Zvednutí míče napomáhajícího nebo překážejícího ve hře, zatímco se jiný míč pohybuje - viz Pravidlo 22)

TREST ZA PORUŠENÍ PRAVIDLA 16-1:"

Hra na jamky - ztráta jamky; Hra na rány - dvě trestné rány.

(Postavení nosiče nebo partnera - viz Pravidlo 14-2)

(Nesprávné *jamkoviště* - viz Pravidlo 25-3)

16-2. Míč přesahuje okraj jamky

Jestliže jakákoli část míče přesahuje okraj *jamky*, má hráč právě tolik času, aby bez zbytečného zdržování došel k *jamce*, a dalších 10 sekund na to, aby se přesvědčil, zda je míč v klidu. Jestliže v té době míč nespadne do *jamky*, považuje se za míč v klidu. Jestliže míč následně spadne do *jamky*, počítá se, že jej tam hráč zahrál svou poslední *ranou*, ale hráč si musí k výsledku jamky **připočítat jednu trestnou ránu**. Jiný trest podle tohoto Pravidla není.

(Nepřípustné zdržování - viz Pravidlo 6-7)

Pravidlo 17 - Praporková tyč

Definice

Všechny definované pojmy jsou psány *kurzívou*. Jejich abecední seznam je uveden v oddíle Definice - viz stránky 23-37.

17-1. Obsluhování, odstranění nebo podržení praporkové tyče

Předtím, než hráč odehraje *ránu* kdekoli na *hřišti*, může si nechat obsluhovat, odstranit nebo podržet *praporkovou tyč* k označení polohy *jamky*.

Jestliže *praporková tyč* není obsluhována, odstraněna nebo držena předtím, než hráč odehraje *ránu*, nesmí být obsluhována, odstraněna ani podržena, dokud je hráčův míč v pohybu a pokud by to mohlo ovlivnit pohyb hráčova míče.

Poznámka 1. Jestliže je *praporková tyč* v *jamce* a někdo stojí v její blízkosti, zatímco hráč provádí *úder*, má se za to, že tato osoba obsluhuje *praporkovou tyč*.

Poznámka 2. Jestliže někdo před *úderem* obsluhuje, odstraňuje nebo drží *praporkovou tyč*, přičemž hráč o tom ví a nevznesl žádnou námitku, má se za to, že se tak děje z hráčova pověření.

Poznámka 3. Jestliže někdo obsluhuje, odstraňuje nebo drží *praporkovou tyč*, zatímco hráč provádí *úder*, má se za to, že tato osoba obsluhuje *praporkovou tyč* až do okamžiku, kdy se hráčův míč zastaví.

17-2. Neoprávněné obsluhování

Jestliže ve hře na jamky *soupeř* nebo jeho *nosič* nebo ve hře na rány *spoluhráč* nebo jeho *nosič* obsluhuje, odstraňuje nebo drží *praporkovou tyč*, když hráč provádí *úder* nebo když je hráčův míč v pohybu, přičemž se tak děje bez hráčova pověření nebo hráčova předchozího vědomí, a může tím ovlivnit pohyb hráčova míče, obdrží *soupeř* nebo *spoluhráč* příslušný trest.

*TREST ZA PORUŠENÍ PRAVIDLA 17-1 nebo 17-2:

Hra na jamky - ztráta jamky; Hra na rány - dvě trestné rány.

* Ve hře na rány není *soutěžící* potrestán, jestliže dojde k porušení Pravidla 17-2 a jeho míč následně zasáhne *praporkovou tyč*, osobu, která ji obsluhuje nebo drží, nebo cokoli, co tato osoba nese. Míč se hraje, jak leží, kromě případu, kdy *rána* byla zahrána na *jamkovišti*. V takovém případě se *rána* ruší, míč se musí vrátit na původní místo a *rána* se musí opakovat.

17-3. Míč zasáhne praporkovou tyč nebo obsluhovatele

Hráčův míč nesmí zasáhnout:

- a. obsluhovanou, odstraněnou nebo drženou *praporkovou tyč*;
- b. osobu, která obsluhuje nebo drží *praporkovou tyč*, nebo cokoli, co tato osoba nese; nebo
- c. neobsluhovanou *praporkovou tyč*, která je v *jamce*, pokud byl míč hrán z *jamkoviště*.

Výjimka: Jestliže někdo obsluhuje, odstraňuje nebo drží *praporkovou tyč* bez hráčova pověření - viz Pravidlo 17-2.

TREST ZA PORUŠENÍ PRAVIDLA 17-3:

Hra na jamky - ztráta jamky;

Hra na rány - dvě trestné rány a míč se musí hrát, jak leží.

17-4. Míč se opírá o praporkovou tyč

Jestliže se hráčův míč, který není v *jamce*, opírá o *praporkovou tyč* v *jamce*, smí hráč nebo jím pověřená osoba *praporkovou tyč* pohnout nebo ji vyjmout z *jamky*. Pokud přitom míč spadne do *jamky*, má se za to, že jej tam hráč zahrál svou poslední *ranou*; jinak se míč, pokud se *pohne*, musí beztrestně umístit na okraj *jamky*.

Míč se pohne, je vychýlen nebo zastaven

Pravidlo 18 - Míč v klidu se pohne

Definice

Všechny definované pojmy jsou psány *kurzívou*. Jejich abecední seznam je uveden v oddíle Definice - viz stránky 23-37.

18-1. Vnější vlivem

Jestliže se míč v klidu *pohne* *vnějším vlivem*, není to trestné a míč se musí vrátit na původní místo.

Poznámka: Je otázkou skutkové podstaty, zda míčem *pohnul* *vnější vliv*. Aby bylo možno použít toto *Pravidlo*, musí být známo nebo prakticky jisté, že se tak stalo. Jinak se míč musí hrát, jak leží, nebo se v případě, že není nalezen, musí postupovat podle Pravidla 27-1.

(Hráčovým míčem v klidu pohne jiný míč - viz Pravidlo 18-5.)

18-2. Hráčem, partnerem, nosičem nebo výstrojí

a. Všeobecně

Kromě případů povolených *Pravidly*, jestliže je hráčův *míč ve hře* a:

(i) hráč, jeho *partner* nebo některý z jejich *nosičů*

- jej zvedne nebo s ním *pohne*,
- úmyslně se jej dotkne (kromě holí při *založení za míč*), nebo
- způsobí, že se míč *pohne*, nebo

(ii) míčem *pohne výstroj* hráče nebo jeho *partnera*,

je hráč potrestán jednou trestnou ranou.

Jestliže se míč *pohne*, musí se vrátit na původní místo, ledaže se začne pohybovat teprve poté, co hráč začne provádět *úder* nebo *nápřah* k úderu a svůj *úder* dokončí.

Podle *Pravidel* není trestné, jestliže hráč náhodou *pohne* svým míčem za následujících okolností:

- při hledání míče přikrytého pískem, při vracení *volných přírodních předmětů*, kterými hráč pohnul při hledání a identifikaci míče v *překážce*, při hledání míče ve vodě ve *vodní překážce* nebo při hledání míče v *závadě* nebo v *půdě v abnormálním stavu* - Pravidlo 12-1
- při opravě ucpávky staré *jamky* nebo stopy po dopadu míče - Pravidlo 16-1c
- při měření - Pravidlo 18-6
- při zvedání míče podle některého *Pravidla* - Pravidlo 20-1
- při umísťování nebo vracení míče na původní místo podle některého *Pravidla* - Pravidlo 20-3a
- při odstraňování *volného přírodního předmětu* na *jamkovišti* - Pravidlo 23-1
- při odstraňování pohyblivé *závady* - Pravidlo 24-1.

b. Míč se pohne po založení

Jestliže hráč *založí za míč ve hře* a ten se poté *pohne* (následkem něčeho jiného než *úderu*), má se za to, že míčem *pohnul* hráč, a **hráč je potrestán jednou trestnou ranou.**

Míč se musí vrátit na původní místo, ledaže se začne pohybovat teprve poté, co hráč začal provádět *úder* nebo *nápřah* k *úderu* a *úder* dokončil.

Výjimka: Jestliže je známo nebo prakticky jisté, že pohnutí míče nezapříčinil hráč, Pravidlo 18-2b se neuplatní.

18-3. Soupeřem, jeho nosičem nebo výstrojí ve hře na jamky

a. Při hledání

Jestliže při hledání hráčova míče *soupeř*, jeho *nosič* nebo *výstroj* *pohne* tímto míčem, dotkne se jej nebo způsobí, že se míč *pohne*, není to trestné. Jestliže se míč *pohne*, musí se vrátit na původní místo.

b. Jindy než při hledání

Jestliže jindy než při hledání hráčova míče *soupeř*, jeho *nosič* nebo *výstroj* *pohne* tímto míčem, úmyslně se jej dotkne nebo způsobí, že se míč *pohne*, kromě případů dovolených *Pravidly*, **je soupeř potrestán jednou trestnou ranou.** Jestliže se míč *pohne*, musí se vrátit na původní místo.

(Hra nesprávným míčem - viz Pravidlo 15-3)

(Míč se pohne při měření - viz Pravidlo 18-6)

18-4. Spoluhráčem, jeho nosičem nebo výstrojí ve hře na rány

Jestliže *spoluhráč*, jeho *nosič* nebo *výstroj* *pohne* hráčovým míčem, dotkne se jej nebo způsobí, že se míč *pohne*, není to trestné. Jestliže se míč *pohne*, musí se vrátit na původní místo.

(Hra nesprávným míčem - viz Pravidlo 15-3)

18-5. Jiným míčem

Jestliže *míčem ve hře*, který je v klidu, *pohne* jiný míč pohybující se po *úderu*, musí se míč, kterým bylo *pohnuto*, vrátit na původní místo.

18-6. Míč se pohne při měření

Jestliže se míč nebo předmět označující jeho polohu *pohne* při měření, přičemž hráč postupuje podle některého *Pravidla* nebo se snaží zjistit okolnosti pro možné použití některého *Pravidla*, musí se míč nebo předmět označující jeho polohu vrátit na původní místo. Pohnutí míčem není trestné, pokud se tak stalo v přímé souvislosti

s prováděným měřením. Jinak platí ustanovení Pravidel 18-2a, 18-3b a 18-4.

* TREST ZA PORUŠENÍ PRAVIDLA:

Hra na jamky - ztráta jamky; Hra na rány - dvě trestné rány.

* Jestliže hráč, který je povinen vrátit míč na původní místo, tak neučiní, nebo jestliže zahraje ránu míčem *nahrazeným* podle Pravidla 18, přičemž k tomuto *nahrazení* nebyl oprávněn, je potrestán všeobecným trestem za porušení Pravidla 18, ale neobdrží ale již žádný další trest podle tohoto Pravidla.

Poznámka 1: Pokud míč, který se má vrátit na původní místo podle tohoto Pravidla, není okamžitě dosažitelný, může být *nahrazen* jiným míčem.

Poznámka 2: Jestliže se změnila původní poloha míče, který má být umístěn nebo vrácen na původní místo, viz Pravidlo 20-3b.

Poznámka 3: Jestliže nelze zjistit místo, na které má být míč umístěn nebo vrácen, viz Pravidlo 20-3c.

Pravidlo 19 - Míč v pohybu vychýlen nebo zastaven

Definice

Všechny definované pojmy jsou psány *kurzívou*. Jejich abecední seznam je uveden v oddíle Definice - viz stránky 23-37.

19-1. Vnější vlivem

Jestliže je míč v pohybu náhodou vychýlen nebo zastaven *vnějším vlivem*, jedná se o *náhodný zásah*, není to trestné a míč se musí hrát, jak leží, kromě následujících případů:

- a. jestliže se hráčův míč po *úderu* jinde než na *jamkovišti* zastaví ve *vnějším vlivu*, který se pohybuje nebo je živý, nebo na něm, musí hráč míč v *poli* nebo v *překážce* spustit, na *jamkovišti* umístit, co nejbliže místu, kde se *vnější vliv* nacházel, když se v něm nebo na něm míč zastavil.
- b. jestliže je hráčův míč po *úderu* na *jamkovišti* vychýlen nebo zastaven *vnějším vlivem*, který se pohybuje nebo je živý (kromě žížal, červů, hmyzu apod.) nebo se v něm nebo na něm zastaví, *rána* se ruší. Míč se musí vrátit na původní místo a *rána* se musí opakovat.

Pokud míč není okamžitě dosažitelný, může být *nahrazen* jiným míčem.

Výjimka: Míč zasáhne osobu, která obsluhuje nebo drží *praporkovou tyč*, nebo cokoli, co tato osoba nese - viz Pravidlo 17-3b.

Poznámka: Jestliže byl hráčův míč vychýlen nebo zastaven *vnějším vlivem* úmyslně:

- (a) po *úderu* jinde než na *jamkovišti*, musí se odhadnout místo, na kterém by se míč jinak býval zastavil. Pokud je toto místo:
 - (i) v *poli* nebo v *překážce*, musí být míč spuštěn co nejbliže tomuto místu;
 - (ii) mimo *hřiště*, musí hráč postupovat podle Pravidla 27-1; nebo
 - (iii) na *jamkovišti*, musí být míč umístěn na toto místo.
- (b) po *úderu* na *jamkovišti*, *rána* se ruší. Míč se musí vrátit na původní místo a *rána* se musí opakovat.

Pokud je oním *vnějším vlivem* *spoluhráč* nebo jeho *nosič*, platí vůči tomuto *spoluhráči* *ustanovení* Pravidla 1-2.

(Hráčův míč vychýlen nebo zastaven jiným míčem - viz Pravidlo 19-5)

19-2. Hráčem, partnerem, nosičem nebo výstrojí

Jestliže hráč, jeho *partner*, některý z jejich *nosičů* nebo jejich *výstroj* náhodou vychýlí nebo zastaví hráčův míč, **je hráč potrestán jednou trestnou ranou**. Míč se musí hrát, jak leží, kromě případu, kdy se zastaví v oděvu nebo na oděvu hráče, jeho *partnera* nebo některého z jejich *nosičů* nebo jejich *výstroji*. V takovém případě musí hráč v *poli* nebo v *překážce* míč spustit, na *jamkovišti* umístit, co nejbliže místu, které je přímo pod místem, kde se míč v daném předmětu nebo na něm zastavil, avšak na bližší jamce.

Výjimky:

1. Míč zasáhne osobu, která drží nebo obsluhuje *praporkovou tyč*, nebo cokoli, co tato osoba nese – viz Pravidlo 17-3b.

2. Spuštěný míč - viz Pravidlo 20-2a.

(Míč úmyslně vychýlen nebo zastaven hráčem, partnerem nebo nosičem - viz Pravidlo 1-2)

19-3. Soupeřem, jeho nosičem nebo výstrojí ve hře na jamky

Jestliže soupeř, jeho *nosič* nebo jeho *výstroj* náhodou vychýlí nebo zastaví hráčův míč, není to trestné. Předtím než kterákoli *strana* odehraje další ránu, může hráč danou *ránu* zrušit a beztrestně hrát míč z místa, které je co nejbližší místu, odkud byl naposledy zahrán původní míč (viz Pravidlo 20-5), nebo může hrát míč, jak leží. Jestliže se hráč rozhodne *ránu* nezrušit a míč se zastaví v oděvu nebo na oděvu *soupeře*, jeho *nosiče* nebo jeho *výstroji*, musí hráč v *poli* nebo v *překážce* míč spustit, na *jamkovišti* umístit co nejbližší místu, které je přímo pod místem, kde se míč v daném předmětu na něm zastavil, avšak ne blíže jamce.

Výjimka: Míč zasáhne osobu, která obsluhuje nebo drží *praporkovou tyč* nebo cokoli, co tato osoba nese - viz Pravidlo 17-3b.

(Míč úmyslně vychýlen nebo zastaven soupeřem nebo jeho nosičem - viz Pravidlo 1-2)

19-4. Spoluhráčem, jeho nosičem nebo výstrojí ve hře na rány

Viz Pravidlo 19-1, které se týká míče vychýleného nebo zastaveného *vnějším vlivem*.

19-5. Jiným míčem

a. V klidu

Jestliže je hráčův míč v pohybu po *úderu* vychýlen nebo zastaven jiným *míčem ve hře*, který je v klidu, musí hráč hrát míč, jak leží. Ve hře na jamky je to beztrestné. Ve hře na rány **je hráč potrestán dvěma trestnými ranami**, jestliže před danou *ránou* ležely oba míče na *jamkovišti*, jinak je to beztrestné.

b. V pohybu

Jestliže je hráčův míč v pohybu po *úderu* jinde než na *jamkovišti* vychýlen nebo zastaven jiným míčem pohybujícím se po *úderu*, není to trestné a míč se musí hrát, jak leží.

Jestliže je hráčův míč v pohybu po *úderu* na *jamkovišti* vychýlen nebo zastaven jiným míčem pohybujícím se po *úderu*, není to trestné a *rána* se ruší. Míč se musí vrátit na původní místo a *rána* se musí opakovat.

Poznámka: Toto Pravidlo nijak nepotlačuje ustanovení Pravidla 10-1 (Pořadí ve hře na jamky) nebo Pravidla 16-1f (Zahrání rány, zatímco se jiný míč pohybuje).

TREST ZA PORUŠENÍ PRAVIDLA:

[Hra na jamky](#) - ztráta jamky; [Hra na rány](#) - dvě trestné rány.

Úlevy a postup při úlevě

Pravidlo 20 - Zvednutí, spuštění a umístění míče, Hra z nesprávného místa

Definice

Všechny definované pojmy jsou psány *kurzívou*. Jejich abecední seznam je uveden v oddíle Definice - viz stránky 23-37.

20-1. Zvednutí a označení polohy

Míč, který má být zvednut podle *Pravidel*, smí zvednout hráč, jeho *partner* nebo jiná osoba pověřená k tomu hráčem. V každém případě je hráč odpovědný za jakékoli porušení *Pravidel*.

Poloha míče musí být označena před tím, než je zvednut podle *Pravidla*, které vyžaduje jeho vrácení na původní místo. Jestliže není poloha míče označena, **je hráč potrestán jednou trestnou ranou** a míč se musí vrátit na původní místo. Pokud není míč vrácen na původní místo, **je hráč potrestán všeobecným trestem za porušení tohoto Pravidla**, ale neobdrží již žádný další trest podle Pravidla 20-1.

Jestliže se míč nebo předmět označující jeho polohu náhodou *pohne* při zvedání míče podle *Pravidel* nebo při

označování jeho polohy, musí se míč nebo předmět označující jeho polohu vrátit na původní místo. Jestliže k *pohnutí* míče nebo předmětu označujícího jeho polohu došlo v přímé souvislosti se zvedáním míče nebo označováním jeho polohy, není to trestné. Jinak **je hráč potrestán jednou trestnou ranou** podle tohoto Pravidla nebo podle Pravidla 18-2a.

Výjimka: Jestliže je hráč potrestán za to, že jedná v rozporu s Pravidlem 5-3 nebo 12-2, neobdrží již žádný další trest podle Pravidla 20-1.

Poznámka: Poloha míče, který má být zvednut, by se měla označit položením markovátka, malé mince nebo jiného podobného předmětu těsně za míč. Pokud předmět označující polohu míče překáží ve hře, *postojí* nebo *úderu* jinému hráči, měl by být přemístěn stranou o jednu nebo více délek hlavy hole.

20-2. Spuštění a opakované spuštění

a. Kdo a jak míč spustí

Míč, který má být podle *Pravidel* spuštěn, musí spustit sám hráč. Hráč musí stát zpříma, držet míč v natažené paži ve výši ramen a pustit jej. Jestliže je míč spuštěn jinou osobou nebo jiným způsobem a tato chyba není opravena podle Pravidla 20-6, **je hráč potrestán jednou trestnou ranou**.

Jestliže se míč při spuštění předtím, než se zastaví, dotkne jakékoli osoby nebo jejich *výstroje* jakéhokoliv hráče, ať už předtím nebo po tom, co dopadne na část *hřiště*, musí se beztrestně spustit znovu. Počet opakovaných pokusů za těchto okolností není omezen.

(Ovlivňování polohy nebo pohybu míče - viz Pravidlo 1-2)

b. Kde se míč spustí

Jestliže se má míč spustit co nejbliže určitého místa, nesmí být spuštěn blíže *jamce*, než je toto určité místo, pokud není toto místo přesně známo, musí se co nejpřesněji odhadnout.

Spouštěný míč se musí nejprve dotknout té části *hřiště*, kam příslušné *Pravidlo* předepisuje jeho spuštění. Pokud se tak nestane, platí ustanovení Pravidel 20-6 a 20-7.

c. Kdy se spuštění opakuje

Míč se musí beztrestně spustit znovu, jestliže se:

- (i) zakutálí do *překážky* a zastaví se v ní;
- (ii) vykutálí z *překážky* a zastaví se mimo ni;
- (iii) zakutálí na *jamkoviště* a zastaví se na něm;
- (iv) zakutálí *mimo hřiště* a zastaví se tam;
- (v) zakutálí do polohy, v níž dochází ke stejnému překážení, od jakého hráč využil úlevu podle Pravidla 24-2b (Nepohyblivá závada), Pravidla 25-1 (Půda v abnormálním stavu), Pravidla 25-3 (Nesprávné jamkoviště) nebo Místního Pravidla (Pravidlo 33-8a), a zastaví se tam nebo se zakutálí zpět do díry po dopadu, odkud byl zvednut podle Pravidla 25-2 (Zabořený míč);
- (vi) odkutálí a zastaví dál než na dvě délky hole od místa, kde se poprvé dotkl části *hřiště*; nebo
- (vii) odkutálí a zastaví blíže *jamce*, než je:
 - (a) jeho původní poloha nebo stanovená poloha (viz Pravidlo 20-2b), ledaže by to bylo *Pravidly* povoleno; nebo
 - (b) *nejbližší místo úlevy* nebo místo největší možné úlevy (Pravidlo 24-2, 25-1 nebo 25-3); nebo
 - (c) místo, kde míč naposledy překročil hranice *vodní překážky* nebo *podélné vodní překážky* (Pravidlo 26-1).

Jestliže se míč při opakovaném spuštění zakutálí do kterékoli výše vyjmenované polohy, musí se umístit co nejbliže místu, kde se při opakovaném spuštění poprvé dotkl části *hřiště*.

Pokud není míč, který se má opakovaně spustit nebo umístit podle tohoto Pravidla, okamžitě dosažitelný, může být *nahrazen* jiným míčem.

Poznámka 1: Jestliže se míč, který byl spuštěn nebo opakovaně spuštěn, zastaví a teprve následně se pohne, musí se hrát, jak leží, pokud neplatí ustanovení některého jiného *Pravidla*.

Poznámka 2: Pokud není míč, který se má opakovaně spustit nebo umístit podle tohoto Pravidla, okamžitě dosažitelný, může být *nahrazen* jiným míčem.

(Použití droupovací zóny - viz Dodatek I, Část B, Odstavec 8)

20-3. Umístění míče a vrácení míče na původní místo

a. Kdo a kde míč umístí

Míč, který má být podle *Pravidel* umístěn, musí umístit hráč nebo jeho *partner*.

Míč, který má být podle *Pravidel* vrácen na původní místo, musí vrátit někdo z následujících osob: (i) osoba, která jej zvedla nebo s ním *pohnula*, (ii) hráč nebo (iii) hráčův *partner*. Míč musí být umístěn na místo, ze kterého byl míč zvednut nebo *pohnut*. Jestliže míč umístí nebo vrátí na původní místo jiná osoba a tato chyba není opravena podle Pravidla 20-6, **je hráč potrestán jednou trestnou ranou**. V každém případě je hráč odpovědný za jakékoli porušení *Pravidel*, které nastalo v důsledku umístění míče nebo vrácení míče na původní místo.

Jestliže se míč nebo předmět označující jeho polohu náhodou *pohne* při umisťování nebo vrácení míče na původní místo, musí se míč nebo předmět označující jeho polohu vrátit na původní místo. Jestliže k *pohnutí* míče nebo předmětu označujícího jeho polohu došlo v přímé souvislosti s umisťováním nebo vrácením míče na původní místo nebo odstraňováním předmětu označujícího jeho polohu, není to trestné. Jinak **je hráč potrestán jednou trestnou ranou** podle Pravidla 18-2a nebo podle Pravidla 20-1.

Jestliže míč, který měl být vrácen na původní místo, byl umístěn jinam než na místo, ze kterého byl zvednut nebo *pohnut*, a tato chyba není opravena podle Pravidla 20-6, **je hráč potrestán všeobecným trestem - ztrátou jamky ve hře na jamky nebo dvěma trestnými ranami ve hře na rány - za porušení příslušného Pravidla**.

b. Změna polohy míče, který se má umístit nebo vrátit na původní místo

Jestliže dojde ke změně původní polohy míče, který se má umístit nebo vrátit na původní místo, pak se:

- (i) mimo *překážku* musí míč umístit na nejbližší místo nabízející polohu co nejvíce podobnou původní poloze, které však není od původního místa dál než na jednu délku hole, není blíže *jamce* a není v *překážce*;
- (ii) ve *vodní překážce* musí míč umístit v souladu s výše uvedeným odstavcem (i) s tím, že míč musí být umístěn v dané *vodní překážce*;
- (iii) v *bankru* musí co nejvěrněji obnovit původní polohu, a míč do ní umístit.

Poznámka: Jestliže dojde ke změně původní polohy míče, který se má umístit nebo vrátit na původní místo, a není možné určit místo, na které má být míč umístěn nebo vrácen, pak se, pokud je známa původní poloha míče, uplatní Pravidlo 20-3b, a pokud tato původní poloha není známa, uplatní se Pravidlo 20-3c.

Výjimka: Jestliže hráč hledá nebo identifikuje míč přikrytý pískem - viz Pravidlo 12-1a.

c. Místo nelze zjistit

Jestliže nelze zjistit místo, kam se má míč umístit nebo vrátit, pak se:

- (i) v *poli* musí míč spustit co nejbližší původnímu místu, ale ne v *překážce* nebo na *jamkovišti*;
- (ii) v *překážce* musí míč spustit v dané *překážce* co nejbližší původnímu místu;
- (iii) na *jamkovišti* musí míč umístit co nejbližší původnímu místu, ale ne v *překážce*.

Výjimka: Jestliže při obnovení hry (Pravidlo 6-d) není možné zjistit místo, na které se má míč umístit, musí být toto místo co nejpřesněji odhadnuto a míč se musí umístit na toto určené místo.

d. Míč nezůstane ležet v klidu na místě

Jestliže míč nezůstane ležet v klidu na místě, na které byl umístěn, musí se beztrestně umístit znovu na stejné místo. Jestliže opět nezůstane ležet v klidu na místě, pak se:

- (i) mimo *překážku* musí umístit na nejbližší místo, kde zůstane ležet v klidu, avšak ne blíže *jamce* ani v *překážce*;
- (ii) v *překážce* musí umístit na nejbližší místo v dané *překážce*, kde zůstane ležet v klidu, avšak ne blíže *jamce*.

Jestliže umístěný míč zůstane ležet v klidu a teprve následně se *pohne*, není to trestné a míč se musí hrát, jak leží, pokud neplatí ustanovení některého jiného *Pravidla*.

***TREST ZA PORUŠENÍ PRAVIDLA 20-1, 20-2 nebo 20-3:**

Hra na jamky - ztráta jamky; Hra na rány - dvě trestné rány.

*** Jestliže hráč zahraje *ránu míčem nahrazeným* podle některého z těchto *Pravidel*, přičemž k tomuto *nahrazení* nebyl oprávněn, je potrestán všeobecným trestem za porušení daného *Pravidla*, ale neobdrží již žádný další trest podle daného *Pravidla*. Pokud hráč spustí míč nesprávným způsobem a odehraje z nesprávného místa, nebo když míč byl dán do hry osobou, které to *Pravidla* neumožňují, a následně byl odehrán z nesprávného místa, viz Poznámka 3 u Pravidla 20-7c.**

20-4. Kdy je spuštěný nebo umístěný míč ve hře

Jestliže byl hráčův *míč ve hře* zvednut, stává se opět *míčem ve hře*, jakmile je spuštěn nebo umístěn.

Nahrazený míč se stává *míčem ve hře*, jakmile je spuštěn nebo umístěn.

(Nesprávně nahrazený míč - viz Pravidlo 15-2)

(Zvednutí nesprávně nahrazeného míče nebo míče, který byl nesprávně spuštěn nebo umístěn - viz Pravidlo 20-6)

20-5. Hraní další rány z místa, odkud byla hrána předchozí rána

Jestliže si hráč podle *Pravidel* zvolí možnost hrát další *ránu* z místa, odkud byla hrána předchozí *rána*, nebo mu to *Pravidla* nařizují, musí postupovat následovně:

- Na odpališti: Míč se musí hrát z *odpaliště*. Může se hrát z libovolného místa na *odpališti* a smí se nasadit.
- V poli: Míč se musí spustit, přičemž míč se při spuštění musí nejprve dotknout části hřiště v poli.
- V překážce: Míč se musí spustit, přičemž míč se při spuštění musí nejprve dotknout části *hřiště* v dané překážce.
- Na jamkovišti: Míč se musí umístit na *jamkoviště*.

TREST ZA PORUŠENÍ PRAVIDLA 20-5:

Hra na jamky - ztráta jamky; Hra na rány - dvě trestné rány.

20-6. Zvednutí nesprávně nahrazeného míče, nebo míče, který byl nesprávně spuštěn nebo umístěn

Jestliže byl míč nesprávně *nahrazen*, spuštěn nebo umístěn na nesprávném místě nebo jinak v rozporu s *Pravidly*, ale nebyl dosud odehrán, smí se beztrestně zvednout a hráč pak musí postupovat správně.

20-7. Hra z nesprávného místa

- Všeobecně

Hráč zahraje z nesprávného místa, jestliže zahraje *ránu* svým *míčem ve hře*:

- na části *hřiště*, kde *Pravidla* nedovolují zahrát *ránu* nebo spustit nebo umístit míč, nebo
- pokud *Pravidla* vyžadují, aby byl míč opakovaně spuštěn nebo aby byl míč, který se *pohnul*, vrácen na původní místo.

Poznámka: Ohledně míče zahraného odjinud než z *odpaliště* nebo zahraného z nesprávného *odpaliště* - viz Pravidlo 11-4.

b. Hra na jamky

Jestliže hráč zahraje *ránu* z nesprávného místa, **ztrácí jamku**.

c. Hra na rány

Jestliže *soutěžící* zahraje *ránu* z nesprávného místa, **je potrestán dvěma trestnými ranami podle příslušného Pravidla**. Pokud nedošlo k závažnému porušení *Pravidel* (viz Poznámka 1), musí dohrát jamku míčem zahraným z nesprávného místa, aniž by svou chybu napravoval.

Jestliže *soutěžící* zjistí, že hrál z nesprávného místa, a domnívá se, že by mohlo jít o závažné porušení *Pravidel*, musí předtím, než odehraje *ránu* z následujícího *odpaliště*, dohrát jamku druhým míčem v souladu s *Pravidly*. Pokud se jedná o poslední jamku kola, musí před tím, než opustí *jamkoviště*, ohlásit, že dohraje jamku druhým míčem v souladu s *Pravidly*.

Jestliže *soutěžící* hrál druhý míč, musí nahlásit okolnosti případu *Soutěžnímu výboru* předtím, než odevzdá svůj výsledkový lístek. Pokud tak neučiní, **je diskvalifikován**. *Soutěžní výbor* musí určit, zda došlo k závažnému porušení *Pravidel*. Pokud ano, započítává se výsledek dosažený druhým míčem a **soutěžící si k němu musí přičíst dvě trestné rány**. Pokud došlo k závažnému porušení *Pravidel* a *soutěžící* svou chybu nenapravit výše uvedeným způsobem, **je diskvalifikován**.

Poznámka 1: *Soutěžící* se dopustí závažného porušení *Pravidel*, jestliže *Soutěžní výbor* usoudí, že v důsledku hry z nesprávného místa získal významnou výhodu.

Poznámka 2: Jestliže *soutěžící* hraje druhý míč podle Pravidla 20-7c a následně je určeno, že se výsledek tohoto míče nezapočítává, pak se *rány* zahrané tímto míčem ani *trestné rány* obdržené výhradně při hraní tohoto míče nezapočítávají. Jestliže se počítá výsledek dosažený druhým míčem, pak se *rána* zahraná původním míčem z nesprávného místa ani žádné *rány* následně zahrané původním míčem ani *trestné rány* obdržené výhradně při

hraní původního míče nezapočítávají.

Poznámka 3: Jestliže je *soutěžící* potrestán za hru z nesprávného místa, neobdrží již žádný další trest za:

- (a) *nahrazení* míče, když k tomu nebyl oprávněn;
- (b) spuštění míče, když *Pravidla* předepisovala jeho umístění, nebo umístění míče, když *Pravidla* předepisovala jeho spuštění;
- (c) spuštění míče nesprávným způsobem; nebo
- (d) to, že míč byl dán do hry osobou, které to *Pravidla* neumožňují.

Pravidlo 21 - Čištění míče

Definice

Všechny definované pojmy jsou psány *kurzívou*. Jejich abecední seznam je uveden v oddíle Definice - viz stránky 23-37.

Míč na *jamkovišti* se smí očistit, pokud byl zvednut podle Pravidla 16-1b. Jinde se zvednutý míč smí očistit s výjimkou případů, kdy byl zvednut:

- a. kvůli zjištění, zda není nezpůsobilý ke hře (Pravidlo 5-3);
- b. kvůli identifikaci (Pravidlo 12-2); v takovém případě se smí očistit jen natolik, kolik je nezbytné k identifikaci; nebo
- c. protože napomáhal nebo překážel ve hře (Pravidlo 22).

Jestliže hráč očistí míč během hraní jamky kromě případů povolených tímto Pravidlem, **je potrestán jednou trestnou ranou** a míč, pokud byl zvednut, musí být vrácen na původní místo.

Jestliže hráč nevrátí míč na původní místo, ačkoli tak měl učinit, **je potrestán všeobecným trestem podle příslušného Pravidla**, ale neobdrží již žádný další trest podle Pravidla 21.

Výjimka: Jestliže je hráč potrestán za to, že nepostupoval v souladu s Pravidlem 5-3, 12-2 nebo 22, neobdrží již žádný další trest podle Pravidla 21.

Pravidlo 22 - Míč napomáhá nebo překáží ve hře

Definice

Všechny definované pojmy jsou psány *kurzívou*. Jejich abecední seznam je uveden v oddíle Definice - viz stránky 23-37.

22-1. Míč napomáhá ve hře

Jestliže není žádný míč v pohybu, může hráč, který se domnívá, že by nějaký míč mohl nějakému hráči napomáhat ve hře:

- a. tento míč zvednout, pokud se jedná o jeho míč; nebo
- b. nechat tento míč zvednout.

Míč zvednutý podle tohoto Pravidla se musí vrátit na původní místo (viz Pravidlo 20-3). Pokud tento míč neleží na *jamkovišti*, nesmí být očištěn (viz Pravidlo 21).

Ve hře na rány může hráč, od něhož je zvednutí míče požadováno, svůj míč místo zvednutí raději odehrát.

Jestliže ve hře na rány *Soutěžní výbor* zjistí, že se *soutěžící* dohodli na tom, že nezvednou míč, který by mohl libovolnému *soutěžícímu* napomáhat ve hře, **jsou diskvalifikováni**.

22-2. Míč překáží ve hře

Jestliže není žádný míč v pohybu, může hráč, který se domnívá, že by mu nějaký jiný míč mohl překážet ve hře,

nechat tento míč zvednout.

Míč zvednutý podle tohoto Pravidla se musí vrátit na původní místo (viz Pravidlo 20-3). Pokud tento míč neleží na *jamkovišti*, nesmí být očištěn (viz Pravidlo 21).

Ve hře na rány může hráč, od něhož je zvednutí míče požadováno, svůj míč místo zvednutí raději odehrát.

Poznámka 1: Jinde než na *jamkovišti* hráč nemůže zvednout svůj míč jen proto, že se domnívá, že by mohl nějakému jinému hráči překážet ve hře. Jestliže zvedne svůj míč, aniž o to byl požádán, **je potrestán jednou trestnou ranou** za porušení Pravidla 18-2a, ale neobdrží již žádný další trest podle Pravidla 22.

Poznámka 2: Pokud je nějaký jiný míč v pohybu, nesmí být zvednut žádný míč, který by mohl ovlivnit pohyb tohoto míče.

TREST ZA PORUŠENÍ PRAVIDLA

Hra na jamky - ztráta jamky; Hra na rány - dvě trestné rány.

Pravidlo 23 - Volné přírodní předměty

Definice

Všechny definované pojmy jsou psány *kurzívou*. Jejich abecední seznam je uveden v oddíle Definice - viz stránky 23-37.

23-1. Úleva

Každý *volný přírodní předmět* může být beztrestně odstraněn kromě případu, kdy tento předmět i míč leží ve stejné *překážce* nebo se jí dotýkají.

Jestliže míč leží jinde než na *jamkovišti* a odstranění *volného přírodního předmětu* hráčem způsobí, že se míč *pohne*, platí Pravidlo 18-2a.

Jestliže se během odstraňování *volného přírodního předmětu* hráčem *pohne* míč na *jamkovišti* nebo předmět označující jeho polohu na *jamkovišti*, musí se míč nebo předmět označující jeho polohu vrátit na původní místo. Jestliže k *pohnutí* míče nebo předmětu označujícího jeho polohu došlo v přímé souvislosti s odstraňováním *volného přírodního předmětu*, není to trestné. Jinak jestliže hráč způsobí, že se míč *pohne*, **je potrestán jednou trestnou ranou** podle Pravidla 18-2a.

Jestliže se nějaký míč pohybuje, nesmí se odstranit žádný *volný přírodní předmět*, který by mohl ovlivnit pohyb míče.

Poznámka: Jestliže je míč v *překážce*, nesmí se hráč dotknout žádného *volného přírodního předmětu*, který leží v dané *překážce* nebo se jí dotýká, ani s ním pohnout - viz Pravidlo 13-4c.

TREST ZA PORUŠENÍ PRAVIDLA:

Hra na jamky - ztráta jamky; Hra na rány - dvě trestné rány.

(Hledání míče v překážce - viz Pravidlo 12-1)

(Dotknutí se dráhy paty - viz Pravidlo 16-1a)

Pravidlo 24 - Závady

Definice

Všechny definované pojmy jsou psány *kurzívou*. Jejich abecední seznam je uveden v oddíle Definice - viz stránky 23-37.

24-1. Pohyblivá závada

Hráč může beztrestně využít následující úlevu od pohyblivé *závady*:

- a. jestliže míč neleží v *závadě* nebo na *závadě*, smí se *závada* odstranit. Pokud se míč *pohne*, musí se vrátit

na původní místo. Jestliže se míč pohнул v přímé souvislosti s odstraňováním *závady*, není to trestné. Jinak platí Pravidlo 18-2a.

- b. jestliže míč leží v *závadě* nebo na *závadě*, smí se míč beztrestně zvednout a *závada* odstranit. Míč se potom musí v *poli* nebo v *překážce* spustit, na *jamkovišti* umístit, co nejbližší místu, které je přímo pod místem, na kterém původně míč v *závadě* nebo na *závadě* ležel, avšak ne blíže *jamce*.

Míč zvednutý podle tohoto Pravidla se smí očistit.

Jestliže je nějaký míč v pohybu, nesmí se odstranit žádná *závada*, která by mohla ovlivnit pohyb míče, kromě obsluhované, odstraněné nebo držené *praporkové tyče* nebo *výstroje* hráčů.

(Ovlivňování míče - viz Pravidlo 1-2)

Poznámka: Pokud není míč, který se má spustit nebo umístit podle tohoto Pravidla, okamžitě dosažitelný, může být *nahrazen* jiným míčem.

24-2. Nepohyblivá závada

a. Překážení

Nepohyblivá *závada* překáží, jestliže míč leží v *závadě* nebo na *závadě* nebo když *závada* překáží hráči v *postoji* nebo v prostoru zamýšleného *švih*u. Jestliže hráčův míč leží na *jamkovišti*, překáží nepohyblivá *závada* na *jamkovišti* také tehdy, pokud překáží v *dráze patu*. Překážení ve *směru hry* není samo o sobě překážením ve smyslu tohoto Pravidla.

b. Úleva

Kromě případu, kdy je míč ve *vodní překážce* nebo *podélné vodní překážce*, může hráč beztrestně využít následující úlevu od nepohyblivé *závady*:

- (i) V poli: Jestliže míč leží v *poli*, musí jej hráč zvednout a beztrestně spustit do vzdálenosti jedné délky hole od *nejbližšího místa úlevy*, avšak ne blíže *jamce*. *Nejbližší místo úlevy* nesmí být v *překážce* ani na *jamkovišti*. Když je míč spuštěn do vzdálenosti jedné délky hole od *nejbližšího místa úlevy*, musí se nejprve dotknout *hřiště* na takovém místě, kde nedochází k překážení nepohyblivé *závady* a které není v *překážce* ani na *jamkovišti*.
- (ii) V bankru: Jestliže je míč v *bankru*, musí jej hráč zvednout a spustit buď:
- (a) beztrestně v souladu s výše uvedeným odstavcem (i) s tím, že *nejbližší místo úlevy* musí být v daném *bankru* a míč se musí spustit v daném *bankru*, nebo
- (b) **s připočtením jedné trestné rány** mimo *bankr* tak, aby původní místo, na kterém míč ležel, bylo přímo mezi *jamkou* a místem spuštění bez omezení, jak daleko za *bankrem* se míč smí spustit.
- (iii) Na jamkovišti: Jestliže míč leží na *jamkovišti*, musí jej hráč zvednout a beztrestně umístit na *nejbližší místo úlevy*, které není v *překážce*. *Nejbližší místo úlevy* může být mimo *jamkoviště*.
- (iv) Na odpališti: Jestliže míč leží na *odpališti*, musí jej hráč zvednout a beztrestně spustit v souladu s výše uvedeným odstavcem (i).

Míč zvednutý podle tohoto Pravidla se smí očistit.

(Míč se zakutálí do polohy, v níž dochází ke stejnému překážení, od kterého hráč využil úlevu - viz Pravidlo 20-2c(v))

Výjimka: Hráč nemůže využít úlevu podle tohoto Pravidla, jestliže (a) je *rána* zjevně neproveditelná, a to kvůli překážení něčeho jiného než nepohyblivé *závady*, nebo (b) by k překážení *závady* docházelo pouze při zjevně bezdůvodné *ráně* nebo při nikoli nezbytně nutném neobvyklém *postoji*, *švih*u nebo *směru hry*.

Poznámka 1: Jestliže je míč ve *vodní překážce* (včetně *podélné vodní překážky*), nemůže hráč využít úlevu od překážení nepohyblivé *závady*. Hráč musí buď hrát míč, jak leží, nebo postupovat podle Pravidla 26-1.

Poznámka 2: Pokud není míč, který se má spustit nebo umístit podle tohoto Pravidla, okamžitě dosažitelný, může být *nahrazen* jiným míčem.

Poznámka 3: *Soutěžní výbor* může vydat Místní pravidlo určující, že hráč musí určit *nejbližší místo úlevy*, aniž by při tom postupoval nad danou *závadou*, skrze ni nebo pod ní.

24-3. Míč v závadě nenalezen

Je otázkou skutkové podstaty, zda míč, který nebyl nalezen poté, co byl zahrán směrem k *závadě*, je v této *závadě*. Aby bylo možno použít toto Pravidlo, musí být známo nebo prakticky jisté, že míč je v *závadě*. Jinak musí

hráč postupovat podle Pravidla 27-1.

a. Míč v pohyblivé závadě nenalezen

Jestliže je známo nebo prakticky jisté, že míč, který nebyl nalezen, je v pohyblivé závadě, může hráč beztrestně nahradit míč jiným míčem a využít úlevu podle tohoto Pravidla. Pokud se tak rozhodne, musí závalu odstranit a musí míč v poli nebo v překážce spustit, na jamkovišti umístit, co nejbližší místu, které je přímo pod místem, kde míč naposledy překročil vnější obvod pohyblivé závady, avšak ne blíže jamce.

b. Míč v nepohyblivé závadě nenalezen

Jestliže je známo nebo prakticky jisté, že míč, který nebyl nalezen, je v nepohyblivé závadě, může hráč využít úlevu podle tohoto Pravidla. Pokud se tak rozhodne, musí se určit místo, kde míč naposledy překročil vnější obvod nepohyblivé závady. Pro potřeby tohoto Pravidla se pak uvažuje, jako by míč ležel na tomto místě. Hráč pak musí postupovat následovně:

- (i) V poli: Jestliže míč naposledy překročil vnější obvod nepohyblivé závady v místě, které je v poli, může hráč beztrestně nahradit míč jiným míčem a využít úlevu podle Pravidla 24-2b(i).
- (ii) V bankru: Jestliže míč naposledy překročil vnější obvod nepohyblivé závady v místě, které je v bankru, může hráč beztrestně nahradit míč jiným míčem a využít úlevu podle Pravidla 24-2b(ii).
- (iii) Ve vodní překážce (včetně podélné vodní překážky): Jestliže míč naposledy překročil vnější obvod nepohyblivé závady v místě, které je ve vodní překážce, hráč nemá nárok na beztrestnou úlevu. Hráč musí postupovat podle Pravidla 26-1.
- (iv) Na jamkovišti: Jestliže míč naposledy překročil vnější obvod nepohyblivé závady v místě, které je na jamkovišti, může hráč beztrestně nahradit míč jiným míčem a využít úlevu podle Pravidla 24-2b(iii).

TREST ZA PORUŠENÍ PRAVIDLA:

Hra na jamky - ztráta jamky; Hra na rány - dvě trestné rány.

Pravidlo 25 - Půda v abnormálním stavu, zabořený míč a nesprávné jamkoviště

Definice

Všechny definované pojmy jsou psány *kurzívou*. Jejich abecední seznam je uveden v oddíle Definice - viz stránky 23-37.

25-1. Půda v abnormálním stavu

a. Překážení

Půda v abnormálním stavu překáží, jestliže v ní míč leží nebo se jí jakkoli dotýká nebo když překáží hráči v postojí nebo v prostoru zamýšleného švihů. Jestliže hráčův míč leží na jamkovišti, překáží *půda v abnormálním stavu* na jamkovišti také tehdy, pokud překáží v dráze paty. Překážení ve směru hry není samo o sobě překážením ve smyslu tohoto Pravidla.

Poznámka: *Soutěžní výbor* může vydat Místní pravidlo, kterým stanoví, že překážení *půdy v abnormálním stavu* v postojí není samo o sobě překážením ve smyslu tohoto Pravidla.

b. Úleva

Kromě případu, kdy je míč ve vodní překážce nebo podélné vodní překážce, může hráč využít úlevu od překážení *půdy v abnormálním stavu* následovně:

- (i) V poli: Jestliže míč leží v poli, musí jej hráč zvednout a beztrestně spustit do vzdálenosti jedné délky hole od nejbližšího místa úlevy, avšak ne blíže jamce. Nejbližší místo úlevy nesmí být v překážce ani na jamkovišti. Když je míč spuštěn do vzdálenosti jedné délky hole od nejbližšího místa úlevy, musí se nejprve dotknout hřiště na takovém místě, kde nedochází k překážení *půdy v abnormálním stavu*, a které není v překážce ani na jamkovišti.
- (ii) V bankru: Jestliže je míč v bankru, musí jej hráč zvednout a spustit buď:
 - (a) beztrestně v souladu s výše uvedeným odstavcem (i) s tím, že nejbližší místo úlevy musí být v daném bankru a míč se musí spustit v daném bankru. Pokud není možná úplná úleva, musí se míč beztrestně spustit co nejbližší místu, kde míč původně ležel, na tu část hřiště, která poskytuje největší možnou úlevu

od dané *půdy v abnormálním stavu*, avšak ne blíže *jamce*.

- (b) s **připočtením jedné *tretné rány*** mimo *bankr* tak, aby původní místo, na kterém míč ležel, bylo přímo mezi *jamkou* a místem spuštění bez omezení, jak daleko za *bankrem* se míč smí spustit.
- (iii) **Na *jamkovišti***: Jestliže míč leží na *jamkovišti*, musí jej hráč zvednout a beztretně umístit na *nejbližší místo úlevy*, které není v *překážce*. Pokud není možná úplná úleva, musí se míč beztretně umístit na místo, které je co nejbližší původnímu místu a které poskytuje největší možnou úlevu od dané *půdy v abnormálním stavu*, avšak ne blíže *jamce* ani v *překážce*. *Nejbližší místo úlevy* nebo největší možné úlevy může být mimo *jamkoviště*.
- (iv) **Na *odpališti***: Jestliže míč leží na *odpališti*, musí jej hráč zvednout a beztretně spustit v souladu s výše uvedeným odstavcem (i).

Míč zvednutý podle tohoto Pravidla se smí očistit.

(Míč se zakutálí do polohy, v níž dochází ke stejnému překážení, od kterého hráč využil úlevu - viz Pravidlo 20-2c(v).)

Výjimka: Hráč nemůže využít úlevu podle tohoto Pravidla, jestliže (a) je *rána* zjevně neproveditelná, a to kvůli překážení něčeho jiného než *půdy v abnormálním stavu*, nebo (b) by k překážení *půdy v abnormálním stavu* docházelo pouze při zjevně bezdůvodné *ráně* nebo při nikoli nezbytně nutném neobvyklém *postoji*, švihů nebo *směru hry*.

Poznámka 1: Jestliže je míč ve *vodní překážce* (včetně *podélné vodní překážky*), nemá hráč nárok na beztretnou úlevu od překážení *půdy v abnormálním stavu*. Hráč musí buď hrát míč, jak leží (pokud to není zakázáno Místním pravidlem), nebo postupovat podle Pravidla 26-1.

Poznámka 2: Pokud není míč, který se má spustit nebo umístit podle tohoto Pravidla, okamžitě dosažitelný, může být *nahrazen* jiným míčem.

c. Míč v *půdě v abnormálním stavu* nenalezen

Je otázkou skutkové podstaty, zda míč, který nebyl nalezen poté, co byl zahrán směrem k *půdě v abnormálním stavu*, je v této *půdě v abnormálním stavu*. Aby bylo možno použít toto Pravidlo, musí být známo nebo prakticky jisté, že míč je v *půdě v abnormálním stavu*. Jinak musí hráč postupovat podle Pravidla 27-1.

Jestliže je známo nebo prakticky jisté, že míč, který nebyl nalezen, je v *půdě v abnormálním stavu*, může hráč využít úlevu podle tohoto Pravidla. Pokud se tak rozhodne, musí se určit místo, kde míč naposledy překročil vnější obvod *půdy v abnormálním stavu*. Pro potřeby tohoto Pravidla se pak uvažuje, jako by míč ležel na tomto místě. Hráč pak musí postupovat následovně:

- (i) **V *poli***: Jestliže míč naposledy překročil vnější obvod *půdy v abnormálním stavu* v místě, které je v *poli*, může hráč míč beztretně *nahradit* jiným míčem a využít úlevu podle Pravidla 25-1b(i).
- (ii) **V *bankru***: Jestliže míč naposledy překročil vnější obvod *půdy v abnormálním stavu* v místě, které je v *bankru*, může hráč míč beztretně *nahradit* jiným míčem a využít úlevu podle Pravidla 25-1b(ii).
- (iii) **Ve *vodní překážce* (včetně *podélné vodní překážky*)**: Jestliže míč naposledy překročil vnější obvod *půdy v abnormálním stavu* v místě, které je ve *vodní překážce*, hráč nemá nárok na beztretnou úlevu. Hráč musí postupovat podle Pravidla 26-1.
- (iv) **Na *jamkovišti***: Jestliže míč naposledy překročil vnější obvod *půdy v abnormálním stavu* v místě, které je na *jamkovišti*, může hráč míč beztretně *nahradit* jiným míčem a využít úlevu podle Pravidla 25-1b(iii).

25-2. Zabořený míč

Jestliže je míč zabořený ve vlastním důlku po dopadu na libovolně nízko sekané ploše kdekoli v *poli*, může se beztretně zvednout, očistit a spustit co nejbližší původnímu místu, avšak ne blíže *jamce*. Spuštěný míč se musí nejprve dotknout té části *hřiště*, která je v *poli*. „Nízko sekanou plochou“ se rozumí každá část *hřiště*, včetně průchodů vyšší travou (*rough*), posečená na výšku dráhy (*fairway*) nebo níže.

25-3. Nesprávné *jamkoviště*

a. *Překážení*

Nesprávné *jamkoviště* překáží, jestliže míč je na tomto nesprávném *jamkovišti*.

Překážení v *postoji* nebo prostoru zamýšleného švihů není samo o sobě překážením ve smyslu tohoto Pravidla.

b. *Úleva*

Jestliže míč leží na nesprávném *jamkovišti*, nesmí se hrát, jak leží. Hráč musí využít následující beztretnou

úlevu:

Hráč musí míč zvednout a spustit jej do vzdálenosti jedné délky hole od *nejbližšího místa úlevy*. *Nejbližší místo úlevy* nesmí být v *překážce* ani na *jamkovišti*. Když je míč spuštěn do vzdálenosti jedné délky hole od *nejbližšího místa úlevy*, musí se nejprve dotknout *hřiště* na takovém místě, kde nedochází k překážení *nesprávného jamkoviště* a které není v *překážce* ani na *jamkovišti*. Míč zvednutý podle tohoto Pravidla se smí očistit.

TREST ZA PORUŠENÍ PRAVIDLA:

Hra na jamky - ztráta jamky; Hra na rány - dvě trestné rány.

Pravidlo 26 - Vodní překážky (včetně podélných vodních překážek)

Definice

Všechny definované pojmy jsou psány *kurzívou*. Jejich abecední seznam je uveden v oddíle Definice - viz stránky 23-37.

26-1. Úleva pro míč ve vodní překážce

Je otázkou skutkové podstaty, zda míč, který nebyl nalezen poté, co byl zahrán směrem k *vodní překážce*, je v této *překážce*. Pokud není známo nebo prakticky jisté, že míč, který byl zahrán směrem k *vodní překážce*, avšak nebyl nalezen, je v této *překážce*, jinak musí hráč postupovat podle Pravidla 27-1.

Jestliže je míč nalezen ve vodní překážce, nebo je známo nebo prakticky jisté, že míč, který nebyl nalezen, je v dané *vodní překážce* (bez ohledu na to, zda míč leží ve vodě nebo ne), **může hráč s trestem jedné trestné rány:**

- a. postupovat podle ustanovení Pravidla 27-1 o ztrátě rány a vzdálenosti tak, že bude hrát míč z místa, které je co nejbližší místu, ze kterého byl původní míč naposledy odehrán (viz Pravidlo 20-5); nebo
- b. spustit míč za *vodní překážkou* tak, aby místo, kde původní míč naposledy překročil hranici *vodní překážky*, bylo přímo mezi *jamkou* a místem spuštění bez omezení, jak daleko za *vodní překážkou* se smí míč spustit; nebo
- c. jako další možnost pouze v případě, že míč naposledy překročil hranici *podélné vodní překážky*, spustit míč mimo tuto *vodní překážku* do vzdálenosti dvou délek hole (i) od místa, kde původní míč naposledy překročil hranici *vodní překážky*, avšak ne blíže jamce nebo (ii) od místa na protilehlé hranici *vodní překážky*, které je stejně vzdálené od *jamky* jako místo, kde původní míč naposledy překročil hranici *vodní překážky*, avšak ne blíže *jamce*.

Jestliže hráč postupuje podle tohoto Pravidla, může původní míč zvednout a očistit, nebo ho může *nahradit* jiným míčem.

(Zakázané úkony, když je míč ve vodní překážce - viz Pravidlo 13-4)

(Míč pohybuje se ve vodě ve vodní překážce - viz Pravidlo 14-6)

26-2. Míč odehraný ve vodní překážce

a. Míč se zastaví v té samé nebo jiné vodní překážce

Jestliže se míč, který byl odehrán ve *vodní překážce*, zastaví v té samé nebo jiné *vodní překážce*, může hráč

- (i) postupovat podle Pravidla 26-1a. Jestliže se po spuštění míče v dané *překážce* rozhodne, že spuštěný míč nebude hrát, může:
 - (a) **s připočtením další jedné trestné rány** předepsané příslušným Pravidlem postupovat vzhledem k dané *překážce* podle Pravidla 26-1b nebo podle Pravidla 26-1c, pokud je použitelné, přičemž jako vztažný bod se použije místo, kde původní míč naposledy překročil hranici dané *vodní překážky*, než se v ní zastavil; nebo
 - (b) **s připočtením další jedné trestné rány** hrát míč z místa, které je co nejbližší místu, ze kterého byla hrána poslední *rána* mimo *vodní překážku* (viz Pravidlo 20-5); nebo
- (ii) postupovat podle pravidla 26-1b nebo podle Pravidla 26-1c, pokud je použitelné; nebo
- (iii) **s připočtením jedné trestné rány** hrát míč z místa, které je co nejbližší místu, ze kterého byla hrána poslední *rána* mimo *vodní překážku* (viz Pravidlo 20-5).

b. Míč je ztracen nebo nehratelný mimo překážku nebo je mimo hřiště

Jestliže je míč odehraný z *vodní překážky ztracen* nebo prohlášen za nehratelný mimo *vodní překážku* nebo je *mimo hřiště*, může hráč s **připočtením jedné trestné rány** podle Pravidla 27-1 nebo 28a:

- (i) hrát míč z místa, které je co nejbližší místu v *překážce*, odkud byl naposledy odehrán původní míč (viz Pravidlo 20-5); nebo
- (ii) s **připočtením další jedné trestné rány** předepsané příslušným Pravidlem postupovat podle Pravidla 26-1b nebo 26-1c, pokud je použitelné, přičemž jako vztažný bod se použije místo, kde původní míč naposledy překročil hranici dané *vodní překážky*, než se v ní zastavil; nebo
- (iii) s **připočtením další jedné trestné rány** hrát míč z místa, které je co nejbližší místu, ze kterého byla odehrána poslední *rána* mimo danou *překážku* (viz Pravidlo 20-5).

Poznámka 1: Jestliže hráč postupuje podle Pravidla 26-2b, nemusí míč spustit podle Pravidla 27-1 nebo 28a. Jestliže míč spustí, není povinen jej hrát. Může místo toho postupovat podle jednoho z Pravidel 26-2b(ii) nebo (iii).

Poznámka 2: Jestliže byl míč odehraný z *vodní překážky* prohlášen za nehratelný mimo *vodní překážku*, nic v Pravidle 26-2b nebrání hráči postupovat podle Pravidla 28b nebo c.

TREST ZA PORUŠENÍ PRAVIDLA:

Hra na jamky - ztráta jamky; Hra na rány - dvě trestné rány.

Pravidlo 27 - Ztracený míč, míč mimo hřiště, Provizorní míč

Definice

Všechny definované pojmy jsou psány *kurzívou*. Jejich abecední seznam je uveden v oddíle Definice - viz stránky 23-37.

27-1. Ztráta rány a vzdálenosti; Míč mimo hřiště; Míč nenalezen do pěti minut

a. Ztráta rány a vzdálenosti

Hráč může kdykoli s **připočtením jedné trestné rány** zahrát míč z místa, které je co nejbližší místu, odkud byla hrána předchozí *rána* (viz Pravidlo 20-5), tj. postupovat se ztrátou rány a vzdálenosti.

Jestliže hráč zahraje *ránu* z místa, odkud byla hrána předchozí *rána*, má se za to, že postupoval se **ztrátou rány a vzdálenosti**, pokud *Pravidla* nestanoví jinak.

b. Míč mimo hřiště

Jestliže je míč *mimo hřiště*, musí hráč s **připočtením jedné trestné rány** hrát další *ránu* z místa, které je co nejbližší místu, odkud byla hrána předchozí *rána* (viz Pravidlo 20-5).

c. Míč nenalezen do pěti minut

Jestliže je míč *ztracen*, protože nebyl nalezen nebo identifikován hráčem jako jeho vlastní do 5 minut od okamžiku, kdy jej hráčova *strana* nebo některý z jejích *nosičů* začal hledat, musí hráč s **připočtením jedné trestné rány** hrát další *ránu* z místa, které je co nejbližší místu, odkud byla hrána předchozí *rána* (viz Pravidlo 20-5).

Výjimka: Jestliže je známo nebo prakticky jisté, že původním míčem, který nebyl nalezen, pohnul *vnější vliv* (Pravidlo 18-1) nebo že tento míč je v *závadě* (Pravidlo 24-3), *půdě v abnormálním stavu* (Pravidlo 25-1c) nebo ve *vodní překážce* (Pravidlo 26-1), může hráč postupovat podle příslušného Pravidla.

TREST ZA PORUŠENÍ PRAVIDLA 27-1:

Hra na jamky - ztráta jamky; Hra na rány - dvě trestné rány.

27-2. Provizorní míč

a. Postup

Jestliže hráč může být *ztracen* mimo *vodní překážku* nebo míč může být *mimo hřiště*, může hráč, aby ušetřil čas, hrát provizorně další míč v souladu s Pravidlem 27-1. Hráč musí o svém úmyslu hrát *provizorní míč* uvědomit svého soupeře ve hře na jamky nebo *zapisovatele* nebo *spoluhráče* ve hře na rány a musí tento míč odehrát před tím,

než on nebo jeho *partner* odejdou hledat původní míč.

Pokud tak neučiní a zahraje jiný míč, nejedná se o *provizorní míč* a tento míč se stává *míčem ve hře s trestem ztráty rány a vzdálenosti* (Pravidlo 27-1); původní míč je *ztracen*.

(Pořadí ve hře na odpališti - viz Pravidlo 10-3)

Poznámka: Jestliže *provizorní míč* hraný podle pravidla 27-2a může být *ztracen* mimo *vodní překážku* nebo může být *mimo hřiště*, může hráč hrát další *provizorní míč*. Pokud tak učiní, je tento další *provizorní míč* ve stejném vztahu vůči předchozímu *provizornímu míči* jako první *provizorní míč* k původnímu míči.

b. Kdy se provizorní míč stává míčem ve hře

Hráč může hrát *provizorní míč* tak dlouho, dokud nedosáhne úrovně místa, kde pravděpodobně leží jeho původní míč. Jestliže však zahraje ránu *provizorním míčem* z místa, kde pravděpodobně leží jeho původní míč, nebo z místa, které je blíže *jamce* než toto místo, je původní míč *ztracen* a *provizorní míč* se stává *míčem ve hře s trestem ztráty rány a vzdálenosti* (Pravidlo 27-1).

Jestliže je původní míč *ztracen* mimo *vodní překážku* nebo je *mimo hřiště*, stává se *provizorní míč míčem ve hře s trestem ztráty rány a vzdálenosti* (Pravidlo 27-1).

Výjimka: Jestliže je známo nebo prakticky jisté, že původním míčem, který nebyl nalezen, pohnul *vnější vliv* (Pravidlo 18-1) nebo že tento míč je v *závadě* (Pravidlo 24-3) nebo v *půdě v abnormálním stavu* (Pravidlo 25-1c), může hráč postupovat podle příslušného Pravidla.

c. Zanechání hry provizorním míčem

Jestliže původní míč není *ztracen* ani není *mimo hřiště*, musí hráč zanechat hry *provizorním míčem* a pokračovat ve hře původním míčem. Jestliže je známo nebo prakticky jisté, že původní míč je ve *vodní překážce*, může hráč postupovat podle Pravidla 26-1. V obou případech, pokud hráč zahraje *provizorním míčem* další ránu nebo rány, jedná se o hru *nesprávným míčem* a platí ustanovení Pravidla 15-3.

Poznámka: Jestliže hráč hraje *provizorní míč* podle Pravidla 27-2a a posléze toho podle Pravidla 27-2c zanechá, pak se *rány*, zahrané tímto *provizorním míčem* ani tresty obdržené výhradně při hraní tohoto míče nezapočítávají.

Pravidlo 28 - Nehratelný míč

Definice

Všechny definované pojmy jsou psány *kurzívou*. Jejich abecední seznam je uveden v oddíle Definice - viz stránky 23-37.

Hráč může prohlásit svůj míč za nehratelný kdekoli na *hřišti*, avšak ne ve *vodní překážce*. Pouze hráč sám rozhoduje o tom, zda je jeho míč nehratelný.

Jestliže hráč prohlásí svůj míč za nehratelný, musí s **připočtením jedné trestné rány**:

- a. postupovat podle ustanovení Pravidla 27-1 o ztrátě rány a vzdálenosti tak, že bude hrát míč z místa, které je co nejbližší místu, odkud byl naposledy zahrán původní míč (viz Pravidlo 20-5); nebo
- b. spustit míč zpátky za místo, kde míč leží, tak, aby toto místo bylo přímo mezi *jamkou* a místem spuštění bez omezení, jak daleko zpátky se míč smí spustit; nebo
- c. spustit míč do vzdálenosti dvou délek hole od místa, kde míč leží, avšak ne blíže *jamce*.

Jestliže je nehratelný míč v *bankru*, může hráč postupovat podle odstavce a, b nebo c. Pokud si zvolí postup podle odstavce b nebo c, musí míč spustit v daném *bankru*.

Jestliže hráč postupuje podle tohoto Pravidla, může původní míč zvednout a očistit nebo ho může *nahradit* jiným míčem.

TREST ZA PORUŠENÍ PRAVIDLA 28:

Hra na jamky - ztráta jamky; Hra na rány - dvě trestné rány.

Pravidlo 29 - Trojhra a čtyřhra

Definice

Všechny definované pojmy jsou psány *kurzívou*. Jejich abecední seznam je uveden v oddíle Definice - viz stránky 23-37.

29-1. Všeobecně

Při *trojhře* a *čtyřhře* se *partneři* během *stanoveného kola* musí střídát ve hře z *odpališť* a v *úderech* během hraní každé jamky. *Trestné rány* nemají vliv na pořadí ve hře.

29-2. Hra na jamky

Jestliže hráč odehraje, když měl hrát jeho *partner*, **ztrácí jeho strana jamku**.

29-3. Hra na rány

Jestliže *partneři* zahrají jednu nebo více *ran* v nesprávném pořadí, tyto *rány* se nezapočítávají a **strana je potrestána dvěma *trestnými ranami***. *Strana* musí napravit tuto svou chybu tím, že hraje míč ve správném pořadí z místa, které je co nejbližší místu, ze kterého poprvé hrála v nesprávném pořadí (viz Pravidlo 20-5). Pokud *strana* odehraje *ránu* z následujícího *odpaliště*, aniž by svou chybu napravila, nebo v případě poslední jamky kola opustí *jamkoviště*, aniž by ohlásila úmysl svou chybu napravit, **je diskvalifikována**.

Pravidlo 30 - Hra na jamky třemi míči, o nejlepší míč a čtyřmi míči

Definice

Všechny definované pojmy jsou psány *kurzívou*. Jejich abecední seznam je uveden v oddíle Definice - viz stránky 23-37.

30-1. Všeobecně

Pro hru na jamky *třemi míči, o nejlepší míč a čtyřmi míči* platí Pravidla golfu, pokud se neliší od následujících zvláštních Pravidel.

30-2. Hra na jamky třemi míči

a. Soupeř pohne míčem v klidu nebo se ho úmyslně dotkne

Jestliže *soupeř* obdrží *trestnou ránu* podle Pravidla 18-3b, započítává se tento trest pouze v rámci zápasu s hráčem, jehož míče se dotkl nebo s ním pohnul. V zápase s druhým hráčem není nijak potrestán.

b. Míč náhodou vychýlen nebo zastaven soupeřem

Jestliže *soupeř*, jeho *nosič* nebo *výstroj* náhodou vychýlí nebo zastaví hráčův míč, není to trestné. V zápase s tímto *soupeřem* může hráč předtím, než kterákoli *strana* zahrane další *ránu*, tuto *ránu* zrušit a beztrestně hrát míč z místa, které je co nejbližší místu, odkud byl naposledy zahrán původní míč (viz Pravidlo 20-5), nebo může hrát míč, jak leží. V zápase s druhým *soupeřem* musí hrát míč, jak leží.

Výjimka: Míč zasáhne osobu, která obsluhuje *praporkovou tyč*, nebo cokoli, co tato osoba nese - viz Pravidlo 17-3b.

(Míč úmyslně vychýlen nebo zastaven soupeřem - viz Pravidlo 1-2)

30-3. Hra na jamky o nejlepší míč a čtyřmi míči

a. Zastoupení strany

Strana může být po celý zápas nebo jeho libovolnou část zastoupena pouze jedním z *partnerů*, nemusí být přítomni všichni *partneři*. Nepřítomný *partner* se může připojit k zápasu mezi jamkami, avšak nikoli během hraní jamky.

b. Pořadí ve hře

Míče náležející jedné *straně* mohou být hrány v takovém pořadí, jaké tato *strana* považuje za nejlepší.

c. Nesprávný míč

Jestliže hráč obdrží trest ztráty jamky podle Pravidla 15-3a za hru *nesprávným míčem*, je **diskvalifikován pro právě hranou jamku**, avšak jeho *partner* není nijak potrestán, a to ani když tento *nesprávný míč* patří jemu. Pokud *nesprávný míč* patří jinému hráči, musí jeho vlastník umístit míč na místo, z něhož byl *nesprávný míč* poprvé odehrán.

d. Potrestání strany

Strana je potrestána, jestliže některý z *partnerů* poruší některé z následujících Pravidel:

- 4 Hole
- 6-4 Nosič
- Libovolné Místní pravidlo nebo podmínku soutěže, kde předepsaným trestem je úprava stavu zápasu.

e. Diskvalifikace strany

(i) **Strana je diskvalifikována**, jestliže některý z *partnerů* je diskvalifikován podle některého z následujících Pravidel:

- 1-3 Dohoda o nedodržování Pravidel
- 4 Hole
- 5-1, 5-2 Míč
- 6-2a Hendikep
- 6-4 Nosič
- 6-7 Nepřípustné zdržování hry, Pomalá hra
- 11-1 Nasazení míče
- 14-3 Umělé pomůcky, neobvyklá výstroj a nezvyklé použití výstroje
- 33-7 Diskvalifikace rozhodnutím Soutěžního výboru

(ii) **Strana je diskvalifikována**, jestliže všichni *partneři* poruší některé z následujících Pravidel:

- 6-3 Čas startu a skupiny
- 6-8 Přerušení hry

(iii) Ve všech ostatních případech, kdy by porušení *Pravidel* znamenalo diskvalifikaci hráče, je **tento hráč diskvalifikován pouze pro danou jamku**.

f. Dopad ostatních trestů

Jestliže porušení *Pravidel* hráčem napomůže ve hře jeho *partnerovi* nebo nepříznivě ovlivní hru soupeře, **obdrží partner stejný trest jako hráč**.

Ve všech ostatních případech, kdy je hráč potrestán podle *Pravidel*, se daný trest nevztahuje na jeho *partnera*. Pokud je předepsaným trestem ztráta jamky, je **hráč diskvalifikován pro právě hranou jamku**.

Pravidlo 31 - Hra na rány čtyřmi míči

Definice

Všechny definované pojmy jsou psány *kurzívou*. Jejich abecední seznam je uveden v oddíle Definice - viz stránky 23-37.

31-1. Všeobecně

Ve hře na rány *čtyřmi míči* platí Pravidla golfu, pokud se neliší od následujících zvláštních Pravidel.

31-2. Zastoupení strany

Strana může být po celé *stanovené kolo* nebo jeho libovolnou část zastoupena pouze jedním z *partnerů*; nemusí být přítomni oba *partneři*. Nepřítomný *soutěžící* se může připojit ke svému *partnerovi* mezi jamkami, avšak nikoli během hraní jamky.

31-3. Zapisování výsledků

Zapisovatel je povinen na každé jamce zapsat pouze hrubý výsledek toho z *partnerů*, jehož výsledek se započítává. Započítávané hrubé výsledky musí být jednotlivě identifikovatelné, jinak **je strana diskvalifikována**. Stačí, když za splnění podmínek Pravidla 6-6b odpovídá pouze jeden z *partnerů*.

(Nesprávný výsledek - viz Pravidlo 31-7a)

31-4. Pořadí ve hře

Míče náležející jedné *straně* mohou být hrány v takovém pořadí, jaké tato *strana* považuje za nejlepší.

31-5. Nesprávný míč

Jestliže *soutěžící* poruší Pravidlo 15-3b tím, že zahraje ránu *nesprávným míčem*, **je potrestán dvěma trestnými ranami** a musí tuto svou chybu napravit tak, že dále hraje správný míč v souladu s *Pravidly*. Jeho *partner* není nijak potrestán, a to ani když tento *nesprávný míč* patří jemu.

Pokud *nesprávný míč* patří jinému *soutěžícímu*, musí jeho vlastník umístit míč na místo, z něhož byl *nesprávný míč* poprvé odehrán.

31-6. Potrestání strany

Strana je potrestána, jestliže kterýkoli z *partnerů* poruší některé z následujících Pravidel:

- 4 Hole
- 6-4 Nosič
- Libovolné Místní pravidlo nebo podmínku soutěže, kde je stanoven nejvyšší možný trest v jednom kole.

31-7. Trest diskvalifikace

a. Porušení Pravidel jedním z *partnerů*

Strana je diskvalifikována v soutěži, jestliže některý z *partnerů* je diskvalifikován podle některého z následujících Pravidel:

- 1-3 Dohoda o nedodržování Pravidel
- 3-4 Odmítnutí podrobit se Pravidlu
- 4 Hole
- 5-1, 5-2 Míč
- 6-2b Hendikep
- 6-4 Nosič
- 6-6b Podepsání a odevzdání výsledkového lístku
- 6-6d Nesprávný výsledek na jamce
- 6-7 Nepřípustné zdržování hry; Pomalá hra
- 7-1 Cvičení před kolem nebo mezi koly
- 10-2c Strany se dohodnou na hře mimo pořadí
- 11-1 Nasazení míče
- 14-3 Umělé pomůcky, neobvyklá výstroj a nezvyklé použití výstroje
- 22-1 Míč napomáhající ve hře
- 31-3 Započítávané hrubé výsledky nejsou jednotlivě identifikovatelné
- 33-7 Diskvalifikace rozhodnutím Soutěžního výboru

b. Porušení Pravidel oběma *partneři*

Strana je diskvalifikována v soutěži, jestliže:

- oba *partneři* poruší Pravidlo 6-3 (Čas startu a skupiny) nebo Pravidlo 6-8 (Přerušování hry); nebo
- oba *partneři* na téže jamce poruší některé *Pravidlo*, u něhož je předepsaným trestem diskvalifikace v soutěži nebo na právě hrané jamce.

c. Pouze na dané jamce

Ve všech ostatních případech, kdy by porušení *Pravidel* mělo za následek diskvalifikaci, **je soutěžící diskvalifikován pouze na té jamce, na které došlo k danému porušení Pravidel**.

31-8. Dopad ostatních trestů

Jestliže porušení *Pravidel soutěžícím* napomůže ve hře jeho *partnerovi*, **obdrží partner stejný trest jako soutěžící.**

Ve všech ostatních případech, kdy je hráč potrestán podle *Pravidel*, se daný trest nevztahuje na jeho *partnera*.

Pravidlo 32 - Soutěže proti bogey, proti par a Stableford

Definice

Všechny definované pojmy jsou psány *kurzívou*. Jejich abecední seznam je uveden v oddíle Definice - viz stránky 23-37.

32-1. Podmínky

Soutěže proti bogey, proti par a Stableford jsou druhy soutěže na rány, ve které se na každé jamce hraje proti pevně stanovenému počtu ran. Platí *Pravidla* pro hru na rány, pokud se neliší od následujících zvláštních *Pravidel*.

V hendikepových soutěžích proti bogey, proti par a Stableford má *soutěžící* s nejnižším čistým výsledkem na jamce přednost na následujícím *odpališti*.

a. Soutěže proti bogey a proti par

V soutěžích proti bogey a proti par se počítá jako ve hře na jamky.

Jamka, na které *soutěžící* nemá žádný výsledek, se pokládá za prohranou. Vítězí *soutěžící*, který má v součtu nejlepší celkový výsledek.

Zapisovatel odpovídá pouze za zápis hrubého počtu *ran* na těch jamkách, na nichž *soutěžící* dosáhl čistého výsledku rovnajícího se pevně stanovenému počtu ran nebo nižšího.

Poznámka 1: Výsledek *soutěžícího* se upraví **odečtením jedné nebo více jamek podle příslušného *Pravidla***, jestliže je potrestán jinak než diskvalifikací podle některého z následujících *Pravidel*:

- 4 Hole
- 6-4 Nosič
- Libovolné Místní pravidlo nebo podmínka soutěže, kde je stanoven nejvyšší možný trest v jednom kole.

Soutěžící je odpovědný za nahlášení takového porušení *Pravidel Soutěžnímu výboru* předtím, než odevzdá výsledkový lístek, aby *Soutěžní výbor* mohl započítat příslušný trest. Pokud *soutěžící* neohlásí dané porušení *Pravidel Soutěžnímu výboru*, **je diskvalifikován.**

Poznámka 2: Jestliže *soutěžící* poruší Pravidlo 6-3a (Čas startu), avšak dostaví se na start připraven ke hře do 5 minut po svém startovním čase, nebo Pravidlo 6-7 (Nepřípustné zdržování; Pomalá hra), upraví *Soutěžní výbor* jeho výsledek **odečtením jedné jamky od celkového výsledku.**

Ohledně opakovaného porušení viz Pravidlo 32-2a.

b. Soutěže Stableford

V soutěžích Stableford se počítají body získané na každé jamce v závislosti na pevně stanoveném počtu *ran*, a to následovně:

| Jamka zahrána za | Body |
|---------------------------------------------------------------|------|
| Více než jednu <i>ránu</i> nad daný počet nebo žádný výsledek | 0 |
| Jednu <i>ránu</i> nad daný počet | 1 |
| Daný počet ran | 2 |
| Jednu <i>ránu</i> pod daný počet | 3 |
| Dvě <i>rány</i> pod daný počet | 4 |
| Tři <i>rány</i> pod daný počet | 5 |
| Čtyři <i>rány</i> pod daný počet | 7 |

Vítězí *soutěžící*, který získá nejvyšší počet bodů.

Zapisovatel odpovídá pouze za zápis hrubého počtu *ran* na těch jamkách, na nichž čistý výsledek *soutěžícího* znamená zisk jednoho nebo více bodů.

Poznámka 1: Jestliže *soutěžící* poruší *Pravidlo*, ve kterém je stanoven nejvyšší možný trest v jednom kole, musí toto porušení *Pravidel* nahlásit *Soutěžnímu výboru* předtím, než odevzdá výsledkový lístek. Pokud tak neučiní, je **diskvalifikován**. *Soutěžní výbor* upraví jeho celkový bodový výsledek **odečtením dvou bodů za každou jamku, na níž došlo k nějakému takovému porušení Pravidel, přičemž nejvyšší možný trest v jednom kole je odečtení čtyř bodů za každé z porušených Pravidel**.

Poznámka 2: Jestliže *soutěžící* poruší *Pravidlo 6-3a* (Čas startu), avšak dostaví se na start připraven ke hře do 5 minut po svém startovním čase, nebo *Pravidlo 6-7* (Nepřípustné zdržování; Pomalá hra), upraví *Soutěžní výbor* jeho výsledek **odečtením dvou bodů od celkového výsledku**. Ohledně opakovaného porušení *Pravidla 6-7* viz *Pravidlo 32-2a*.

Poznámka 3: Aby zabránil pomalé hře, může *Soutěžní výbor* v podmínkách soutěže (*Pravidlo 33-1*) stanovit tempo hry, včetně maximálního povoleného času k odehrání *stanoveného kola*, jamky nebo *rány*.

V rámci takové podmínky pak může *Soutěžní výbor* upravit trest za porušení tohoto *Pravidla* následovně:

První porušení - odečtení jednoho bodu od celkového výsledku;

Druhé porušení - odečtení dalších dvou bodů od celkového výsledku;

Další následné porušení - diskvalifikace.

32-2. Tresty diskvalifikace

a. V soutěži

Soutěžící je diskvalifikován v soutěži, jestliže je diskvalifikován podle některého z následujících *Pravidel*:

- 1-3 Dohoda o nedodržování *Pravidel*
- 3-4 Odmítnutí podrobit se *Pravidlům*
- 4 Hole
- 5-1, 5-2 Míč
- 6-2b Hendikep
- 6-3 Čas startu a skupiny
- 6-4 Nosič
- 6-6b Podepsání a odevzdání výsledkového lístku
- 6-6d Nesprávný výsledek na jamce, tj. když je zapsaný výsledek nižší než skutečný, kromě případu, kdy porušení tohoto *Pravidla* neovlivní výsledek hráče na dané jamce.
- 6-7 Nepřípustné zdržování hry; Pomalá hra
- 6-8 Přerušování hry
- 7-1 Cvičení před kolem nebo mezi koly
- 11-1 Nasazení míče
- 14-3 Umělé pomůcky, neobvyklá výstroj a nezvyklé použití výstroje
- 22-1 Míč napomáhající ve hře
- 33-7 Diskvalifikace rozhodnutím *Soutěžního výboru*

b. Pouze na dané jamce

Ve všech ostatních případech, kdy by porušení *Pravidel* mělo za následek diskvalifikaci, ***je soutěžící diskvalifikován pouze na té jamce, na které došlo k danému porušení Pravidel***.

Administrativa

Pravidlo 33 - Soutěžní výbor

Definice

Všechny definované pojmy jsou psány *kurzívou*. Jejich abecední seznam je uveden v oddíle Definice - viz stránky 23-37.

33-1. Podmínky; zrušení Pravidla

Soutěžní výbor musí stanovit podmínky, za nichž se má soutěž hrát.

Soutěžní výbor není oprávněn zrušit žádné Pravidlo golfu.

Určitá *Pravidla* pro hru na rány se tak podstatně liší od Pravidel pro hru na jamky, že spojení těchto dvou způsobů hry není možné a je zakázáno. Výsledky zápasů hraných za takových podmínek jsou neplatné a v případě soutěže ve hře na rány jsou příslušní *soutěžící* diskvalifikováni.

Ve hře na rány může *Soutěžní výbor* omezit povinnosti *rozhodčího*.

33-2. Hřiště

a. Určení hranic a okrajů

Soutěžní výbor musí přesně určit:

- (i) hřiště a jeho hranice;
- (ii) hranice vodních překážek a podélných vodních překážek;
- (iii) půdu v opravě; a
- (iv) závady a nedílné součásti hřiště.

b. Nové jamky

Nové *jamky* se mají vyvrtat v den zahájení soutěže na rány a také kdykoli jindy, když to *Soutěžní výbor* uzná za nutné, pokud budou v jednom kole všichni *soutěžící* hrát do stejně umístěných *jamek*.

Výjimka: Jestliže není možné opravit poškozenou *jamku* tak, aby odpovídala definici, může *Soutěžní výbor* nechat vyvrtat novou *jamku* na blízkém, podobném místě.

Poznámka: Jestliže se má hrát jedno kolo ve více dnech, může *Soutěžní výbor* uvést v podmínkách soutěže (Pravidlo 33-1), že *jamky* a *odpaliště* mohou být během soutěže každý den umístěny různě, pokud každý den budou všichni *soutěžící* hrát ze stejných *odpališť* a do stejně umístěných *jamek*.

c. Cvičná plocha

Jestliže není k dispozici cvičná plocha mimo území *hřiště*, na kterém se soutěž koná, měl by *Soutěžní výbor*, pokud je to možné, určit plochu, na které mohou hráči v libovolný den soutěže cvičit. Ve dnech soutěže na rány by *Soutěžní výbor* neměl běžně povolit cvičení na *jamkovišti* ani na *jamkoviště* ani z *překážek* na *hřišti*, na němž se soutěž koná.

d. Hřiště nezpůsobilé ke hře

Jestliže *Soutěžní výbor* nebo jeho odpovědný zástupce považuje *hřiště* za nezpůsobilé ke hře nebo pokud uzná, že regulérní hra není z nějakého důvodu možná, může nařídit dočasné přerušení hry bez ohledu na to, zda se jedná o hru na jamky nebo o hru na rány, nebo ve hře na rány prohlásit kolo za neplatné a zrušit všechny výsledky daného kola. Pokud je kolo zrušeno, jsou zrušeny i všechny tresty obdržené v tomto kole.

(Postup při přerušení a obnovení hry - viz Pravidlo 6-8)

33-3. Čas startu a skupiny

Soutěžní výbor musí určit startovní časy a ve hře na rány také složení skupin, ve kterých budou *soutěžící* hrát.

Jestliže je soutěž ve hře na jamky rozložena na delší časové období, stanoví *Soutěžní výbor* období, během kterých se musí odehrát jednotlivá kola. Jestliže si hráči mohou sjednat termín svého zápasu kdykoli v tomto období, měl by *Soutěžní výbor* určit, že pokud se hráči nedohodnou na termínu dřívějším, musí být zápas odehrán ve stanoveném čase poslední den daného období.

33-4. Tabulka přidělování hendikepových ran

Soutěžní výbor musí vydat tabulku, která udává pořadí *jamek*, v jakém jsou na nich dávány nebo dostávány hendikepové rány.

33-5. Výsledkový lístek

Ve hře na rány musí *Soutěžní výbor* poskytnout každému *soutěžícímu* výsledkový lístek s uvedením data a jména *soutěžícího* nebo jmen *soutěžících* ve *čtyřhře* či *hře čtyřmi míči*.

Ve hře na rány je *Soutěžní výbor* odpovědný za správné sečtení výsledků jednotlivých jamek a započítání hendikepu uvedeného na výsledkovém lístku.

Ve hře na rány *čtyřmi míči* je *Soutěžní výbor* odpovědný za zaznamenání výsledku lepšího míče na každé jamce při započítání hendikepů uvedených na výsledkovém lístku a za sečtení výsledků lepším míčem.

V soutěži proti bogey, proti par nebo Stableford je *Soutěžní výbor* odpovědný za započítání hendikepu uvedeného na výsledkovém lístku, za určení výsledku na každé jamce a za celkový výsledek nebo počet bodů.

Poznámka: *Soutěžní výbor* může požadovat, aby hráči zaznamenali na výsledkový lístek datum a své jméno.

33-6. Rozhodnutí o pořadí při rovnosti výsledků

Soutěžní výbor musí vyhlásit způsob, den a čas pro potřeby rozhodnutí v případě nerozhodného zápasu nebo v případě rovnosti výsledků, bez ohledu na to, zda se hraje s hendikepy, nebo ne.

Nerozhodný zápas ve hře na jamky se nesmí rozhodnout hrou na rány. Rovnost výsledků ve hře na rány se nesmí rozhodnout zápasem na jamky.

33-7. Trest diskvalifikace; Uvážení Soutěžního výboru

V jednotlivých výjimečných případech může *Soutěžní výbor* prominout, změnit nebo udělit trest diskvalifikace, jestliže to považuje za oprávněné.

Žádný trest nižší než diskvalifikace nesmí být prominut nebo změněn.

V případě závažného porušení etikety může *Soutěžní výbor* podle tohoto Pravidla hráče diskvalifikovat.

33-8. Místní pravidla

a. Zásady

S ohledem na místní neobvyklé podmínky může *Soutěžní výbor* vydat Místní pravidla, pokud jsou tato v souladu se zásadami uvedenými v Dodatku I.

b. Zrušení nebo změna Pravidla

Žádné Pravidlo golfu nesmí být zrušeno Místním pravidlem. Nicméně pokud *Soutěžní výbor* uváží, že místní neobvyklé podmínky překážejí řádnému hraní hry do té míry, že je nutné vydat takové Místní pravidlo, které upravuje Pravidla golfu, musí být takové Místní Pravidlo schváleno *R&A*.

Pravidlo 34 - Spory a rozhodnutí

Definice

Všechny definované pojmy jsou psány *kurzívou*. Jejich abecední seznam je uveden v oddíle Definice - viz stránky 23-37.

34-1. Nároky a tresty

a. Hra na jamky

Jestliže je ve hře na jamky vznesen u *Soutěžního výboru* nějaký nárok podle Pravidla 2-5, má být rozhodnutí vydáno co nejdříve je to možné, aby mohl být stav zápasu v případě potřeby upraven. *Soutěžní výbor* nesmí posoudit nárok, který není vznesen v souladu s Pravidlem 2-5.

Uplatnění trestu diskvalifikace za porušení Pravidla 1-3 není časově nijak omezeno.

b. Hra na rány

Ve hře na rány se po ukončení soutěže nesmí prominout, změnit či uložit žádný trest. Soutěž je ukončena, když byly oficiálně vyhlášeny její výsledky nebo v případě kvalifikace ve hře na rány následované hrou na jamky, když hráč zahrál první *ránu* svého prvního zápasu na jamky.

Výjimky: Trest diskvalifikace musí být uložen i po skončení soutěže, jestliže *soutěžící*:

- (i) porušil Pravidlo 1-3 (Dohoda o nedodržování Pravidel); nebo
- (ii) odevzdal výsledkový lístek, na němž uvedl hendikep, o kterém ještě před ukončením soutěže věděl, že je vyšší než jeho skutečný hendikep, a toto ovlivnilo počet obdržených ran (Pravidlo 6-2b); nebo
- (iii) odevzdal výsledkový lístek s nižším výsledkem na některé jamce, než byl jeho skutečný výsledek (Pravidlo 6-6d), z jiného důvodu, než že do něj nezapočítal trest, o jehož obdržení před ukončením soutěže nevěděl;

nebo

- (iv) ještě před ukončením soutěže věděl, že porušil některé jiné *Pravidlo*, u něhož je předepsaným trestem diskvalifikace.

34-2. Rozhodnutí rozhodčího

Jestliže *Soutěžní výbor* jmenuje *rozhodčího*, je rozhodnutí tohoto rozhodčího konečné.

34-3. Rozhodnutí Soutěžního výboru

Jestliže není jmenován *rozhodčí*, musí hráči jakýkoli svůj spor nebo pochybnosti týkající se *Pravidel* přednést *Soutěžnímu výboru*, jehož rozhodnutí je konečné.

Pokud *Soutěžní výbor* nedokáže rozhodnout, může tento spor nebo pochybnost týkající se *Pravidel* přednést „Výboru pro Pravidla golfu“ *R&A*, jehož rozhodnutí je konečné.

Jestliže spor nebo pochybnost týkající se *Pravidel* nebyly předneseny „Výboru pro Pravidla golfu“, může hráč nebo hráči požadovat, aby byl „Výboru pro Pravidla golfu“ zaslán prostřednictvím pověřeného zástupce *Soutěžního výboru* dohodnutý popis situace s žádostí o vyjádření, zda vydané rozhodnutí bylo správné. Odpověď bude zaslána tomuto pověřenému zástupci *Soutěžního výboru*.

Pokud nebyla hra vedena v souladu s *Pravidly golfu*, nebude „Výbor pro Pravidla golfu“ rozhodovat v žádné sporné otázce.