

PŘEDMLUVA

Počínaje 1. lednem 2004 přecházejí řídicí pravomoce a odpovědnost Royal and Ancient Golf Club of St. Andrews na R&A Rules Limited.

Tato kniha obsahuje Pravidla golfu, která budou celosvětově platná od 1. ledna 2004. Představuje vyvrcholení čtyřleté práce Royal and Ancient Golf Club of St Andrews a United States Golf Association, které předcházely konzultace s jinými golfovými organizacemi z celého světa.

Přestože bylo zachováno vžitě číslování a žádná z provedených změn neovlivní podstatným způsobem hru, představují tato Pravidla nejobsáhlejší revizi Pravidel golfu za posledních dvacet let. Celý text prošel jazykovou revizí a poprvé byla ustavena jasná souvislost mezi etiketou hry a Pravidly samými. Tyto a další podstatné změny jsou shrnuty na stránkách 7-11.

Při zavádění těchto změn měly obě řídicí organizace na paměti neustálou potřebu Pravidla vyjasnit, a přitom, kdekoli to bylo možné, zjednodušit. Ačkoli sladit tyto dva cíle není snadné, věříme, že bylo dosaženo rozumné vyváženosti.

Jak R&A, tak USGA se snaží o to, aby respektování a dodržování Pravidel bylo co nejvíce rozšířeno a aby byla zachována celistvost golfu na všech úrovních. S těmito cíli a pro dobro golfu pokračujeme v naší úzké spolupráci.

Na závěr bychom rádi poděkovali za vykonanou práci příslušným výborům, ale také všem těm, kteří nejrůznějšími způsoby a měrou přispěli ke vzniku této revidované verze.

Ian R H Pattinson

Chairman
Rules of Golf Committee
The Royal and Ancient Golf Club of St Andrews

Paul D Caruso Jr

Chairman
Rules of Golf Committee
United States Golf Association

Předmluva překladatele

Právě čtete český překlad Pravidel golfu platných od 1. ledna 2004. Jedná se o první česká Pravidla, která jsou oficiálně licencována od R&A.

Jak originál, tak i překlad doznal od předchozí verze mnoha změn. Vzhledem k rozdílné povaze obou jazyků se ale ne všechny změny z originálu promítnou do českého překladu. Na druhou stranu došlo k přeformulování i řady odstavců, které v originále zůstaly stejné. Cílem bylo, stejně jako v originále, sjednotit a co možná nejvíce vyjasnit a zároveň zjednodušit použité formulace.

Aby formulace byly co možná nejpřesnější a nepřipouštěly mylný výklad, je na některých místech jazyková stránka (např. slovosled) podřízena stránce významové. S cílem zachovat maximální věrnost originálu a také zlepšit orientaci při čtení, jsou některé pojmy psány s velkým počátečním písmenem. Jedná se zejména o: Pravidlo, Místní pravidlo, Dodatek, Rozhodnutí a Soutěžní výbor.

Na tomto místě bych rád poděkoval všem, kteří mi s prací na překladu, a zejména pak s korekturami nezištně pomáhali.

Dalibor Procházka, ČGF

OBSAH

PŘEDMLUVA	1
JAK POUŽÍVAT PRAVIDLA	6
HLAVNÍ ZMĚNY ZAVEDENÉ VE ZNĚNÍ PRO ROK 2000	7
ÚVOD	12
ODDÍL II - DEFINICE	15
ODDÍL III – PRAVIDLA HRY	25
HRA	25
Pravidlo 1 - Hra	25
Pravidlo 2 - Jamková hra	25
Pravidlo 3 - Hra na rány	27
HOLE A MÍČ	27
Pravidlo 4 - Hole	27
Pravidlo 5 - Míč	27
POVINNOSTI HRÁČE	27
Pravidlo 6 - hráč	27
Pravidlo 7 - Cvičení	27
Pravidlo 8 - Rada, Ukázání směru hry	27
Pravidlo 9 - Informace o počtu ran	27
POŘADÍ VE HŘE	27
Pravidlo 10 - Pořadí ve hře	27
ODPALIŠTĚ	27
Pravidlo 11 - Odpaliště	27
HRANÍ MÍČE	27
Pravidlo 12 - Hledání a identifikace míče	27
Pravidlo 13 - Míč se hraje, jak leží	27
Pravidlo 14 - Udeření míče	27
Pravidlo 15 - Nahrazený míč, Nesprávný míč	27
JAMKOVIŠTĚ	27
Pravidlo 16 - Jamkoviště	27
Pravidlo 17 - Praporková tyč	27
POHNUTÍ MÍČEM, VYCHÝLENÍ NEBO ZASTAVENÍ MÍČE	27
Pravidlo 18 - Míč v klidu se pohne	27
Pravidlo 19 - Míč v pohybu vychýlen nebo zastaven	27
ÚLEVY A POSTUP PŘI ÚLEVĚ	27
Pravidlo 20 - Zvednutí, spuštění a umístění míče, Hra z nesprávného místa	27
Pravidlo 21 - Čištění míče	27
Pravidlo 22 - Míč napomáhá nebo překáží ve hře	27
Pravidlo 23 - Volné přírodní předměty	27
Pravidlo 24 - Závady	27
Pravidlo 25 - Půda v abnormálním stavu, zabořený míč a nesprávné jamkoviště	27
Pravidlo 26 - Vodní překážky (včetně podélných vodních překážek)	27
Pravidlo 27 - Ztracený míč, míč mimo hřiště, Provizorní míč	27
Pravidlo 28 - Nehratelný míč	27
DALŠÍ FORMY HRY	27
Pravidlo 29 - Trojhra a čtyřhra	27
Pravidlo 30 - Jamková hra třemi míči, o nejlepší míč a čtyřmi míči	27
Pravidlo 31 - Hra na rány čtyřmi míči	27
Pravidlo 32 - Soutěže proti bogey, proti par a Stableford	27

ADMINISTRATIVA	27
Pravidlo 33 - Soutěžní výbor.....	27
Pravidlo 34 - Spory a rozhodnutí	27
DODATEK I – MÍSTNÍ PRAVIDLA, PODMÍNKY SOUTĚŽE.....	27
ČÁST A – MÍSTNÍ PRAVIDLA.....	27
1. Vyznačení hranic a okrajů.....	27
2. Vodní překážky	27
3. Oblasti hřiště vyžadující ochranu, Chráněné biozóny.....	27
4. Dočasné podmínky - bláto, nadměrné mokro, špatný stav hřiště a ochrana hřiště	27
5. Závady.....	27
6. Dropovací zóny	27
ČÁST B – VZOROVÁ MÍSTNÍ PRAVIDLA	27
1. Oblasti hřiště vyžadující ochranu, Chráněné biozóny.....	27
2. Ochrana mladých stromků	27
3. Dočasné podmínky - bláto, nadměrné mokro, špatný stav hřiště a ochrana hřiště	27
4. Kameny v bankrech.....	27
5. Nepohyblivé závady v blízkosti jamkoviště.....	27
6. Dočasné závady.....	27
ČÁST C – PODMÍNKY SOUTĚŽE.....	27
1. Omezení míčů (Poznámka u Pravidla 5-1)	27
2. Čas startu (Poznámka u Pravidla 6-3a)	27
3. Nosiči (Poznámka u Pravidla 6-4)	27
4. Tempo hry (Poznámka u Pravidla 6-7)	27
5. Přerušování hry z důvodu nebezpečné situace (Poznámka u Pravidla 6-8b).....	27
6. Cvičení	27
7. Rada při soutěžích družstev (Poznámka u Pravidla 8).....	27
8. Nové jamky	27
9. Doprava	27
10. Antidoping.....	27
11. Jak rozhodovat při rovnosti	27
12. Nasazení pro jamkovou hru.....	27
DODATEK II – TVAR A PROVEDENÍ HOLÍ.....	27
1. Hole	27
2. Násada	27
3. Držadlo (viz obr. VII).....	27
4. Hlava hole	27
5. Líc hole.....	27
DODATEK III – MÍČ	27
1. Hmotnost	27
2. Velikost	27
3. Kulová symetrie	27
4. Počáteční rychlost	27
5. Standard celkové vzdálenosti	27
PRAVIDLA AMATÉRSKÉHO STATUTU	27
Pravidlo 1 - Amatérismus.....	27
Pravidlo 2 - Profesionalismus	27
Pravidlo 3 - Výhry	27
Pravidlo 4 - Výdaje	27
Pravidlo 5 - Lekce	27

Pravidlo 6 - Užití golfové dovednosti a věhlasu	27
Pravidlo 7 - Další chování neslučitelné s amatérismem.....	27
Pravidlo 8 - Postup při prosazování Pravidel	27
Pravidlo 9 - Navrácení amatérského statutu.....	27
Pravidlo 10 - Rozhodnutí Výboru	27

JAK POUŽÍVAT PRAVIDLA

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

měl by = doporučení

musí = předpis (a trest, pokud nedojde k jeho naplnění)

míč = je možno provést nahrazení míče (např. Pravidla 26, 27 nebo 28)

původní míč = není možno provést nahrazení míče (např. Pravidla 24-2 nebo 25-1)

Znejte definice

Pro správné použití Pravidel je velmi důležitá dobrá znalost více než šedesáti definovaných pojmů tvořících základ, na němž jsou Pravidla postavena (v textu jsou psány kurzívou).

Které Pravidlo použít?

Příslušné Pravidlo můžete najít za pomoci obsahu uvedeného na začátku, kromě toho je na konci textu uveden rejstřík s odkazy.

Jak rozhodovat?

Abyste mohli zodpovědět jakoukoli otázku týkající se Pravidel, musíte nejdříve zjistit fakta a okolnosti situace. S tímto cílem byste měli určit:

1. Formu hry (např. jamková hra nebo hra na rány, dvouhra, čtyřhra, hra čtyřmi míči?)
2. Koho se situace týká (např. hráče, jeho partnera nebo nosiče, vnějšího vlivu?)
3. Kde situace nastala (např. na odpališti, v bankru, ve vodní překážce, na jamkovišti nebo jinde na hřišti).

V některých případech může být také nezbytné zjistit:

4. Hráčův úmysl (např. co dělal a co chce udělat?)
5. Další následné události (např. hráč odevzdal výsledkový lístek nebo soutěž byla ukončena).

Odvolávejte se na text Pravidel

Je doporučováno, abyste měli Pravidla vždy při sobě, a kdykoli dojde ke sporu, použili je. Při pochybách hrajte hřiště, jak je naleznete, a míč, jak leží. Po návratu do klubovny pak může k řešení jakékoli výjimečné situace napomoci případné nahlédnutí do knihy "Rozhodnutí o Pravidlech golfu" (Decisions on the Rules of Golf) .

HLAVNÍ ZMĚNY ZAVEDENÉ VE ZNĚNÍ PRO ROK 2000

VŠEOBECNĚ

Celá Pravidla byla pro větší jasnost přeformulována, a to v duchu současného jazyka.

ETIKETA

Celá sekce byla podstatným způsobem pozměněna a rozšířena tak, aby dávala širší vodítka ohledně golfových zvyklostí a aby vyjadřovala, že za jejich závažné porušení může Soutěžní výbor podle Pravidla 33-7 hráče diskvalifikovat.

DEFINICE

Bankr

Pozměněna tak, aby vyjadřovala, že část vybudovaná z drnů není součástí bankru, ať už je porostlá travou, nebo holá.

Míč ve hře

Rozšířena tak, aby vyjasňovala status míče odehraného odjinud než z odpaliště.

Nahrazený míč

Nová definice vyjasňující rozdíl mezi nahrazeným a nesprávným míčem.

Nejbližší místo úlevy

Pozměněna pro větší jasnost.

Pravidlo nebo Pravidla

Rozšířena tak, aby zahrnovala Podmínky soutěže a Rozhodnutí o Pravidlech golfu.

Týčko

Nová definice vymezující pojem týčko.

Ztracený míč

Část b pozměněna tak, aby vyjadřovala, že míč je ztracen, jestliže hráč zahrál ránu nahrazeným míčem, namísto dosavadního "vedl do hry jiný míč".

PRAVIDLA

Pravidlo 2-5. Pochybnosti o postupu, Spory a nároky

Pozměněno tak, aby vyjasňovalo postup pro vznesení platného nároku.

Pravidlo 3-3. Pochybnosti o postupu

Pozměněno tak, aby vyjadřovalo, že hráč musí oznámit danou skutečnost Soutěžnímu výboru v každém případě, a to i pokud se domnívá, že dosáhl oběma míči stejného výsledku. Trestem za neoznámení je diskvalifikace.

Pravidlo 5-3. Míč nezpůsobilý ke hře

Pozměněno tak, aby postupy pro zvednutí míče podle Pravidel 5-3 a 12-2 byly ve větším souladu.

Pravidlo 6-4. Nosič

Trest za to, že hráč měl více než jednoho nosiče, změněn z diskvalifikace na ztrátu jamky v jamkové hře nebo dvě trestné rány ve hře na rány, přičemž nejvyšším trestem může být ztráta dvou jamek v jamkové hře nebo čtyři trestné rány ve hře na rány.

Pravidlo 6-8d. Postup při obnovení hry

Přidána poznámka, která vyjadřuje, že pokud nelze při obnovení hry zjistit místo, na které má být míč umístěn, musí být toto místo co nejpřesněji odhadnuto a míč umístěn na toto určené místo (viz odpovídající Výjimku z Pravidla 20-3c).

Pravidlo 7-1b. Cvičení před kolem nebo mezi koly

Rozšířeno tak, aby vyjasňovalo, jaké úkony lze chápat jako zkoušení povrchu před započítáním kola.

Pravidlo 9-2. Informace o počtu ran, Jamková hra

Rozděleno do dvou kategorií - informace o počtu ran a nesprávná informace. Dále je podrobněji rozvedeno, kdy se má za to, že hráč podal nesprávnou informaci.

Pravidlo 10-1b a 10-2b. Pořadí ve hře

Přidána poznámka, která vyjasňuje pořadí ve hře v případě, že hráč nebude hrát míč tak, jak leží (dříve obsaženo v Rozhodnutích 10/1, 10/2 a 10/3).

Pravidlo 11,1. Nasazení míče

Pozměněno pro větší jasnost a zaveden trest diskvalifikace za použití nevyhovujícího týčka.

Pravidlo 12-2. Identifikace míče

Pozměněno tak, aby postupy pro zvednutí míče podle Pravidel 5-3 a 12-2 byly ve větším souladu.

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

Přeformulováno pro větší jasnost.

Pravidlo 13-4b. Míč v překážce, Zakázané úkony

Pozměněno tak, že omezuje případy, kdy je hráč potrestán, na dotknutí se půdy v překážce nebo vody ve vodní překážce rukou nebo holí.

Výjimka 2 z Pravidla 13-4. Míč v překážce, Zakázané úkony

Pozměněna tak, že nosič již nesmí uhladit písek nebo půdu v překážce před tím, než hráč zahraje ránu.

Pravidlo 15. Nahrazený míč, Nesprávný míč

Přeformulováno a pozměněno pro větší jasnost.

Pravidlo 16-1a. Dotknutí se dráhy patu

Pozměněno tak, aby vyjadřovalo, že hráč může odstranit volné přírodní předměty na jamkovišti jakýmkoli způsobem, aniž by ale při tom cokoli stlačoval.

Pravidlo 17. Praporková tyč

Pozměněno pro větší jasnost.

Pravidlo 18,6. Míč se pohne při měření

Bylo vypuštěno Pravidlo 10,4 a bylo zavedeno nové Pravidlo 18,6, které vyjadřuje, že hráč není trestán, jestliže dojde k pohnutí míčem nebo předmětem označujícím jeho polohu, když hráč postupuje podle nějakého Pravidla nebo když se snaží zjistit okolnosti pro možné použití nějakého Pravidla.

Pravidlo 20-3c. Umístění a vrácení míče na původní místo, Místo nelze zjistit

Přidána výjimka, která vyjadřuje, že pokud nelze při obnovení hry podle Pravidla 6-8d zjistit přesné místo, umístí hráč míč na místo odhadnuté.

Pravidlo 20-7. Hra z nesprávného místa

Pozměněno pro větší jasnost.

Pravidlo 22. Míč napomáhá nebo překáží ve hře

Pozměněno pro větší jasnost.

Pravidlo 23,1. Volné přírodní předměty, Úleva

Bylo vypuštěno Pravidlo 18-2c a Pravidlo 23,1 bylo pozměněno tak, aby vyjadřovalo, že trest pro hráče, který způsobil, že se jeho míč ležící kdekoli mimo jamkoviště pohnul v důsledku

odstranění volného přírodního předmětu, bude určen podle Pravidla 18,2a. Již neplatí, že hráč je automaticky potrestán, jestliže se míč pohne po dotknutí se volného přírodního předmětu do vzdálenosti jedné délky hole od míče.

Pravidlo 24-2b. Nepohyblivá závada, Úleva

Pozměněno pro větší jasnost, a aby dovolovalo hráči využít úlevu od nepohyblivé závady v bankru tak, že s jednou trestnou ranou spustí míč mimo bankr.

Pravidlo 24-3. Míč ztracený v závadě

Nové Pravidlo zabývající se míčem ztraceným v pohyblivé či nepohyblivé závadě (dříve obsaženo v Pravidle 24-2c).

Pravidlo 25-1c. Míč ztracený v půdě v abnormálním stavu

Pozměněno tak, aby vyjasňovalo vztažný bod pro využití úlevy v případě, že míč je ztracen v půdě v abnormálním stavu (odpovídající změny provedeny také v novém Pravidle 24-3b).

Pravidlo 25-3b. Nesprávné jamkoviště, Úleva

Pozměněno pro větší jasnost.

Pravidlo 26-2a. Míč odehraný ve vodní překážce

Pozměněno a rozšířeno pro větší jasnost.

Pravidlo 28. Nehratelný míč

Změněno pořadí možností b a c tak, aby bylo dosaženo souladu se zněním Pravidla 26-1.

Pravidlo 34-1a. Nároky a tresty, Jamková hra

Vynechány body, které jsou již obsaženy v Pravidle 2-5.

Pravidlo 34-3. Rozhodnutí Soutěžního výboru

Termín "sekretář klubu" zaměněn termínem "pověřený zástupce Soutěžního výboru".

DODATEK I

Obsah Dodatku I

Přidán pro snazší orientaci.

Povolené stavění

Vzorové Místní pravidlo pozmeněno pro větší jasnost, a aby vyjadřovalo, že poloha míče musí být označena, pokud je míč zvedán za účelem využití povoleného stavění. R&A budou nyní toto Místní pravidlo také vykládat.

Nepohyblivé závady blízko jamkoviště

Předchozí Místní pravidlo ohledně pevných hlav nebo krytů ostříkovačů pozmeněno tak, aby umožňovalo zahrnout libovolné nepohyblivé závady do vzdálenosti dvou délek hole od jamkoviště.

DODATEK II

Délka hole

Bod 1c pozmeněn tak, aby obsahoval nový limit 48 palců, s výjimkou patřů.

Hlava hole

Bod 4b pozmeněn tak, aby pro dřeva obsahoval nový rozměrový limit a novou největší povolenou velikost hlavy hole 470 cm³.

ÚVOD

Tento oddíl obsahuje doporučení ohledně chování a způsobu, jak hrát golf. Pokud se hráči budou těmito doporučeními řídit, hra bude pro všechny zúčastněné více zábavná. Základním principem je, že za všech okolností je potřeba brát ohledy na všechny ostatní osoby na hřišti.

Duch hry

Narozdíl od mnoha jiných sportů se golf hraje po většinu času bez přímého dohledu rozhodčího, přičemž se spoléhá na osobní zodpovědnost každého hráče, že bude brát ohled na ostatní hráče a bude jednat v souladu s Pravidly. Všichni hráči by se měli za všech okolností chovat disciplinovaně, v souladu s dobrými mravy a prokázat sportovního ducha, a to bez ohledu na to, jak jsou soutěživí. Tyto teze vyjadřují ducha hry.

Bezpečnost

Před zahráním rány nebo před provedením cvičného švihů by se hráči měli přesvědčit, že se nikdo nenachází blízko nich ani na místě, kde by mohl být zasažen holí, míčkem nebo kamenem, oblázkem, větví apod., které mohou odlétnout v důsledku úderu nebo cvičného švihů.

Nikdo z hráčů by neměl hrát, dokud hráči před ním nejsou z možného dosahu jeho rány.

Hráči by měli vždy upozornit zaměstnance údržby hřiště, kteří se vyskytují blízko nich nebo před nimi, pokud zamýšlejí zahrát ránu, která by je mohla ohrozit.

Pokud hráč zahraje ránu takovým směrem, že vznikne nebezpečí, že by někdo mohl být zasažen, měl by okamžitě varovně zakřičet. Tradičně užívaným varováním v takové situaci je "fore", čti "fór".

Ohled na ostatní hráče

Žádné rušení ani rozptylování

Hráči by měli za všech okolností brát ohledy na ostatní hráče na hřišti a neměli by je vyrušovat v jejich hře pohybem, mluvením nebo zbytečným hlukem.

Hráči by měli zajistit, aby žádné z elektronických zařízení, která vezmou s sebou na hřiště, nevyrušovalo ostatní hráče.

Hráč by neměl nasadit svůj míč na odpališti, dokud na něm není ve hře řada.

Hráči by neměli stát blízko míče nebo ve směru přímo za míčem nebo za jamkou, když se některý z hráčů chystá odehrát.

Na jamkovišti

Na jamkovišti by hráči neměli stát v dráze patu jiného hráče ani vrhat stín na dráhu jeho patu v době, kdy tento hráč provádí úder.

Hráči by měli zůstat na jamkovišti nebo v jeho blízkosti, dokud všichni ostatní hráči z jejich skupiny nedohrají jamku.

Výsledek jamky

Pokud je to potřeba, měl by ve hře na rány hráč, který je zároveň zapisovatelem, zkontrolovat během cesty k dalšímu odpališti výsledek příslušného hráče a zapsat ho.

Rychlost hry

Hrajte přiměřené rychle a udržujte odstup

Hráči by měli hrát přiměřeně rychle. Soutěžní výbor může stanovit tempo hry, které by měli hráči dodržovat.

Skupina hráčů je zodpovědná za to, že se jejich odstup od předchozí skupiny nebude zvětšovat. Pokud je skupina pozadu o celou volnou jamku a zdržuje skupinu za sebou, měla by dát této skupině pokyn k předejití, a to bez ohledu na počet hráčů v této skupině.

Bud'te připraveni ke hře

Hráči by měli být připraveni k odehrání rány, jakmile na ně dojde ve hře řada. Při hře na jamkovišti nebo v jeho blízkosti by hráči měli zanechat svoje vaky nebo vozíky na takových místech, aby přesun pryč z jamkoviště a na další odpaliště byl co možná nejrychlejší. Po dohrání jamky by hráči měli jamkoviště ihned opustit.

Ztracený míč

Pokud se hráč domnívá, že by jeho míč mohl být ztracen mimo vodní překážku nebo být mimo hřiště, měl by z důvodu úspory času zahrát provizorní míč.

Hráči hledající míč by měli dát hráčům v následující skupině pokyn k předejití ihned, jakmile je zřejmé, že míč nebude snadno nalezen. Neměli by tak učinit až po pětiminutovém hledání. Jestliže umožní následující skupině, aby je předešla, neměli by pokračovat ve hře, dokud je tato skupina nepředejde a není z možného dosahu jejich ran.

Přednost na hřišti

Přednost na hřišti je určena rychlostí hry skupiny, pokud není Soutěžním výborem určeno jinak. Libovolná skupina hrající celé kolo má právo předejít jakoukoli skupinu hrající neúplné kolo.

Péče o hřiště

Bankry

Před opuštěním bankru by hráči měli pečlivě zarovnat a uhladit všechny díry a stopy, které v bankru udělali sami, jakož i ty, které v jejich blízkém okolí udělal někdo jiný. K tomuto účelu by měli použít hrábě, pokud jsou hrábě v rozumné vzdálenosti od bankru.

Oprava vyseknutých drnů, poškození způsobených dopadem míče nebo botami

Hráči by měli pečlivě opravit každou díru po jimi vyseknutém drnu jakož i jakékoli poškození jamkoviště způsobené dopadem míče (ať už jejich vlastním, nebo cizím). Po dohrání jamky všemi hráči ve skupině by hráči měli opravit poškození jamkoviště způsobené golfovými botami.

Prevence zbytečného poškozování

Hráči by neměli poškozovat hřiště vysekáváním drnů při cvičných švících ani tím, že by do země bouchali hlavou hole, ať už ze vzteku, nebo z jakéhokoli jiného důvodu.

Hráči by měli dbát na to, aby při pokládání golfových vaků nebo praporkové tyče nedošlo k žádnému poškození jamkoviště.

Aby nedošlo k poškození jamky, neměli by hráči a nosiči stát příliš blízko ní a měli by dávat pozor během obsluhování praporkové tyče, jakož i při vyndávání míče z jamky. K vyndávání míče z jamky by nemělo být používáno hlavy golfové hole.

Na jamkovišti by se hráči neměli opírat o své hole, zejména pak při vyndávání míče z jamky.

Než hráči opustí jamkoviště, měli by řádně umístit praporkovou tyč do jamky.

Hráči by měli přesně dodržovat místní předpisy ohledně jízdy s golfovými vozíky.

Závěr, Tresty za porušení

Pokud se hráči budou řídit pokyny uvedenými v tomto oddílu, hra bude pro všechny zúčastněné více zábavná.

Pokud hráč během kola nebo během určitého časového období soustavně porušuje výše uvedené pokyny, doporučuje se Soutěžnímu výboru, aby proti tomuto neukázněnému hráči zavedl odpovídající disciplinární opatření. Takové opatření může například zahrnovat zákaz hry na hřišti po určitou dobu nebo v určitém počtu soutěží. Toto je vzhledem k ochraně zájmů většiny golfistů, kteří hodlají hrát v souladu s těmito pokyny, považováno za oprávněné.

V případě závažného porušení etikety může Soutěžní výbor podle Pravidla 33-7 hráče diskvalifikovat.

ODDÍL II - DEFINICE

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

Bankr (Bunker)

"*Bankr*" je písčová *překážka*, vytvořená úpravou terénu, obvykle je to prohlubeň, v níž byla tráva a půda nahrazena pískem.

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 "*Zápasy*"

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 "*Zápasy*"

Hra čtyřmi míči (Four-Ball)

viz "*Zápasy*"

Hra o nejlepší míč (Best-Ball)

viz "*Zápasy*"

Hra třemi míči (Three-Ball)

viz "*Zápasy*"

Hrabavé zvíře (Burrowing Animal)

"*Hrabavé zvíře*" je zvíře, které vyhrabává díry za účelem vytvoření doupěte nebo úkrytu, např. králík, krtek, svišť, sysel, veverka nebo salamandr.

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

Hráč (Competitor)

"*Hráč*" je účastník zápasu v jamkové hře nebo účastník hry na rány, podle souvislostí vyplývajících z Pravidel a podmínek soutěže. "*Spoluhráč*" je *hráč*, který ve hře na rány hraje ve stejné skupině s daným *hráčem*. Spoluhráči nejsou navzájem *partnery*.

Ve *čtyřhře* na rány nebo ve *hře na rány čtyřmi míči* pojem "*hráč*" a "*spoluhráč*" zahrnují hráčova *partnera* všude tam, kde to souvislosti dovolují.

Hřiště (Course)

"*Hřiště*" je veškerá plocha uvnitř hranic 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 zvlášť upravena k patování nebo která je jako *jamkoviště* určena *Soutěžním výborem*. Míč je na *jamkovišti*, jestliže na něm leží nebo 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 v jamkové hře: 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, Hranice hřiště (Out of Bounds)

Území "*mimo hřiště*" je plocha, která je za *hranicemi hřiště*, nebo libovolná část *hřiště*, která tak byla označena *Soutěžním výběrem*.

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.

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

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*.

Náhodná voda (Casual Water)

"*Náhodná voda*" je jakékoli dočasné nahromadění vody na *hřišti*, které je viditelné předtím anebo potom, co hráč zaujme *postoj*, a které není *ve vodní překážce*. 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 uvedený hráčem 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 poskytování beztrestné úlevy od překážení *nepohyblivé závady* (Pravidlo 24-2), *půdy v abnormálním stavu* (Pravidlo 25-1) nebo *nesprávného jamkoviště* (Pravidlo 25-3).

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

1. které není blíže *jamce*, a
2. 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 překážející 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 překážející objekt 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,

příčemž 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.

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 hráče, o jehož míč se v danou chvíli jedná. *Výstroj*, kterou *nosič* nese, je rovněž považována za *výstroj* tohoto hráče. Pokud ovšem *nosič* jedná podle výslovných příkazů jiného hráče, je považován za *nosiče* právě toho hráče.

Odpaliště (Teeing Ground)

"*Odpaliště*" je místo, odkud se začíná hrát právě hraná jamka. Je to pravouhelná 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 dovolují.

Podélná vodní překážka (Lateral Water Hazard)

"*Podélná vodní překážka*" je *vodní překážka* nebo ta část *vodní překážky* situovaná tak, že je nemožné nebo *Soutěžním výborem* pokládáno za nepraktické spustit míč za *vodní překážkou* v souladu s Pravidlem 26-1b.

Ta část *vodní překážky*, která má být hrána jako *podélná vodní překážka*, by tak měla být zřetelně označena. Míč je v *podélné vodní překážce*, jestliže v ní leží nebo se jí jakkoli dotýká.

Poznámka 1: Kolíky a čáry, které vyznačují *podélnou vodní překážku*, musí být červené. Jestliže jsou k vyznačení *podélné vodní překážky* použity jak kolíky, tak i čáry, pak kolíky *překážku* označují a čáry vymezují její hranice.

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:

1. *odpaliště* a *jamkoviště* právě hrané jamky, a
2. 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* tak, 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:

1. Pravidla golfu a jejich výklad, tak jak je obsažen v Rozhodnutích o Pravidlech golfu (Decisions on the Rules of Golf),
2. všechny podmínky soutěže stanovené *Soutěžním výborem* podle Pravidla 33-1 a Dodatku I,
3. všechna Místní pravidla stanovená *Soutěžním výborem* podle Pravidla 33-8a a Dodatku I, a
4. specifikace týkající se holí a míčů, uvedené v Dodatcích II a III.

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 během hry polohu jejich míčů. *Předsunutý pozorovatel* je považován za *vnější vliv*.

Překážky (Hazards)

"*Překážka*" 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 *hrabavým 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*. Hromada materiálu určeného k odvozu nebo jáma vyhloubená správou *hřiště* jsou považovány za *půdu v opravě* i v případě, že tak nejsou označeny.

Veškerá půda, tráva, křoví, stromy a ostatní rostoucí rostliny v *půdě v opravě* jsou její součástí. Hranice *půdy v opravě* se promítají svisle dolů, ale ne vzhůru. Kolíky a čáry

vyznačující hranice *půdy v opravě* jsou její součástí. Tyto kolíky jsou *závady*. Míč je v *půdě v opravě*, jestliže v ní leží nebo se jí jakkoli dotýká.

Poznámka 1: Jestliže se nepředpokládá, že odřezky trávy nebo jiný materiál ponechaný na *hřišti* bude odstraněn, nejedná se o *půdu v opravě*, pokud to tak není označeno.

Poznámka 2: *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* nebo o všeobecně známých skutečnostech, jako jsou poloha *překážky* nebo umístění *praporkové tyče* na *jamkovišti*, se za *radu* nepovažují.

Rána, Úder (Stroke)

"*Rána*" je pohyb holí směrem dopředu, provedený s úmyslem udeřit míč a uvést jej do pohybu. Pokud hráč úmyslně a dobrovolně změní 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 doprovázela hráče a rozhodovala o otázkách skutkové podstaty a uplatňovala *Pravidla*. Musí se zabývat každým porušením *Pravidel*, které upozoruje 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.

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. *Směr hry* nepokračuje za *jamku*.

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 "Hráč".

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* v jamkové hře viz Pravidlo 2-3.

Strana (Side)

"*Stranu*" tvoří hráč nebo dva či více hráčů, kteří jsou *partnery*.

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 "Zápasy"

Týčko (Tee)

"*Týčko*" je předmět určený k vyvýšení míče nad úroveň země. Nesmí být delší než 4 palce (101,6 mm) a nesmí být vyrobeno nebo uzpůsobeno tak, že by mohlo ukazovat *směr hry* nebo ovlivnit pohyb míče.

Vnější vliv (Outside Agency)

"*Vnější vliv*" je jakýkoli vliv, který není součástí zápasu nebo ve hře na rány není součástí hráčovy *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* je její součástí. Hranice *vodní překážky* se promítají svisle vzhůru i dolů. Kolíky a čáry vyznačující hranice *vodní překážky* jsou její součástí. Tyto kolíky jsou *závady*. Míč je ve *vodní překážce*, jestliže v ní leží nebo se jí jakkoli dotýká.

Poznámka 1: Kolíky a čáry, které vyznačují *vodní překážku*, musí být žluté. Jestliže jsou k vyznačení *vodní překážky* použity jak kolíky, tak i čáry, pak kolíky *překážku* označují a čáry vymezují její hranice.

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 a hmyz a jejich zbytky a hromádky jimi způsobené,

pokud nejsou:

- upevněné nebo přirostlé,
- pevně usazené 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 nebo nosí nebo co mu někdo nosí, 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). Pokud je takový vozík používán společně dvěma nebo více hráči, pak je tento vozík a vše v něm i na něm považován za *výstroj* toho hráče, o jehož míč se v danou chvíli jedná. Pokud ovšem vozíkem pohybuje některý z hráčů, kteří jej sdílejí, je tento vozík a vše v něm i na něm považováno za *výstroj* právě toho hráče.

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

Založení za míč (Addressing the Ball)

Hráč "*založí za míč*", jestliže zaujme *postoj* a přiloží hůl k zemi. V *překážce* hráč *založí za míč*, jestliže zaujme *postoj*.

Zápasy (Matches)

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 na 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.

Zapisovatel (Marker)

"Zapisovatel" je osoba určená Soutěžním výborem k tomu, aby ve hře na rány zapisovala hráčovy výsledky. Zapisovatelem může být spoluhráč. Zapisovatel není rozhodčí.

Závady (Obstructions)

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

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

Závada je pohyblivá, jestliže může být přesunuta bez vynaložení nadměrného úsilí, bez nepřijatelného 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 "ztracen", jestliže:

1. není nalezen nebo identifikován hráčem jako jeho vlastní do 5 minut od okamžiku, kdy jej hráčova strana nebo některý z jejích nosičů začal hledat, nebo
2. hráč zahrál ránu nahrazeným míčem, nebo
3. hráč zahrál ránu provizorním míčem z místa, kde pravděpodobně leží původní míč, nebo z místa, které je blíže jamce než takovéto místo.

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

ODDÍL III – PRAVIDLA HRY

HRA

Pravidlo 1 - Hra

Definice

Všechny definované pojmy jsou psány *kurzívou*. Jejich abecední seznam je uveden v oddíle Definice

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 míče

Hráč ani *nosič* nesmí podniknout nic, co by ovlivnilo polohu nebo pohyb míče, s výjimkou toho, co povolují *Pravidla*.

(Odstranění pohyblivé závady - viz Pravidlo 24-1.)

TREST ZA PORUŠENÍ PRAVIDLA 1-2:

Jamková hra - ztráta jamky, Hra na rány - dvě trestné rány.

Poznámka: V případě vážného porušení Pravidla 1-2 může *Soutěžní výbor* hráče diskvalifikovat.

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:

Jamková hra - diskvalifikace obou stran,

Hra na rány - diskvalifikace všech hráčů, 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 - Jamková hra

Definice

Všechny definované pojmy jsou psány *kurzívou*. Jejich abecední seznam je uveden v oddíle Definice.

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 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*.

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

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

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, (ii) o okolnostech situace a (iii) že požaduje rozhodnutí. Nárok musí být vznesen předtím, než kterýkoli z hráčů v zápase odehraje z následujícího *odpaliště* nebo v případě poslední jamky zápasu, než všichni hráči v zápase opustí *jamkoviště*.

Soutěžní výbor nemůže posoudit žádný pozdější nárok, ledaže je založen na skutečnostech, které nebyly hráči vznášejícímu nárok dříve známy, a tento hráč obdržel od soupeře nesprávnou informaci (Pravidla 6-2a a 9).

Soutěžní výbor nemůže posoudit žádný pozdější nárok poté, co byl oficiálně vyhlášen výsledek zápasu, ledaže je *Soutěžní výbor* přesvědčen, že soupeř podal nesprávnou informaci vědomě.

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.

3-1. Vítěz

Vítězem je hráč, 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 *odpaliště*, nebo v případě poslední jamky kola, než opustí *jamkoviště*.

3-3. Pochybnosti o postupu

a. Postup

Pokud má hráč ve hře na rány během hraní jamky pochybnosti o svých právech nebo o správném postupu, může jamku beztrestně dohrát dvěma míči. Předtím než v takové situaci hráč podnikne další kroky, musí hráč oznámit svému *zapisovateli* či *spoluhráči* svůj úmysl

hrát dva míče a také to, který z míčů si přeje započítat, jestliže to *Pravidla* dovolí. Jestliže tak neučiní, platí ustanovení Pravidla 3-3b(ii).

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

b. Určení výsledku jamky

(i) Jestliže byl míč, který si hráč předem zvolil, aby se mu započítával, zahrán v souladu s *Pravidly*, je výsledkem hráče na jamce výsledek dosažený tímto míčem. Jinak se započítává výsledek dosažený zbylým míčem, jestliže *Pravidla* postup použitý pro tento míč připouštějí.

(ii) Jestliže hráč 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* postup použitý pro tento míč připouštějí.

Poznámka 1: Jestliže hráč hraje druhý míč podle Pravidla 3-3, pak se *rány* zahrané následně po aplikaci tohoto Pravidla míčem, jehož výsledek se nezapočítává, ani *trestné 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 *trestné 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 vztahující se k těmto *Pravidlům*.

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*. Jestliže výrobce před sériovou výrobou nebo uvedením hole na trh takový vzorek nezašle nebo pokud nepočká do vydání rozhodnutí, činí tak s vědomím

nebezpečí rozhodnutí, že hůl *Pravidlům* nevyhovuje. Každý zaslaný vzorek se stává majetkem R&A pro potřeby odkazu.

Definice

Všechny definované pojmy jsou psány *kurzívou*. Jejich abecední seznam je uveden v oddíle Definice.

4-1. Tvar a provedení holí

a. Všeobecně

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

b. Opotřebení a změny

Jestliže vyhovuje *Pravidlům* nová hůl, vyhovuje jim i po normálním opotřebení. 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 líc hole nesmí být aplikován žádný cizí materiál s úmyslem ovlivnit pohyb míče.

TREST ZA PORUŠENÍ 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:

1. používat takto poškozenou hůl po zbytek *stanoveného kola*, nebo
2. bez nepřipustného zdržování hry ji opravit nebo ji nechat opravit, nebo
3. jako další možnost, pouze pokud je hůl nezpůsobilá ke hře, nahradit ji jakoukoli jinou holí. Výměna hole nesmí nepřipustně zdržovat hru. K výměně nesmí být použita hůl, kterou si pro hru vybrala jiná osoba hrající na *hřišti*.

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 jinému poškození hráčovy hole 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.

c. Poškození před započítím kola

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

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

TREST ZA PORUŠENÍ PRAVIDLA 4-3b nebo c:

Diskvalifikace.

(Nepřípustně 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*.

b. Partneri mohou sdílet hole

Partneri 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:**

Jamková hra - 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 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 trest v jednom kole jsou čtyři trestné rány.
 Soutěže proti par a proti bogey - trest jako v jamkové hře.
 Stableford - viz Poznámka 1 u Pravidla 32-1b.

c. Vyřazení přebytečné 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 v jamkové hře 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

Definice

Všechny definované pojmy jsou psány *kurzívou*. Jejich abecední seznam je uveden v oddíle Definice.

5-1. Všeobecně

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

Poznámka: *Soutěžní výbor* může v podmínkách soutěže požadovat (Pravidlo 33-1), 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 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 pouze proto, že na něm lpí 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 beztrestně zvednout, aby se o tom přesvědčil.

Před zvednutím míče musí hráč svůj úmysl oznámit svému soupeři v jamkové hře 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, je potrestán jednou trestnou 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 ránu*, je potrestán všeobecným trestem za porušení Pravidla 5-3, ale neobdrží již žádný další trest podle tohoto Pravidla nebo podle Pravidla 15-1.

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

* TREST ZA PORUŠENÍ PRAVIDLA 5-3:

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

(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.

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. Jamková hra

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 obdržných nebo darovaných ran, je diskvalifikován. Jinak musí hrát s oznámeným hendikepem.

b. Hra na rány

V každém kole soutěže hrané s hendikepy musí hráč 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 hráč nárok, a pokud to ovlivní počet obdržných 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*.

b. Skupiny

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

TREST ZA PORUŠENÍ PRAVIDLA 6-3:

Diskvalifikace.

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

Poznámka: *Soutěžní výbor* může v podmínkách soutěže stanovit (Pravidlo 33-1), že pokud se hráč dostaví na start připraven ke hře do 5 minut po svém startovním čase, přičemž okolnosti neopravňují prominutí trestu diskvalifikace podle Pravidla 33-7, mění se trest diskvalifikace za pozdní příchod v trest ztráty první jamky v jamkové hře nebo v trest dvou trestných ran na první jamce ve hře na rány.

6-4. Nosič

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

TREST ZA PORUŠENÍ PRAVIDLA 6-4:

Jamková hra - 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 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 trest v jednom kole jsou čtyři trestné rány.

Jamková hra i hra na rány - V případě porušení tohoto Pravidla mezi dvěma jamkami se trest vztahuje na následující jamku.

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.

Soutěže proti par a proti bogey - trest jako v jamkové hře.
Stableford - viz Poznámka 2 u Pravidla 32-1b.

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 s hráčem zkontrolovat jeho výsledek a zaznamenat jej do výsledkového lístku. Po skončení kola musí *zapisovatel* výsledkový lístek podepsat a předat jej hráči. 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 hráč zkontrolovat svůj výsledek na každé jamce a případné sporné body vyřešit se *Soutěžním výborem*. Hráč musí zajistit, aby *zapisovatel* nebo *zapisovatelé* podepsali výsledkový lístek, sám jej podepsat a co nejdříve jej odevzdat *Soutěžnímu výboru*.

TREST ZA PORUŠENÍ PRAVIDLA 6-6b:
Diskvalifikace.

c. Změna výsledků

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

d. Nesprávný výsledek na jamce

Hráč sám odpovídá za správnost výsledků jednotlivých jamek zaznamenaných na výsledkovém lístku. Jestliže odevzdaný výsledek na některé jamce je nižší, než je skutečný výsledek, je hráč 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 31-4 a 31-7a.

6-7. Nepřípustné zdržování, pomalá hra

Hráč musí hrát bez nepřipustného zdržování a v souladu s tempem hry, pokud *Soutěžní výbor* takové tempo stanoví. Mezi dokončením jamky a odehráním z následujícího *odpaliště* nesmí hráč nepřipustně zdržovat hru.

TREST ZA PORUŠENÍ PRAVIDLA 6-7:

Jamková hra - ztráta jamky, Hra na rány - dvě trestné rány.

Soutěže proti bogey a proti par - viz Poznámka 3 u Pravidla 32-1a.

Stableford - viz Poznámka 3 u Pravidla 32-1b.

Další následné porušení - diskvalifikace.

Poznámka 1: Jestliže hráč nepřipustně zdržuje hru mezi jamkami, zdržuje tím hru na následující jamce a obdrží trest na této jamce, 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 rány pak *Soutěžní výbor* může v takovém případě upravit trest za porušení tohoto Pravidla následovně:

První porušení - jedna trestná rána,

Druhé porušení - dvě trestné rány,

Další následné porušení - diskvalifikace.

6-8. Přerušování hry, Obnovení hry

a. Kdy je povoleno

Hráč nesmí přerušit hru kromě případů, kdy:

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

Špatné počasí není samo o sobě dostatečným důvodem pro přerušování 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 v jamkové hře: Hráči, kteří přeruší zápas v jamkové hře po vzájemné dohodě, nejsou diskvalifikováni, pokud tím nezdrží celou soutěž.

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

b. Postup při přerušování 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 vážný 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 vážného 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:

1. jestliže hráč zvedl svůj míč, přičemž k tomu byl dle Pravidla 6-8c oprávněn, musí umístit míč na místo, ze kterého byl zvednut původní míč. Jinak musí vrátit na původní místo původní míč,
2. jestliže měl hráč podle Pravidla 6-8c právo zvednout svůj míč, a neučinil tak, může svůj míč zvednout, očistit a vrátit na původní místo nebo jej *nahradiť* jiným míčem na místě, ze kterého byl zvednut původní míč. Před zvednutím míče musí hráč označit jeho polohu, nebo
3. jestliže došlo během přerušení hry k pohnutí míče nebo předmětu označujícím jeho polohu, 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 6-8c:

Jamková hra - 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.

7-1. Před kolem nebo mezi koly

a. Jamková hra

Ve dnech, kdy se koná soutěž v jamkové hře, 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 hráč na *hřišti*, na němž se soutěž koná, před kolem nebo před rozehrávkou cvičit 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 hráč 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.

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 v jamkové hře 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:

1. *jamkovišti* naposledy hrané jamky,
2. libovolném cvičném *jamkovišti*, nebo
3. *odpališti* následující jamky v kole, nebo blízko nich, pokud taková cvičná *rána* není hrána z *překážky* a pokud se tím nepřípustně nezdržuje hra (Pravidlo 6-7).

Rány zahrané při pokračování hry na jamce, jejíž 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:

Jamková hra - 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:

1. cvičení na *jamkovišti* naposledy hrané jamky nebo blízko něj a
2. 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.

8-1. Rada

Během *stanoveného kola* hráč nesmí:

1. dát *radu* nikomu, kdo právě hraje soutěžní kolo na daném *hřišti*, kromě svého *partnera*, nebo
2. 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 vztyčená *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:

Jamková hra - 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 *rady* 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.

9-1. Všeobecně

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

9-2. Jamková hra

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:

1. 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
2. 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
3. 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 hráč obdržel nějaký trest, měl by to, oznámit svému *zapisovateli*, co nejdříve je to možné.

POŘADÍ VE HŘE

Pravidlo 10 - Pořadí ve hře

Definice

Všechny definované pojmy jsou psány *kurzívou*. Jejich abecední seznam je uveden v oddíle Definice.

10-1. Jamková hra

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 30-3c (*Hra o nejlepší míč a hra čtyřmi míči*).

Poznámka: Jestliže hráč nebude hrát původní míč tak, 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 svou *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 předcházející jamce má *přednost* na následujícím *odpališti*. Po něm hraje hráč s druhým nejnižším výsledkem a tak dále. Jestliže mají dva nebo více hráčů na jamce stejný výsledek, hrají na následujícím *odpališti* ve stejném pořadí, v jakém hráli na předcházejícím *odpališti*.

b. Během hraní jamky

Poté co hráči začali hru na jamce, se nejdříve hraje míč, který je dál 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 31-5 (*Hra na rány čtyřmi míči*).

Poznámka: Jestliže hráč nebude hrát původní míč tak, 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 hráč zahraje mimo pořadí, není to trestné a míč se musí hrát, jak leží. Pokud však *Soutěžní výbor* zjistí, že se hráči dohodli hrát mimo pořadí, aby tím některý z nich získal výhodu, jsou tyto hráči diskvalifikováni.

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

(Nesprávné pořadí v trojhře a 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 hráč odehraje *provizorní míč* nebo druhý míč mimo pořadí, platí Pravidlo 10-1c nebo 10-2c.

ODPALIŠTĚ

Pravidlo 11 - Odpaliště

Definice

Všechny definované pojmy jsou psány *kurzívou*. Jejich abecední seznam je uveden v oddíle Definice.

11-1. Nasazení míče

Jestliže hráč nasazuje svůj míč na *odpališti*, musí jej umístit na:

- povrch *odpaliště* včetně nerovnosti terénu (ať už vytvořenou hráčem, či jinak), nebo
- *týčka* umístěné na povrchu *odpaliště* nebo v něm, nebo
- písek nebo jiný přírodní materiál umístěný na povrchu *odpaliště*.

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

Jestliže při nasazení míče hráč použije pro vyvýšení míče nevyhovující *týčka* nebo jiný předmět, který nevyhovuje *Pravidlům*, je diskvalifikován.

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 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* hole za míč, může se míč znovu beztrestně nasadit. Nicméně pokud za těchto okolností hráč provede *úder*, a to bez ohledu na to, jestli se míč pohybuje či nikoli, není to trestné, ale tento *úder* se počítá.

11-4. Hra odjinud než z odpaliště

a. Jamková hra

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

b. Hra na rány

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

Jestliže hráč neopraví svou chybu před tím, 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 hráčem na dané na jamce předtím, než opraví tuto svou 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.

12-1. Hledání míče, Viditelnost míče

Kdekoli na *hřišti* smí hráč při hledání míče ohnout dlouhou travu, křoví, vřes a podobný porost nebo se jich dotknout, ale pouze natolik, aby mohl najít a identifikovat svůj míč, a pouze pokud si při tom nezlepší polohu míče, prostor zamýšleného *postoje* nebo švihy nebo *směr hry*.

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

Jestliže se hráč domnívá, že jeho míč v *překážce* je přikryt *volnými přírodními předměty* nebo pískem, smí prohledáváním či hrabáním za pomoci hole nebo jiným způsobem odstranit tolik *volných přírodních předmětů* nebo písku, aby viděl část míče. Pokud jich odstraní příliš mnoho, není to trestné a míč se musí znovu přikrýt tak, aby jej bylo vidět pouze zčásti. Pokud se míč při takovém odstraňování *pohne*, není to trestné, míč se musí vrátit na původní místo, a pokud je to nutné, znovu přikrýt. Co se týče odstranění *volných přírodních předmětů* mimo *překážku*, viz Pravidlo 23.

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

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. *Pohnutí* míčem není trestné, pokud se tak stalo v přímé souvislosti s prováděným zkoumáním. Jinak je hráč potrestán jednou trestnou ranou podle Pravidla 18-2a.

TREST ZA PORUŠENÍ PRAVIDLA 12-1:

Jamková hra - ztráta jamky, Hra na rány - dvě trestné rány.

12-2. Identifikace míče

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

Hráč smí beztrestně zvednout míč, o kterém se domnívá, že je jeho, aby jej identifikoval, pokud tento míč neleží v *překážce*.

Před zvednutím míče musí hráč svůj úmysl oznámit svému soupeři v jamkové hře 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 12-2, nesmí být očištěn více, než je k identifikaci nutné. Jestliže hráč nedodrží kteroukoli část tohoto postupu nebo když zvedne k identifikaci míč v *překážce*, 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.

* TREST ZA PORUŠENÍ PRAVIDLA 12-2:

Jamková hra - 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.

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:

- 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:

- 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:

- při řádném zaujímání *postoje*,
- při provádění *úderu* nebo při náprahu k *úderu*, pokud hráč *úder* dokončí,
- při vytváření nebo odstraňování nerovnosti na povrchu *odpaliště* (Pravidlo 11-1), nebo
- při odstraňování písku nebo volné zeminy na *jamkovišti* nebo při opravě poškozeného *jamkoviště* (Pravidlo 16-1).

Hůl se smí přiložit k zemi pouze lehce, nesmí se k zemi tlačit.

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:

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

Výjimky:

- Jestliže hráč žádným způsobem nevyzkouší stav *překážky* ani si nezlepší polohu míče, není trestán, pokud (a) se dotkne země v *překážce* nebo vody ve *vodní překážce* následkem pádu nebo aby pádu zabránil, při odstraňování *závady*, při měření nebo při sbírání, zvedání, umístění nebo vrácení míče na původní místo podle kteréhokoli *Pravidla* nebo (b) odloží v *překážce* své hole.
- Po odehrání *rány* smí hráč nebo jeho *nosič* uhladit písek nebo půdu v *překážce*, přičemž pokud je hráčův míč stále ještě v dané *překážce* nebo byl zvednut a může být v této *překážce* spuštěn nebo umístěn, nesmí se tím zlepšit poloha míče ani to nesmí pomoci hráči při další hře na jamce.

Poznámka: Hráč se smí kdykoli, a to i při *založení* hole 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:

Jamková hra - 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.

14-1. Míč se musí řádně udeřit

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

14-2. Pomoc

Při provádění *úderu* nesmí hráč:

- a. přijmout fyzickou pomoc nebo ochranu před přírodními živly, nebo
- b. dovolit svému *nosiči*, *partnerovi* nebo jeho *nosiči* stát v prodloužení *směru hry* nebo *dráhy patu* směrem za míč nebo blízko takového prodloužení.

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

Jamková hra - ztráta jamky, Hra na rány - dvě trestné rány.

14-3. Umělé pomůcky a neobvyklá výstroj

R&A si vyhrazuje právo kdykoli změnit Pravidla týkající se umělých pomůcek a neobvyklé *výstroje*, jakož i vydávat a měnit výklady vztahující se k těmto Pravidlům.

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. Každý zasláný vzorek se stává majetkem *R&A* pro potřeby odkazu. Jestliže výrobce před sériovou výrobou nebo uvedením předmětu na trh takový vzorek nezašle nebo pokud 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*:

- 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 hladkých rukavic,
 - (ii) nanesení kalafuny, pudru nebo vysoušecího či zvlhčujícího prostředku, a
 - (iii) omotání ručníku nebo kapesníku kolem rukojeti.

TREST ZA PORUŠENÍ PRAVIDLA 14-3:
Diskvalifikace.

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 *nápřah 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:
Jamková hra - 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.

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 dovoluje spustit nebo umístit jiný míč. *Nahrazený míč* se stává *míčem ve hře*.

Jestliže hráč *nahradí* míč jiným míčem, aniž by mu to *Pravidla* dovozovala, 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*, je potrestán podle příslušného Pravidla. Ve hře na rány pak musí dohrát jamku tímto *nahrazeným míčem*.

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

15-3. Nesprávný míč

a. Jamková hra

Jestliže hráč zahraje *ránu nesprávným míčem* jinde než v *překážce*, ztrácí jamku.

Hráč není trestán, jestliže zahraje ránu *nesprávným míčem* v *překážce*. *Rány* zahrané *nesprávným míčem* v *překážce* se do výsledku hráče nezapočítávají.

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* jinde než v *překážce*, pokud toto není možné zjistit, musí hráči jamku dohrát zaměněnými míči.

b. Hra na rány

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

Hráč není trestán, jestliže zahraje ránu *nesprávným míčem* v *překážce*. *Rány* zahrané *nesprávným míčem* v *překážce* se do výsledku hráče nezapočítávají.

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

Rány zahrané *nesprávným míčem* se do výsledku hráče nezapočítávají.

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

(Změna místa, na které se má míč umístit nebo vrátit - viz Pravidlo 20-3b)

(Místo nelze zjistit - viz Pravidlo 20-3c)

JAMKOVIŠTĚ

Pravidlo 16 - Jamkoviště

Definice

Všechny definované pojmy jsou psány *kurzívou*. Jejich abecední seznam je uveden v oddíle Definice.

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 míče - 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* smí být zvednut a podle potřeby očištěn. Před tím, než je míč zvednut, musí být označena jeho poloha. Zvednutý míč se musí vrátit na původní místo (viz Pravidlo 20-1).

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 není trestné, pokud se tak stalo v přímé souvislosti s prováděnou opravou ucpávky staré *jamky* nebo stop po dopadu míče. Jinak je hráč potrestán jednou trestnou ranou podle Pravidla 18-2a.

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

d. Zkoušení povrchu

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

e. Postoj obkročmo nebo na 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.

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:

Jamková hra - 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 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.

17-1. Obsluhování, odstranění nebo vztyčení praporkové tyče

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

Jestliže *praporková tyč* není obsluhována, odstraněna nebo vztyčena před tím, než hráč odehraje *ránu*, nesmí být obsluhována, odstraněna ani vztyčena, 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 *praporkovou tyč* obsluhuje.

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

Poznámka 3. Jestliže někdo obsluhuje, odstraňuje nebo vztyčuje *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 v *jamkové hře* soupeř nebo jeho *nosič* nebo ve *hře na rány* *spoluhráč* nebo jeho *nosič* obsluhuje, odstraňuje nebo vztyčuje *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:

Jamková hra - ztráta *jamky*, Hra na rány - dvě trestné rány.

*Ve *hře na rány* není hráč potrestán, jestliže dojde k porušení

Pravidla 17-2 a hráčův 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 vztyčenou *praporkovou tyč*,
- b. osobu, která obsluhuje *praporkovou tyč*, nebo
- c. neobsluhovanou *praporkovou tyč*, která je v *jamce*, pokud byl míč hrán z *jamkoviště*.

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

TREST ZA PORUŠENÍ PRAVIDLA 17-3:

Jamková hra - ztráta jamky,

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

17-4. Míč se opírá o praporkovou tyč

Jestliže je *praporková tyč* v *jamce* a hráčův míč, který není v *jamce*, se o ni opírá, smí hráč nebo jím pověřená osoba *praporkovou tyčí* 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 jím *pohne*, musí beztrestně umístit na okraj *jamky*.

POHNUTÍ MÍČEM, VYCHÝLENÍ NEBO ZASTAVENÍ MÍČE

Pravidlo 18 - Míč v klidu se pohne

Definice

Všechny definované pojmy jsou psány *kurzívou*. Jejich abecední seznam je uveden v oddíle Definice.

18-1. Vnější vlivem

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

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

18-2. Hráčem, partnerem, nosičem nebo výstrojí

a. Všeobecně

Jestliže je hráčův *míč ve hře* a:

(i) hráč, jeho *partner* nebo některý z jejich *nosičů* jej zvedne, *pohne* jím, úmyslně se jej dotkne (kromě holí při *založení za míč*) nebo způsobí, že se míč *pohne* jinak, než povolují *Pravidla*, 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, který je v *překážce* přikryt *volnými přírodními předměty* nebo pískem, který je v *půdě* v *abnormálním stavu* nebo o kterém se hráč domnívá, že je ve vodě ve *vodní překážce* - 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 umístování 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* (jiným vlivem než *úderem*), má se za to, že míčem *pohnul* hráč, a *hráč* je potrestán jednou trestnou ranou. Míč se musí vrátit na původní místo, ledaže by se *pohnul* až poté, co hráč začal provádět *úder* nebo *nápřah* k úderu a *úder* dokončil.

18-3. Soupeřem, jeho nosičem nebo výstrojí v jamkové hře

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 *spoluhrač*, 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:

Jamková hra - ztráta jamky, Hra na rány - dvě trestné rány.

* Jestliže hráč, který je povinen vrátit míč na původní místo, tak neučiní, je potrestán všeobecným trestem za porušení Pravidla 18. Neobdrží ale již žádný další trest podle Pravidla 18, kromě případu nesprávně *nahrazeného* míče (Pravidlo 15-2).

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 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 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.

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:

1. jestliže se 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 nebo na *jamkovišti* umístit co nejbližší místu, kde se *vnější vliv* nacházel, když se v něm nebo na něm míč zastavil.
2. jestliže je míč po *úderu* na *jamkovišti* vychýlen nebo zastaven *vnějším vlivem*, který se pohybuje nebo je živý (kromě žížal, červů a hmyzu) 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.

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

Poznámka: Jestliže *rozhodčí* nebo *Soutěžní výbor* rozhodne, že hráčův míč byl vychýlen nebo zastaven *vnějším vlivem* úmyslně, platí vůči hráči ustanovení Pravidla 1-4. Pokud je oním *vnějším vlivem* *spoluhráč* nebo jeho *nosič*, platí vůči *spoluhráči* ustanovení Pravidla 1-2.

19-2. Hráčem, partnerem, nosičem nebo výstrojí

a. Jamková hra

Jestliže hráč, jeho *partner*, některý z jejich *nosičů* nebo jejich *výstroj* náhodou vychýlí nebo zastaví hráčův míč, ztrácí hráč jamku.

b. Hra na rány

Jestliže hráč, jeho *partner*, některý z jejich *nosičů* nebo jejich *výstroj* náhodou vychýlí nebo zastaví hráčův míč, je hráč potrestán dvěma trestnými ranami. 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 nejbližší místu, kde se předmět nacházel, když se v něm nebo na něm míč zastavil.

Výjimka: 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 v jamkové hře

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, kde se předmět nacházel, když se v něm nebo na něm míč zastavil.

Výjimka: Míč zasáhne osobu, která obsluhuje *praporkovou tyč* - 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. V jamkové hře 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* vychýlen nebo zastaven jiným míčem pohybujícím se po *úderu*, musí hráč hrát míč, jak leží. Není to trestné, pokud hráč neporušil Pravidlo 16-1f, v takovém případě je hráč potrestán za porušení Pravidla 16-1f.

Výjimka: Jestliže je hráčův míč v pohybu po *úderu* na *jamkovišti* a druhý míč v pohybu je *vnějším vlivem* - viz Pravidlo 19-1b.

TREST ZA PORUŠENÍ PRAVIDLA:

Jamková hra - 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.

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, *postoji* 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 zpřímá, 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 dotkne hráče, jeho *partnera*, některého z jejich *nosičů* nebo jejich *výstroje* před tím nebo i 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 nejbližší 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 nejbližší 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: 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*.

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 vrácen na původní místo, musí vrátit hráč, jeho *partner* nebo osoba, která jej zvedla nebo s ním *pohnula*, a to na místo, ze kterého byl míč zvednut nebo *pohnut*. V každém případě je hráč odpovědný za jakékoli porušení *Pravidel*.

Jestliže se míč nebo předmět označující jeho polohu náhodou *pohne* při umístování 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 umístováním nebo vrácením míče na původní místo nebo odstraňováním

předmětu označujícího jeho polohu, není to trestné. Jinak je hráč potrestán jednou trestnou ranou podle tohoto Pravidla nebo podle Pravidla 18-2a nebo podle Pravidla 20-1.

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 obnovit původní poloha tak dobře, jak je to jen možné, a míč do ní umístit.

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:
Jamková hra - ztráta jamky, Hra na rány - dvě trestné rány.

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:

a. Na odpališti: Míč se musí hrát z *odpaliště*. Může se hrát z libovolného místa na *odpališti* a smí se nasadit.

b. V poli nebo v překážce: Míč se musí spustit.

c. Na jamkovišti: Míč se musí umístit.

TREST ZA PORUŠENÍ PRAVIDLA 20-5:

Jamková hra - 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

a. Všeobecně

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

(i) na části *hřiště*, kde *Pravidla* nedovolují hrát nebo spustit nebo umístit míč, nebo

(ii) 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. Jamková hra

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

c. Hra na rány

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

Jestliže hráč zjistí, že hrál z nesprávného místa, a domnívá se, že by mohlo jít o vážné porušení *Pravidel*, musí před tím, než odehraje *ránu* z následujícího *odpaliště*, dohrát jamku druhým míčem spuštěným nebo umístěným podle *Pravidel*. Pokud se jedná o poslední jamku kola, musí před tím, než opustí *jamkoviště*, ohlásit, že dohraje jamku druhým míčem spuštěným nebo umístěným podle *Pravidel*.

Hráč musí nahlásit okolnosti případu *Soutěžnímu výboru* před tím, než odevzdá svůj výsledkový lístek. Pokud tak neučiní, je diskvalifikován. *Soutěžní výbor* musí určit, jestli došlo k závažnému porušení *Pravidel*. Pokud ano, započítává se výsledek dosažený druhým míčem a hráč si k němu musí přičíst dvě trestné rány. Pokud došlo k závažnému porušení *Pravidel* a hráč svou chybu nenapravit výše uvedeným způsobem, je diskvalifikován.

Poznámka 1: Hráč se dopustí vážného porušení *Pravidel*, jestliže *Soutěžní výbor* dojde k závěru, že hráč tím, že hrál z nesprávného místa, získal významnou výhodu.

Poznámka 2: Jestliže hráč 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.

Pravidlo 21 - Čištění míče

Definice

Všechny definované pojmy jsou psány *kurzívou*. Jejich abecední seznam je uveden v oddíle Definice.

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 míče, 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 za porušení Pravidla 20-3a, 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.

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 hráči dohodli na tom, že nezvednou míč, který by mohl nějakému hráči 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: Jinde než na *jamkovišti* hráč nemůže zvednout svůj míč jen proto, že se domnívá, že by mohl nějakému 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.

TREST ZA PORUŠENÍ PRAVIDLA

Jamková hra - 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.

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 *volného přírodního předmětu*, který leží v dané *překážce* nebo se jí dotýká, ani s ním pohnout - viz Pravidlo 13-4c.

TREST ZA PORUŠENÍ PRAVIDLA:

Jamková hra - ztráta jamky, Hra na rány - dvě trestné rány.

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

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

Pravidlo 24 - Závady

Definice

Všechny definované pojmy jsou psány *kurzívou*. Jejich abecední seznam je uveden v oddíle Definice.

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 *pohnul* 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 *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 tak blízko *závady*, že *závada* překáží hráči v *postoji* nebo v prostoru zamýšleného švihů. Jestliže hráčův míč leží na *jamkovišti*, překáží nepohyblivá *závada* na *jamkovišti* také tehdy, pokud překáží v *dráze paty*. 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*, než je toto místo. *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 zjevně nesmyslné, aby hráč zahrál uvažovanou *ránu*, a to kvůli překážení něčeho jiného než nepohyblivé *závady*, nebo (b) by k překážení *závady* docházelo pouze při nikoli nezbytně nutném neobvyklém *postoji*, švihů 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 ztracený v závadě

Je otázkou skutkové podstaty, zda je míč, který je *ztracen* po *ráně* zahrané směrem k nepohyblivé *závadě*, skutečně *ztracen* v této *závadě*. Aby bylo možno považovat míč za *ztracený* v nepohyblivé *závadě*, musí pro to existovat opodstatněný předpoklad. Jinak musí být míč považován za *ztracený* a hráč musí postupovat podle Pravidla 27.

a. Míč ztracený v pohyblivé závadě

Jestliže je míč *ztracen* v pohyblivé *závadě*, může hráč *závadu* beztrestně odstranit a musí míč v *poli* nebo v *překážce* spustit nebo 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 ztracený v nepohyblivé závadě

Jestliže je míč *ztracen* v nepohyblivé *závadě*, 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 může využít následující úlevu:

(i) V poli: Jestliže míč naposledy překročil vnější obvod nepohyblivé *závady* v místě, které je v *poli*, může hráč míč beztrestně *nahradit* 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 míč beztrestně *nahradit* 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 míč beztrestně *nahradit* jiným míčem a využít úlevu podle Pravidla 24-2b(iii).

TREST ZA PORUŠENÍ PRAVIDLA:

Jamková hra - 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.

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 *postoji* nebo v prostoru zamýšleného švihu. Jestliže hráčův míč leží na *jamkovišti*, překáží *půda v abnormálním stavu* na *jamkovišti* také tehdy, pokud překáží v *dráze patu*. Překážení ve *směru hry* není samo o sobě překážením ve smyslu tohoto Pravidla.

Poznámka: *Soutěžní výbor* může vydat Místní pravidlo, kterým hráči pro některou *půdu v abnormálním stavu* odepře možnost úlevy od překážení v *postoji*.

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* než je toto místo. *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 v daném *bankru* 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 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*. Pokud není možná úplná úleva, musí se míč beztrestně 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 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 zjevně nesmyslné, aby hráč zahrál uvažovanou *ránu*, a to kvůli překážení něčeho jiného než *půdy v abnormálním stavu* nebo (b) by k překážení *půdy v abnormálním stavu* docházelo pouze při nikoli nezbytně nutném neobvyklém *postoji*, *švihu* nebo *směru hry*.

Poznámka 1: Jestliže je míč ve *vodní překážce* (včetně *podélné vodní překážky*), nemá hráč nárok na beztrestnou úlevu od překážení *půdy v abnormálním stavu*. 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.

c. Ztracený míč

Je otázkou skutkové podstaty, zda je míč, který je *ztracen* po ráně zahrané směrem k *půdě v abnormálním stavu*, skutečně *ztracen* v této *půdě v abnormálním stavu*. Aby bylo možno považovat míč za *tracený v půdě v abnormálním stavu*, musí pro to existovat opodstatněný předpoklad. Jinak musí být míč považován za *ztracený* a hráč musí postupovat podle Pravidla 27.

Jestliže je míč *ztracen v půdě v abnormálním stavu*, 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 může využít následující úlevu:

(i) V poli: Jestliže míč naposledy překročil vnější obvod *půdy v abnormálním stavu* v místě, které je v *poli*, může hráč míč beztrestně *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 beztrestně *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 beztrestnou 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 beztrestně *nahradit* jiným míčem a využít úlevu podle Pravidla 25-1b(iii).

25-2. Zabořený míč

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

25-3. Nesprávné jamkoviště

a. Překážení

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

Překážení v *postoji* nebo prostoru zamýšleného švihy 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 beztrestnou 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:

Jamková hra - 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.

26-1. Úleva pro míč ve vodní překážce

Je otázkou skutkové podstaty, zda je míč, který je *ztracen* po ráně zahrané směrem k *vodní překážce*, skutečně *ztracen* v této překážce, nebo mimo ni. Aby bylo možno považovat míč za *ztracený* ve *vodní překážce*, musí existovat opodstatněný předpoklad, že v ní míč uvízl. Jinak musí být míč považován za *ztracený* a hráč musí postupovat podle Pravidla 27.

Jestliže je míč ve *vodní překážce* nebo je v ní *ztracen* (bez ohledu na to, zda míč leží ve vodě nebo ne), může hráč s připočtením jedné trestné rány:

a. 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.

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

(Míč pohybující 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, 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 ztracený 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:

Jamková hra - 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.

27-1. Ztracený míč nebo míč mimo hřiště

Jestliže je míč *ztracen* nebo je *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).

Výjimka 1: Pokud existuje opodstatněný předpoklad, že je původní míč *ztracen* ve *vodní překážce*, musí hráč postupovat podle Pravidla 26-1.

Výjimka 2: Pokud existuje opodstatněný předpoklad, že je původní míč *ztracen* v *závadě* (Pravidlo 24-3) nebo v *půdě v abnormálním stavu* (Pravidlo 25-1c), může hráč postupovat podle příslušného Pravidla.

TREST ZA PORUŠENÍ PRAVIDLA 27-1:

Jamková hra - ztráta jamky, Hra na rány - dvě trestné rány.

27-2. Provizorní míč

a. Postup

Jestliže míč může být *ztracen* mimo *vodní překážku* nebo 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 v jamkové hře 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 jedné trestné rány a ztráty 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 jedné trestné rány a ztráty 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 jedné trestné rány a ztráty vzdálenosti (Pravidlo 27-1).

Pokud existuje opodstatněný předpoklad, že je původní míč *ztracen* ve *vodní překážce*, musí hráč postupovat podle Pravidla 26-1.

Výjimka: Pokud existuje opodstatněný předpoklad, že je původní míč *ztracen* 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. Pokud zahraje *provizorním míčem* další ránu nebo rány, jedná se o hru *nesprávným míčem* a platí ustanovení Pravidla 15.

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 *trestné rány* 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.

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. hrát míč z místa, které je co nejbližší místu, odkud byl původní míč naposledy odehrán (viz Pravidlo 20-5), nebo

b. spustit míč zpátky za původní místo tak, aby původní 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.

TREST ZA PORUŠENÍ PRAVIDLA 28:

Jamková hra - ztráta jamky, Hra na rány - dvě trestné rány.

DALŠÍ FORMY HRV**Pravidlo 29 - Trojhra a čtyřhra****Definice**

Všechny definované pojmy jsou psány *kurzívou*. Jejich abecední seznam je uveden v oddíle Definice.

29-1. Všeobecně

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

29-2. Jamková hra

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 - Jamková hra třemi míči, o nejlepší míč a čtyřmi míči

Definice

Všechny definované pojmy jsou psány *kurzívou*. Jejich abecední seznam je uveden v oddíle Definice.

30-1. Platí Pravidla golfu

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

30-2. Jamková hra třemi míči

a. Míčem v klidu pohne soupeř

Jestliže se soupeř, jeho *nosič* nebo *výstroj* dotkne hráčova míče nebo jím *pohne* jindy než při hledání a jestliže *Pravidla* nestanoví jinak, platí Pravidlo 18-3b. Tento soupeř je potrestán jednou trestnou ranou ve svém zápase s hráčem, avšak nikoli ve svém zápase s druhým soupeřem.

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 buď hrát míč, jak leží, nebo dříve než kterákoli *strana* zahraje další *ránu*, svou *ránu* zrušit a beztrestně hrát míč z místa, které je co nejbližší místu, odkud byl naposledy zahrán původní míč (viz Pravidlo 20-5). V zápase s druhým soupeřem musí hrát původní míč, jak leží.

Výjimka: Míč zasáhne osobu, která obsluhuje *praporkovou tyč* - viz Pravidlo 17-3b.

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

30-3. Jamková hra 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. Přípustný počet holí

Strana je potrestána za porušení Pravidel 4-3a(iii) a 4-4 kterýmkoli z *partnerů*.

c. Pořadí ve hře

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

d. Nesprávný míč

Jestliže hráč zahraje *ránu nesprávným míčem* jinde než v *překážce*, 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.

e. Diskvalifikace strany

(i) *Strana* je diskvalifikována, pokud kterýkoli z *partnerů* poruší některé z následujících Pravidel:

- 1-3 Dohoda o nedodržování Pravidel
- 4-1, 4-2 Hole
- 5-1, 5-2 Míč
- 6-2a Hendikep (hra s vyšším hendikepem)
- 6-4 Nosič (hráč má více než jednoho nosiče, hráč nenapraví porušení Pravidla okamžitě)
- 6-7 Nepřípustné zdržování hry, Pomalá hra (opakované porušení)
- 14-3 Umělé pomůcky a neobvyklá výstroj

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

- 6-3 Čas startu a skupiny
- 6-8 Přerušování 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.

g. Jiný druh zápasu se hraje současně

Jestliže se současně se zápasem ve *hře o nejlepší míč* nebo *čtyřmi míči* hraje i jiný druh zápasu, platí výše uvedená zvláštní Pravidla.

Pravidlo 31 - Hra na rány čtyřmi míči

Definice

Všechny definované pojmy jsou psány *kurzívou*. Jejich abecední seznam je uveden v oddíle Definice.

31-1. Všeobecně

Ve *hře na rány čtyřmi míči* hrají dva hráči jako *partneři*, přičemž každý hraje svým míčem. Výsledkem na jamce je nižší z výsledků obou *partnerů*. Jestliže jeden z *partnerů* nedohraje jamku, není to trestné.

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 *partner* se může připojit ke svému *partnerovi* mezi jamkami, avšak nikoli během hraní jamky.

31-3. Přípustný počet holí

Strana je potrestána za porušení Pravidel 4-3a(iii) a 4-4 kterýmkoli z *partnerů*.

31-4. 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.)

31-5. Pořadí ve hře

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

31-6. Nesprávný míč

Jestliže hráč zahraje ránu *nesprávným míčem* jinde než v *překážce*, 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 hráči, musí jeho vlastník umístit míč na místo, z něhož byl *nesprávný míč* poprvé odehrán.

31-7. Trest diskvalifikace

a. Porušení Pravidel jedním z partnerů

Strana je diskvalifikována, pokud kterýkoli z *partnerů* poruší některé z následujících Pravidel:

- 1-3 Dohoda o nedodržování Pravidel
- 4-1, 4-2 Hole
- 5-1, 5-2 Míč
- 6-2b Hendikep (hra s vyšším hendikepem)
- 6-4 Nosič (hráč má více než jednoho nosiče, hráč nenapraví porušení Pravidla okamžitě)
- 6-6b Podepsání a odevzdání výsledkového lístku
- 6-6d Nesprávný výsledek na jamce, tj. když je zapsaný výsledek toho *partnera*, jehož výsledek se započítává, nižší než skutečný. Pokud je zapsaný výsledek toho *partnera*, jehož výsledek se započítává, vyšší než skutečný, platí odevzdaný výsledek.
- 6-7 Nepřípustné zdržování hry, Pomalá hra (opakované porušení)
- 14-3 Umělé pomůcky a neobvyklá výstroj
- 31-4 Započítávané hrubé výsledky nejsou jednotlivě identifikovatelné

b. Porušení Pravidel oběma partnery

Strana je diskvalifikována pokud:

(i) oba *partneři* poruší Pravidlo 6-3 (Čas startu a skupiny) nebo Pravidlo 6-8 (Přerušování hry), nebo

(ii) oba *partneři* na téže jamce poruší některé *Pravidlo*, u něhož je předeepsaným 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 hráč diskvalifikován pouze na té jamce, na které došlo k danému porušení Pravidel.

31-8. Dopad ostatních trestů

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

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.

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*.

a. Soutěže proti bogey a proti par

V soutěžích proti bogey a proti par se počítá jako v jamkové hře. Jamka, na které hráč nemá žádný výsledek, se pokládá za prohranou. Vítězí hráč, který má v součtu nejlepší celkový výsledek.

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

Poznámka 1: Přípustný počet holí - tresty jako v jamkové hře - viz Pravidlo 4-4.

Poznámka 2: Pouze jeden nosič v každém okamžiku - tresty jako v jamkové hře - viz Pravidlo 6-4.

Poznámka 3: Nepřípustné zdržování, Pomalá hra (Pravidlo 6-7) - hráčův výsledek se upraví odečtením jedné jamky od celkového výsledku.

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 <i>ran</i>	2
Jednu <i>ránu</i> pod daný počet	3
Dvě <i>rány</i> pod daný počet	4

Tři rány pod daný počet	5
Čtyři rány pod daný počet	6

Vítězí hráč, který získá nejvyšší počet bodů.

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

Poznámka 1: Přípustný počet holí (Pravidlo 4-4) - Tresty jsou následující: z celkového počtu bodů získaných za celé kolo se odečtou dva body za každou jamku, na níž došlo k porušení daného Pravidla - nejvyšší možná srážka za kolo: čtyři body.

Poznámka 2: Pouze jeden nosič v každém okamžiku (Pravidlo 6-4) - Tresty jsou následující: z celkového počtu bodů získaných za celé kolo se odečtou dva body za každou jamku, na níž došlo k porušení daného Pravidla - nejvyšší možná srážka za kolo: čtyři body.

Poznámka 3: Nepřípustné zdržování, Pomalá hra (Pravidlo 6-7) - Hráčův výsledek se upraví odečtením dvou bodů z celkového počtu bodů získaných za celé kolo.

32-2. Trest diskvalifikace

a. V soutěži

Hráč je diskvalifikován, pokud poruší některé z následujících Pravidel:

- 1-3 Dohoda o nedodržování Pravidel
- 3-4 Odmítnutí podrobit se Pravidlům
- 4-1, 4-2 Hole
- 5-1, 5-2 Míč
- 6-2b Hendikep (hra s vyšším hendikepem, neuvedení hendikepu)
- 6-3 Čas startu a skupiny
- 6-4 Nosič (hráč má více než jednoho nosiče, hráč nenapraví porušení Pravidla okamžitě)
- 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 (opakované porušení)
- 6-8 Přerušování hry
- 7-1 Cvičení před kolem nebo mezi koly

- 14-3 Umělé pomůcky a neobvyklá výstroj

b. Na dané jamce

Ve všech ostatních případech, kdy by porušení *Pravidel* mělo za následek diskvalifikaci, je hráč 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.

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 jamkovou hru, že spojení těchto dvou způsobů hry není možné a je zakázáno. Nelze uznat ani výsledky *zápasů* hraných za takových okolností ani výsledky ve hře na rány dosažené za takových okolností.

V soutěži na rány může *Soutěžní výbor* omezit povinnosti *rozhodčího*.

33-2. Hřiště

a. Určení hranic

Soutěžní výbor musí přesně určit:

- (i) *hřiště* a jeho *hranice*,
- (ii) *hranice vodních překážek a podélných vodních překážek*,
- (iii) *půdu v opravě*,
- (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 hráči 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, že *jamky* a *odpaliště* mohou být během soutěže každý den umístěny různě, pokud každý den budou všichni soutěžící hrát ze stejných *odpališť* a do stejné 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 přerušování hry bez ohledu na to, zda se jedná o jamkovou hru 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 přerušování 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 hráči hrát.

Jestliže je soutěž v jamkové hře rozložena na delší časové období, měl by *Soutěžní výbor* stanovit dobu, během které se musí sehrát 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 dřívejším, musí být zápas sehrán 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 dostávají hendikepové *rány*.

33-5. Výsledkový lístek

Ve hře na rány musí *Soutěžní výbor* každému hráči poskytnout výsledkový lístek s uvedením data a jména hráče nebo jmen hráčů ve *čtyřhře* či ve *hře na rány 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 v soutěži 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 v jamkové hře 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.

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.

34-1. Nároky a tresty

a. Jamková hra

Jestliže je v jamkové hře vznesen u *Soutěžního výboru* nějaký nárok podle Pravidla 2-5, má být rozhodnutí vydáno co nejdříve, 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

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

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

(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 obdržovaných 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 kterékoli *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, přednese tento spor nebo pochybnost týkající se *Pravidel* "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 požádat, 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.

DODATEK I – MÍSTNÍ PRAVIDLA, PODMÍNKY SOUTĚŽE

ČÁST A – MÍSTNÍ PRAVIDLA

Podle Pravidla 33-8a může *Soutěžní výbor* vytvářet a zveřejňovat Místní pravidla, která se týkají místních neobvyklých podmínek, pokud jsou tato Místní pravidla v souladu s politikou ustanovenou v tomto Dodatku. Podrobné informace ohledně přijatelných a zakázaných Místních pravidel jsou navíc uvedeny v "Rozhodnutích o Pravidlech golfu" (Decisions on the Rules of Golf) u Pravidla 33-8 a v "Průvodci pořádáním soutěží" (Guidance on Running a Competition).

Jestliže místní neobvyklé podmínky překážejí řádné hře a *Soutěžní výbor* pokládá za nezbytné pozměnit některé Pravidlo golfu, musí k tomu získat souhlas R&A.

1. Vyznačení hranic a okrajů

Upřesnění prostředků použitých k vyznačení území *mimo hřiště, vodních překážek, podélných vodních překážek, půdy v opravě, závad* a nedílných součástí *hřiště* (Pravidlo 33-2a).

2. Vodní překážky

a. Podélné vodní překážky

Vyjasnění statutu *vodních překážek*, které mohou být *podélnými vodními překážkami* (Pravidlo 26).

b. Provizorní míč

Povolení hrát *provizorní míč* podle Pravidla 26-1 vzhledem k míči, který může být v takové *vodní překážce*, že pokud se původní míč nenajde, existuje opodstatněný předpoklad, že je *ztracen* v této *vodní překážce*, a přitom by bylo nepraktické zjišťovat, zda míč v *překážce* je či není, anebo by to nepřipustně zdržovalo hru. Nový míč se hraje provizorně podle libovolné z možností uvedených v Pravidle 26-1 nebo podle libovolného použitelného Místního pravidla. Jestliže hráč v takovém případě hraje *provizorní míč* a původní míč je ve *vodní překážce*, může hráč hrát původní míč, jak leží, nebo pokračovat ve hře *provizorním míčem*, ale nemůže postupovat podle Pravidla 26-1 vzhledem k původnímu míči.

3. Oblasti hřiště vyžadující ochranu, Chráněné biozóny

Nápomoc ochraně *hřiště* označením oblastí včetně drnových školek, čerstvé výsadby a ostatních částí *hřiště*, které jsou právě upravovány, za "*půdu v opravě*", ze které je hra zakázána.

Pokud *Soutěžní výbor* musí zabránit hře z chráněných biozón, které jsou na *hřišti* nebo k němu bezprostředně přiléhají, měl by vydat Místní pravidlo, vyjasňující postup při úlevě.

4. Dočasné podmínky - bláto, nadměrné mokro, špatný stav hřiště a ochrana hřiště

a. Zvednutí zabořeného míče, čištění

Oprávnění k úlevě od zabořeného míče kdekoli v *poli* nebo k zvednutí, očištění a vrácení míče na původní místo kdekoli v *poli* nebo na nízko sekané ploše v *poli* vzhledem k dočasným podmínkám, které mohou být překážkou řádné hře, včetně bláta a nadměrného mokra.

b. "Povolené stavění" a "Pravidla pro zimní období"

Nepříznivé podmínky včetně špatného stavu *hřiště* nebo výskytu bláta jsou někdy do té míry převládající, zejména pak v průběhu zimních měsíců, že *Soutěžní výbor* může rozhodnout o poskytnutí úlevy hráčům za pomoci dočasného Místního pravidla, aby tak zajistil ochranu *hřiště* nebo spravedlivou a příjemnou hru. Takové Místní pravidlo musí být odvoláno, jakmile to podmínky umožní.

5. Závady**a. Všeobecně**

Vyjasnění statutu předmětů, které mohou být *závadami* (Pravidlo 24).

Prohlášení libovolné konstrukce za nedílnou součást *hřiště*, a tedy nikoli za *závadu*, např. zpevněné okraje *odpališť*, *jamkovišť* a *bankrů* (Pravidla 24 a 33-2a).

b. Kameny v bankrech

Povolení odstranit kameny v *bankrech* tím, že jsou prohlášeny za "pohyblivé *závady*" (Pravidlo 24-1).

c. Silnice a cesty

(i) Prohlášení umělých povrchů a okrajů silnic, cest a pěšin za nedílnou součást *hřiště*, nebo

(ii) Poskytnutí podobné úlevy, jako poskytuje Pravidlo 24-2b, od silnic, cest a pěšin, které nemají umělý povrch ani okraje, pokud by mohly nespravedlivě ovlivnit hru.

d. Nepohyblivé závady v blízkosti jamkoviště

Poskytnutí úlevy od překážení nepohyblivých *závad*, které jsou na *jamkovišti* nebo ve vzdálenosti nejvýše dvou délek hole od *jamkoviště*, pokud míč leží ve vzdálenosti nejvýše dvou délek hole od dané *závady*.

e. Ochrana mladých stromků

Poskytnutí úlevy za účelem ochrany mladých stromků.

f. Dočasné závady

Poskytnutí úlevy od překážení dočasných *závad* (např. tribun pro diváky, televizních kabelů nebo jiného vybavení atd.).

6. Dropovací zóny

Zřízení speciálních oblastí, ve kterých se může nebo musí míč spustit, pokud je nemožné nebo nepraktické postupovat přesně podle Pravidla 24-2b nebo 24-3 (Nepohyblivá závada), Pravidla 25-1b a 25-1c (Půda v abnormálním stavu), Pravidla 25-3 (Nesprávné jamkoviště), Pravidla 26-1 (Vodní překážky a podélné vodní překážky) nebo Pravidla 28 (Nehratelný míč).

ČÁST B – VZOROVÁ MÍSTNÍ PRAVIDLA

V mezích politiky ustavené v části A tohoto Dodatku může *Soutěžní výbor* přijmout vzorové Místní pravidlo tak, že na výsledkovém lístku nebo nástěnce uvede některé níže uvedené vzorové Místní pravidlo nebo se na něj odkáže. Vzorová Místní pravidla 3a, 3b, 3c, 6a a 6b by nicméně neměla být vytištěna na výsledkovém lístku, a to ani formou odkazu, protože všechna mají omezenou dobu platnosti.

1. Oblasti hřiště vyžadující ochranu, Chráněné biozóny

a. Půda v opravě, Hra zakázána

Jestliže chce *Soutěžní výbor* chránit určitou oblast hřiště, měl by ji prohlásit za *půdu v opravě* a zakázat hru z této oblasti. Je doporučeno následující Místní pravidlo:

" ____ (označené pomocí ____) je *půda v opravě*, ze které je hra zakázána. Jestliže hráčův míč leží v této oblasti nebo pokud tato oblast překáží hráči v *postoji* nebo v prostoru zamýšleného švihy, musí hráč použít úlevu podle Pravidla 25-1.

TREST ZA PORUŠENÍ MÍSTNÍHO PRAVIDLA:

Jamková hra - ztráta jamky, Hra na rány - dvě trestné rány."

b. Chráněné biozóny

Jestliže příslušná autorita (tj. státní úřad apod.) zakáže z důvodu ochrany životního prostředí vstup do určité oblasti, která je na *hřišti* nebo k němu bezprostředně přiléhá, nebo zakáže hru z takové oblasti, měl by *Soutěžní výbor* vydat Místní pravidlo vyjasňující postup při úlevě.

Soutěžní výbor má určitou volnost v tom, zda oblast prohlásí za *půdu v opravě*, *vodní překážku* nebo území *mimo hřiště*. Nesmí ale prohlásit za *vodní překážku* nebo *podélnou vodní překážku* takovou oblast, která nespĺňuje definici "*vodní překážky*", a měl by se pokusit zachovat povahu jamky.

Je doporučeno následující Místní pravidlo:

"I. Definice

Chráněná biozóna je oblast, která je za takovou prohlášena příslušnou autoritou. Vstup do této oblasti nebo hra z této oblasti jsou zakázány. Taková oblast může být podle úvahy *Soutěžního*

výboru prohlášena za *půdu v opravě*, *vodní překážku*, *podélnou vodní překážku* nebo území *mimo hřiště*. Aby mohla být oblast prohlášena za *vodní překážku* nebo *podélnou vodní překážku*, musí splňovat definici *vodní překážky*.

Poznámka: Soutěžní výbor nemůže prohlásit oblast za chráněnou biozónu.

II. Míč v chráněné biozóně

a. Půda v opravě

Jestliže je míč v chráněné biozóně, která byla prohlášena za *půdu v opravě*, musí se míč spustit podle Pravidla 25-1b.

Jestliže existuje opodstatněný předpoklad, že je míč *ztracen* v chráněné biozóně, která byla prohlášena za *půdu v opravě*, může hráč využít beztrestnou úlevu podle Pravidla 25-1c.

b. Vodní překážky a podélné vodní překážky

Jestliže je míč v chráněné biozóně, která byla prohlášena za *vodní překážku* nebo *podélnou vodní překážku*, nebo existuje opodstatněný předpoklad, že je v takové chráněné biozóně *ztracen*, musí hráč s připočtením jedné trestné rány postupovat podle Pravidla 26-1.

Poznámka: Jestliže se míč spuštěný podle Pravidla 26 zakutálí do pozice, kde chráněná biozóna překáží hráči v *postoji* nebo v prostoru zamýšleného švihu, musí hráč použít úlevu podle odstavce III. tohoto Místního pravidla.

c. Mimo hřiště

Jestliže je míč v chráněné biozóně, která byla prohlášena za území *mimo hřiště*, musí si hráč připočítat jednu trestnou ránu a hrát další *ránu* z místa, které je co nejbližší místu, odkud byla hrána předchozí *rána* (viz Pravidlo 20-5).

III. Překážení v postoji nebo v prostoru zamýšleného švihu

Chráněná biozóna překáží, pokud překáží hráči v *postoji* nebo v prostoru zamýšleného švihu. Pokud dochází k překážení, musí hráč použít následující úlevu:

(a) V poli: Jestliže míč leží v *poli*, musí se určit takové nejbližší místo od původního místa, které (a) není blíže *jamce*, (b) nedochází v něm k překážení chráněné biozóny a (c) není v *překážce* ani na *jamkovišti*. Hráč pak musí míč zvednout a beztrestně jej spustit do vzdálenosti jedné délky hole od tohoto místa na takovou část *hřiště*, která splňuje výše uvedené podmínky (a), (b) a (c).

(b) V překážce: Jestliže je míč v *překážce*, musí hráč míč zvednout a spustit jej buď:

(i) beztrestně v *překážce* co nejbližší původnímu místu, avšak ne blíže *jamce* a na takovou část *hřiště*, která poskytuje úplnou úlevu od dané chráněné biozóny, nebo

(ii) s připočtením jedné trestné rány mimo *překážku* tak, aby původní místo bylo přímo mezi *jamkou* a místem spuštění bez omezení, jak daleko za *překážkou* se smí míč spustit. Navíc může hráč, pokud je to možné, postupovat podle Pravidla 26 nebo 28.

(c) **Na jamkovišti:** Jestliže míč leží na *jamkovišti*, musí jej hráč zvednout a beztrestně umístit na nejbližší místo úlevy, které poskytuje úplnou úlevu od překážením chráněné biozóny, avšak ne blíže *jamce* ani v *překážce*.

Míč zvednutý podle odstavce II tohoto Místního pravidla se smí očistit.

Výjimka: Hráč nemůže využít úlevu podle odstavce III tohoto Místního pravidla, jestliže (a) je zjevně nesmyslné, aby hráč zahrál uvažovanou *ránu*, a to kvůli překážením něčeho jiného než chráněné biozóny, na kterou se vztahuje toto Místní pravidlo, nebo (b) by k překážením této chráněné biozóny docházelo pouze při nikoli nezbytně nutném neobvyklém *postoji*, švihu nebo směru hry.

TREST ZA PORUŠENÍ MÍSTNÍHO PRAVIDLA:

Jamková hra - ztráta jamky, Hra na rány - dvě trestné rány.

Poznámka: V případě vážného porušení tohoto Místního pravidla může *Soutěžní výbor* udělit trest diskvalifikace."

2. Ochrana mladých stromků

Jestliže je žádoucí ochránit před poškozením mladé stromky, je doporučeno následující Místní pravidlo:

"Ochrana mladých stromků rozpoznatelných podle _____. Jestliže takový stromek překáží hráči v *postoji* nebo v prostoru zamýšleného švihu, musí se míč zvednout a beztrestně spustit v souladu s postupem předepsaným Pravidlem 24-2b (Nepohyblivá závada). Pokud je míč ve *vodní překážce*, musí hráč míč zvednout a spustit podle Pravidla 24-2b(i) s tím, že *nejbližší místo úlevy* musí být v dané *vodní překážce* a míč se musí spustit v dané *vodní překážce* nebo může hráč postupovat podle Pravidla 26. Míč zvednutý podle tohoto Místního pravidla se smí očistit.

Výjimka: Hráč nemůže využít úlevu podle tohoto Místního pravidla, jestliže (a) je zjevně nesmyslné, aby hráč zahrál uvažovanou *ránu*, a to kvůli překážením něčeho jiného než takového stromku nebo (b) by k překážením takového stromku docházelo pouze při nikoli nezbytně nutném neobvyklém *postoji*, švihu nebo směru hry.

TREST ZA PORUŠENÍ MÍSTNÍHO PRAVIDLA:

Jamková hra - ztráta jamky, Hra na rány - dvě trestné rány."

3. Dočasné podmínky - bláto, nadměrné mokro, špatný stav hřiště a ochrana hřiště

a. Úleva při zabořeném míči, Čištění míče

Pravidlo 25-2 poskytuje beztrestnou úlevu pro míč zabořený ve vlastním důlku po dopadu na libovolné nízko sekané ploše kdekoli v *poli*. Na *jamkovišti* se míč může zvednout a může se opravit poškození způsobené dopadem míče (Pravidla 16-1b a c). Jestliže podmínky opravňují poskytnutí úlevy při zabořeném míči kdekoli na *hřišti*, je doporučeno následující Místní pravidlo:

"Jestliže je míč v *poli* zabořen ve vlastním důlku po dopadu, avšak nikoli v písku, může se beztrestně zvednout, očistit a spustit co nejbližší původnímu místu, avšak ne blíže *jamce*. Spouštěný míč se musí nejprve dotknout části *hřiště*, která je v *poli*.

Výjimka: Hráč nemůže využít úlevu podle tohoto Místního pravidla, jestliže je zjevně nesmyslné, aby hráč zahrál uvažovanou *ránu*, a to kvůli překážení něčeho jiného než dočasné podmínky, na kterou se vztahuje toto Místní pravidlo.

TREST ZA PORUŠENÍ MÍSTNÍHO PRAVIDLA:

Jamková hra - ztráta jamky, Hra na rány - dvě trestné rány."

Jindy mohou být podmínky takové, že postačí povolení zvednout, očistit a vrátit míč na původní místo. V takovém případě je doporučeno následující Místní pravidlo:

"V (upřesnění oblasti) se může míč beztrestně zvednout, očistit a vrátit na původní místo.

Poznámka: Pozice míče se musí označit předtím, než se míč zvedne podle tohoto Místního pravidla - viz Pravidlo 20-1.

TREST ZA PORUŠENÍ MÍSTNÍHO PRAVIDLA:

Jamková hra - ztráta jamky, Hra na rány - dvě trestné rány."

b. "Povolené stavění" a "Pravidla pro zimní období"

Občasné místní neobvyklé podmínky, které by mohly překážet spravedlivé hře, ale nejsou rozšířené, by měly být prohlášeny za *půdu v opravě*, o které pojednává Pravidlo 25.

Nepříznivé podmínky, jako je množství sněhu, jarní tání, dlouhé deště nebo extrémní horko, mohou způsobit neuspokojivý stav drah, a někdy dokonce zabránit použití sekací techniky. Jestliže takové podmínky převládají na celém *hřišti* do té míry, že *Soutěžní výbor* dojde k závěru, že "Povolené stavění" nebo "Pravidla pro zimní období" podpoří spravedlivou hru nebo napomohou ochraně *hřiště*, je doporučeno následující Místní pravidlo:

"Jestliže míč leží na nízko sekané ploše v *poli* (případně blíže určené oblasti, např. na 6. *jamce*), může se beztrestně zvednout a očistit. Předtím, než hráč míč zvedne, musí označit jeho polohu. Zvednutý míč se musí umístit do vzdálenosti (upřesnění oblasti např. 15 cm, jedné délky hole atd.) od původního místa, avšak ne blíže *jamce* ani v *překážce* nebo na *jamkovišti*.

Hráč může svůj míč umístit pouze jednou a míč je *ve hře*, jakmile je umístěn (Pravidlo 20-4). Jestliže míč nezůstane ležet v klidu na místě, platí Pravidlo 20-3d. 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*.

Jestliže hráč neoznačí polohu míče předtím, než jej zvedne, nebo s ním *pohne* jiným způsobem, např. kutálením za pomoci hole, je potrestán jednou trestnou ranou.

***TREST ZA PORUŠENÍ MÍSTNÍHO PRAVIDLA:**

Jamková hra - ztráta jamky, Hra na rány - dvě trestné rány.

* Jestliže hráč obdrží všeobecný trest za porušení tohoto Místního pravidla, neobdrží již žádný další trest podle tohoto Místního pravidla."

c. Provzdušňovací díry

Jestliže bylo *hřiště* provzdušněno, může to opodstatnit zavedení Místního pravidla, které povoluje beztrestnou úlevu od provzdušňovacích děr. Je doporučeno následující Místní pravidlo:

"Jestliže se míč v *poli* zastaví v provzdušňovací díře nebo na ní, může se beztrestně zvednout, očistit a spustit co nejbližší původnímu místu, avšak ne blíže *jamce*. Spouštěný míč se musí nejprve dotknout části *hřiště*, která je v *poli*.

Na *jamkovišti* může hráč míč, který se zastaví v provzdušňovací díře nebo na ní, umístit na nejbližší místo, které není blíže *jamce* a které poskytuje úlevu.

TREST ZA PORUŠENÍ MÍSTNÍHO PRAVIDLA:

Jamková hra - ztráta jamky, Hra na rány - dvě trestné rány."

4. Kameny v bankrech

Podle definice jsou kameny *volné přírodní předměty*, a pokud je hráčův míč v *překážce*, nesmí se hráč dotknout kamene, který je ve stejné *překážce* nebo se jí dotýká, ani s ním pohnout (Pravidlo 13-4). Kameny v *bankrech* mohou nicméně pro hráče představovat nebezpečí (hráč může být zraněn kamenem, který byl zasažen hráčovou holí při pokusu zahrát míč) a mohou také překážet řádnému průběhu hry.

Jestliže je opodstatněno povolení zvednout kámen v *bankru*, je doporučeno následující Místní pravidlo:

"Kameny v *bankru* jsou pohyblivé *závady* (platí Pravidlo 24-1)."

5. Nepohyblivé závady v blízkosti jamkoviště

Pravidlo 24-2 poskytuje beztrestnou úlevu od překážení nepohyblivé *závady*, ale také stanoví, že jinde než na *jamkovišti* nepředstavuje překážení ve *směru hry* samo o sobě překážení ve smyslu tohoto Pravidla.

Na některých hřištích jsou nicméně plochy okolo *jamkoviště* posečeny tak nízko, že hráči mohou chtít patovat i z těsného okolí *jamkoviště*. V takovém případě mohou nepohyblivé *závady* v blízkosti *jamkoviště* překážet řádnému průběhu hry a je opodstatněno zavedení následujícího Místního pravidla, které poskytuje doplňkovou beztrestnou úlevu od překážení nepohyblivé *závady*:

"Lze využít úlevu od překážení nepohyblivé *závady* podle Pravidla 24-2. Navíc, pokud míč leží mimo *jamkoviště*, avšak nikoli v *překážce*, a pokud nepohyblivá *závada*, která je na *jamkovišti* nebo ve vzdálenosti nejvýše dvou délek hole od *jamkoviště* a která je ve vzdálenosti nejvýše dvou délek hole od míče, překáží ve *směru hry* mezi míčem a *jamkou*, může hráč využít úlevu následujícím způsobem:

Míč se musí zvednout a spustit na nejbližším místě od původního místa, které (a) není blíže *jamce*, (b) poskytuje úlevu od daného překážení a (c) není v *překážce* ani na *jamkovišti*. Zvednutý míč se smí očistit.

Úlevu podle tohoto Místního pravidla lze využít také tehdy, pokud hráčův míč leží na *jamkovišti* a pokud nepohyblivá *závada*, která je na *jamkovišti* nebo ve vzdálenosti nejvýše dvou délek hole od *jamkoviště*, překáží v *dráze patu*. Hráč může využít úlevu následujícím způsobem:

Míč se musí zvednout a umístit na nejbližší místo od původního místa, které (a) není blíže *jamce*, (b) poskytuje úlevu od daného překážení a (c) není v *překážce*. Zvednutý míč se smí očistit.

TREST ZA PORUŠENÍ MÍSTNÍHO PRAVIDLA:

Jamková hra - ztráta jamky, Hra na rány - dvě trestné rány."

6. Dočasné závady

Pokud jsou na *hřišti* nebo blízko něj instalovány dočasné *závady*, měl by *Soutěžní výbor* určit, zda se jedná o pohyblivé, nepohyblivé nebo dočasně nepohyblivé *závady*.

a. Dočasně nepohyblivé závady

Jestliže *Soutěžní výbor* prohlásí tyto *závady* za dočasně nepohyblivé *závady*, je doporučeno následující Místní pravidlo:

"I. Definice

Dočasně nepohyblivá *závada* je uměle vyrobený předmět, který bývá často zbudován v souvislosti se soutěží a který je pevně ukotven či umístěn nebo není snadno přemístitelný, avšak není umístěn trvale.

Příklady dočasně nepohyblivých *závad* zahrnují, avšak nikoli výlučně stany, výsledkové tabule, tribuny pro diváky, televizní věže a toalety.

Kotvící lana jsou součástí dočasně nepohyblivé *závady*, pokud *Soutěžní výbor* neurčí, že mají stejný status jako dráty a kabely výškového elektrického vedení.

II. Překážení

Dočasně nepohyblivá *závada* překáží, jestliže (a) míč leží před ní nebo tak blízko ní, že *závada* překáží hráči v *postoji* nebo v prostoru zamýšleného švihů nebo (b) míč leží v *závadě*, na ní, pod ní nebo za ní tak, že libovolná část *závady* překáží přímo mezi míčem a *jamkou*,

přičemž k překážení dochází také tehdy, pokud míč leží ve vzdálenosti nejvýše jedné délky hole od místa, které je ve stejné vzdálenosti od *jamky* a kde by docházelo k popsanému překážení.

Poznámka: Míč je pod dočasně nepohyblivou *závadou*, jestliže je pod vnějším okrajem dané *závady*, i když tento okraj nesahá až k zemi.

III. Úleva

Hráč může využít úlevu od překážení dočasně nepohyblivé *závady*, a to i když je tato *závada mimo hřiště*, následovně:

(a) V poli: Jestliže míč leží v *poli*, musí se určit takové nejbližší místo od původního místa, které (a) není blíže *jamce*, (b) poskytuje úlevu od překážení popsaného v odstavci II a (c) není v *překážce* ani na *jamkovišti*. Hráč musí míč zvednout a spustit jej do vzdálenosti jedné délky hole od tohoto místa a na takovou část *hřiště*, která splňuje výše uvedené podmínky (a), (b) a (c).

(b) V překážce: Jestliže je míč v *překážce*, musí jej hráč zvednout a spustit buď:

(i) Beztrestně v souladu s výše uvedeným odstavcem IIIa s tím, že nejbližší část *hřiště* poskytující úplnou úlevu musí být v dané *překážce* a míč se musí spustit v dané *překážce*. Pokud není možná úplná úleva, musí se míč beztrestně spustit v dané *překážce* na takovou část *hřiště*, která poskytuje maximální možnou úlevu, nebo

(ii) S připočtením jedné trestné rány mimo danou *překážku* následovně: musí se určit takové nejbližší místo od původního místa, které (a) není blíže *jamce*, (b) poskytuje úlevu od překážení popsaného v odstavci II a (c) není v *překážce*. Hráč musí míč zvednout a spustit jej do vzdálenosti jedné délky hole od tohoto místa a na takovou část *hřiště*, která splňuje výše uvedené podmínky (a), (b) a (c).

Míč zvednutý podle odstavce III se smí očistit.

Poznámka 1: Jestliže je míč v *překážce*, nic v tomto Místním pravidle hráči nebrání, pokud je to možné, postupovat podle Pravidla 26 nebo podle Pravidla 28.

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

Poznámka 3: *Soutěžní výbor* může vydat Místní pravidlo, které (a) dovoluje nebo přikazuje hráči využít *dropovací zónu*, když využívá úlevu od dočasně nepohyblivé *závady*, nebo (b) dovoluje hráči jako další možnost spustit míč na opačné straně *závady*, než je místo určené v souladu s odstavcem III, avšak jinak v souladu s odstavcem III.

Výjimky: Jestliže hráčův míč leží před dočasně nepohyblivou *závadou* nebo za ní (tedy nikoli v ní, pod ní nebo na ní), nemůže hráč využít úlevu podle odstavce III, pokud:

1. Je zjevně nesmyslné, aby hráč zahrál uvažovanou *ránu* nebo v případě překážení ve směru hry zahrál takovou *ránu*, že by míč skončil na přímé spojnici k *jamce*, a to kvůli překážení něčeho jiného než kvůli překážení dočasně nepohyblivé *závady*,

2. K překážení dočasně nepohyblivé *závady* by docházelo pouze při nikoli nezbytně nutném neobvyklém *postoji*, *švihu* nebo směru hry, nebo

3. V případě překážení ve směru hry je zjevně nesmyslné očekávat, že by hráč dokázal zahrát míč dostatečně daleko směrem k *jamce* tak, aby míč dosáhl této dočasně nepohyblivé *závady*.

Poznámka: Hráč, který není oprávněn k využití úlevy kvůli těmto výjimkám, může, pokud je to možné, postupovat podle Pravidla 24-2.

IV. Ztracený míč

Jestliže existuje opodstatněný předpoklad, že je míč *ztracen* v dočasně nepohyblivé *závadě* nebo na ní či pod ní, může se míč, pokud je to možné, spustit podle ustanovení odstavce III nebo odstavce V. Pro potřeby použití odstavce III a V se pak uvažuje, jako by míč ležel na místě, kde míč naposledy překročil vnější obvod *závady* (Pravidlo 24-3).

V. Dropovací zóny

Jestliže hráči překáží dočasně nepohyblivá *závada*, může mu *Soutěžní výbor* povolit nebo nařídít využít dropovací zónu. Pokud hráč při úlevě dropovací zónu využije, musí míč spustit v té dropovací zóně, která je nejbližší místu, kde míč původně ležel nebo kde se podle odstavce IV uvažuje, že ležel (a to i když je tato nejbližší dropovací zóna blíže *jamce*).

Poznámka 1. *Soutěžní výbor* může vydat Místní pravidlo zakazující využití dropovací zóny, která je blíže *jamce*.

Poznámka 2: Jestliže se míč spouští v dropovací zóně, nesmí se opakovaně spustit, pokud se zastaví ve vzdálenosti nejvýše dvou délek hole od místa, kde se poprvé dotknul části *hřiště*, a to i když se zastaví blíže *jamce* nebo mimo dropovací zónu.

TREST ZA PORUŠENÍ MÍSTNÍHO PRAVIDLA:

Jamková hra - ztráta jamky, Hra na rány - dvě trestné rány."

b. Dočasné dráty a kabely elektrického vedení

Pokud jsou na *hřišti* instalovány dočasné dráty a kabely elektrického vedení nebo telefonní kabely, je doporučeno následující Místní pravidlo:

"Dočasné dráty a kabely elektrického vedení, telefonní dráty a rohožky, které je zakrývají, nebo podpěry, které je podpírají, jsou *závady*.

1. Jestliže jsou snadno přemístitelné, platí Pravidlo 24-1.

2. Jestliže jsou připevněné nebo nejsou snadno přemístitelné, může hráč, pokud je míč v *poli* nebo v *bankru*, využít úlevu podle Pravidla 24-2b. Pokud je míč ve *vodní překážce*, může hráč

získat úlevu podle Pravidla 24-2b(i) s tím, že *nejbližší místo úlevy* musí být v dané *vodní překážce* a míč se musí spustit v dané *vodní překážce* nebo může hráč postupovat podle Pravidla 26.

3. Jestliže míč zasáhne drát nebo kabel výškového elektrického vedení, *rána* se musí rušit a beztestně opakovat (viz Pravidlo 20-5). Pokud není původní míč okamžitě dosažitelný, může být *nahrazen* jiným míčem.

Poznámka: Kotvící lana jsou součástí dočasně nepohyblivé *závady*, pokud *Soutěžní výbor* Místním pravidlem neurčí, že mají stejný status jako dráty a kabely výškového elektrického vedení.

Výjimka: Jestliže míč zasáhne takovou část kabelu, která vede ze země, nesmí se *rána* opakovat.

4. Trávou pokryté výkopy pro kabely jsou *půda v opravě*, a to i když tak nejsou označeny, a platí Pravidlo 25-1b."

ČÁST C – PODMÍNKY SOUTĚŽE

Pravidlo 33-1 určuje, že "*Soutěžní výbor* musí stanovit podmínky, za nichž se má soutěž hrát." Tyto podmínky by měly obsahovat řadu údajů, jako jsou způsob přihlášení, způsobilost k účasti, počet kol, na který se soutěž hraje atd., což jsou témata, které nepřísluší rozebírat v rámci Pravidel golfu nebo tohoto Dodatku. Podrobné údaje týkající se těchto témat jsou uvedeny v "*Rozhodnutích o Pravidlech golfu*" (Decisions on the Rules of Golf) u Pravidla 33-1 a v "*Průvodci pořádáním soutěží*" (Guidance on Running a Competition").

Nicméně existuje řada skutečností, které mohou být zahrnuty v podmínkách soutěže a ke kterým je pozornost *Soutěžního výboru* nasměrována poznámkou u příslušného Pravidla. Jedná se o:

1. Omezení míčů (Poznámka u Pravidla 5-1)

Následující dvě podmínky jsou doporučeny pouze pro soutěže zkušených hráčů:

a. Seznam vyhovujících golfových míčů

R&A pravidelně vydává "*Seznam vyhovujících golfových míčů*" (List of Conforming Golf Balls), ve kterém jsou uvedeny míče, které byly otestovány a shledány vyhovujícími. Jestliže si *Soutěžní výbor* přeje nařídit, aby hráči používali výhradně míče uvedené v tomto seznamu, měl by být uvedený seznam vyvěšen a v podmínkách soutěže by měla být zahrnuta následující podmínka:

"Míč, který hráč používá, musí být uveden v platném "*Seznamu vyhovujících golfových míčů*" (List of Conforming Golf Balls) vydaném R&A.

TREST ZA PORUŠENÍ PODMÍNKY:
Diskvalifikace."

b. Podmínka jednoho míče

Jestliže je žádoucí, aby bylo během *stanoveného kola* zakázáno měnit značku a typ míče, je doporučena následující podmínka:

"Omezení míčů používaných během kola: (Poznámka u Pravidla 5-1)

(i) Podmínka jednoho míče

Během *stanoveného kola* musí všechny míče, které hráč používá, mít stejnou značku a být stejného typu tak, jak je to uvedeno pod jedním heslem v platném "Seznamu vyhovujících golfových míčů."

Poznámka: Jestliže je spuštěn nebo umístěn míč, který má jinou značku nebo je jiného typu, může se beztrestně zvednout a hráč pak musí spustit nebo umístit vhodný míč (Pravidlo 20-6).

TREST ZA PORUŠENÍ PODMÍNKY:

Jamková hra - po dohrání jamky, na níž bylo zjištěno porušení této podmínky, se upraví stav zápasu tak, že se odečte po jedné jamce za každou jamku, na níž došlo k porušení této podmínky.

Nejvyšší trest v jednom kole je ztráta dvou jamek.

Hra na rány - dvě trestné rány za každou jamku, na níž došlo k porušení této podmínky.

Nejvyšší trest v jednom kole jsou čtyři trestné rány.

(ii) Postup při zjištění porušení podmínky

Jestliže hráč zjistí, že hrál míčem, kterým porušil uvedenou podmínku, musí jej vyřadit ze hry dříve, než odehraje ránu z následujícího *odpaliště*, a musí dokončit kolo za použití vhodného míče. Pokud dojde k tomuto zjištění během hraní jamky a hráč si zvolí, že *nahradí* používaný míč vhodným míčem ještě před dohráním jamky, musí umístit vhodný míč na místo, kde ležel míč, kterým hráč tuto podmínku porušil."

2. Čas startu (Poznámka u Pravidla 6-3a)

Jestliže si *Soutěžní výbor* přeje postupovat podle dané poznámky, je doporučena následující formulace:

"Pokud se hráč dostaví na start připraven ke hře do 5 minut po svém startovním čase, přičemž okolnosti neopravňují prominutí trestu diskvalifikace dle Pravidla 33-7, je trestem za pozdní příchod na start ztráta první jamky v jamkové hře nebo dvě trestné rány na první jamce ve hře na rány. Při zpoždění větším než 5 minut je trestem diskvalifikace."

3. Nosiči (Poznámka u Pravidla 6-4)

Pravidlo 6-4 umožňuje hráči použít *nosiče*, pokud má v každém okamžiku pouze jednoho *nosiče*. Za určitých podmínek si nicméně může *Soutěžní výbor* přát zakázat použití *nosičů* nebo omezit hráčův výběr *nosiče*, např. že *nosičem* nesmí být profesionální golfista, sourozenec, rodič, jiný hráč hrající stejnou soutěž atd. V takovém případě je doporučena následující formulace:

Nosiči nejsou povoleni

"Hráč nesmí mít během *stanoveného kola nosiče*."

Omezení toho, kdo může dělat nosiče

"Během *stanoveného kola* nesmí hráči dělat *nosiče* _____"

TREST ZA PORUŠENÍ PODMÍNKY

Jamková hra - po dohrání jamky, na níž bylo zjištěno porušení této podmínky, se upraví stav zápasu tak, že se odečte po jedné jamce za každou jamku, na níž došlo k porušení této podmínky. Nejvyšší trest v jednom kole je ztráta dvou jamek.

Hra na rány - dvě trestné rány za každou jamku, na níž došlo k porušení této podmínky. Nejvyšší trest v jednom kole jsou čtyři trestné rány.

Jamková hra i hra na rány - V případě porušení této podmínky mezi dvěma jamkami se trest vztahuje na následující jamku. Hráč, který měl *nosiče*, který byl v rozporu s touto podmínkou, musí ihned po zjištění tohoto provinění zajistit, aby po zbytek *stanoveného kola* již tuto podmínku dodržel. Jinak je hráč diskvalifikován."

4. Tempo hry (Poznámka u Pravidla 6-7)

Aby zabránil pomalé hře, může *Soutěžní výbor* stanovit tempo hry podle Poznámky 2 u Pravidla 6-7.

5. Přerušování hry z důvodu nebezpečné situace (Poznámka u Pravidla 6-8b)

Jelikož již došlo k mnoha úmrtím a zraněním v důsledku zasažení bleskem na golfovém hřišti, jsou všechny kluby a sponzoři naléhavě žádáni, aby přijali taková předběžná opatření, která ochrání osoby před zásahem blesku. Zejména je zapotřebí věnovat pozornost Pravidlům 6-8 a 33-2d. Jestliže chce *Soutěžní výbor* přijmout podmínku uvedenou v poznámce u Pravidla 6-8, je doporučena následující formulace:

"Jestliže je hra přerušena *Soutěžním výborem* z důvodu nebezpečné situace, nesmí hráči v zápase nebo ve skupině mezi dvěma jamkami pokračovat ve hře, dokud *Soutěžní výbor* nenařídí obnovení hry. Jestliže hráči právě hrají jamku, musí hru okamžitě přerušit a nesmí pokračovat, dokud *Soutěžní výbor* nenařídí obnovení hry. Pokud hráč hru okamžitě nepřeruší, je diskvalifikován, pokud okolnosti neopravňují prominutí trestu diskvalifikace podle Pravidla 33-7.

Signálem k přerušování hry z důvodu nebezpečné situace bude dlouhý zvukový signál."

Běžně používány jsou následující signály. Je doporučeno, aby všechny *Soutěžní výbory* postupovaly podobně:

Okamžité přerušování hry: Jeden dlouhý zvukový signál.

Přerušování hry: Tři po sobě jdoucí zvukové signály, opakovaně.

Obnovení hry: Dva krátké zvukové signály, opakovaně.

6. Cvičení

a. Všeobecně

Soutěžní výbor může vydat směrnice, které se týkají cvičení, v souladu s poznámkou u Pravidla 7-1, výjimkou (c) u Pravidla 7-2, poznámkou 2 u Pravidla 7 a Pravidlem 33-2c.

b. Cvičení mezi jamkami (Poznámka 2 u Pravidla 7)

Je doporučeno, aby podmínky soutěže zakazovaly cvičné patování a přihrávání na *jamkovišti* naposledy hrané jamky nebo v jeho okolí, pouze pokud se jedná o soutěž ve hře na rány. Je doporučena následující formulace:

"Hráč nesmí zahrát žádnou cvičnou *ránu* na *jamkovišti* naposledy hrané jamky ani v jeho okolí. Pokud hráč zahraje cvičnou *ránu* na *jamkovišti* naposledy hrané jamky nebo v jeho okolí, je potrestán dvěma trestnými ranami na následující jamce, s výjimkou poslední jamky kola, kdy obdrží uvedený trest na této jamce."

7. Rada při soutěžích družstev (Poznámka u Pravidla 8)

Jestliže chce *Soutěžní výbor* jednat v souladu s poznámkou u Pravidla 8, je doporučena následující formulace:

"Podle poznámky u Pravidla 8 Pravidel golfu může každé družstvo určit jednu osobu (navíc k osobám, od kterých je podle tohoto Pravidla povoleno žádat *radu*), která může *radit* členům daného družstva. Touto osobou může/nesmí být _____ (pokud má být jakkoli omezeno, kdo může být touto osobou jmenován, vložte toto omezení sem). Tato osoba musí být před poskytnutím jakékoli *rady* oznámena *Soutěžnímu výboru*."

8. Nové jamky

Soutěžní výbor může v souladu s poznámkou u Pravidla 33-2b stanovit, že *jamky* a *odpaliště* při jednokolové soutěži, která probíhá během více dnů, mohou být každý den umístěny různě.

9. Doprava

Jestliže je žádoucí, aby hráči v soutěži chodili pěšky, je doporučena následující podmínka:

"Hráči musí během *stanoveného kola* chodit pěšky.

TREST ZA PORUŠENÍ PODMÍNKY:

Jamková hra - po dohrání jamky, na níž bylo zjištěno porušení této podmínky, se upraví stav zápasu tak, že se odečte po jedné jamce za každou jamku, na níž došlo k porušení této podmínky.

Nejvyšší trest v jednom kole je ztráta dvou jamek.

Hra na rány - dvě trestné rány za každou jamku, na níž došlo k porušení této podmínky.

Nejvyšší trest v jednom kole jsou čtyři trestné rány. Pokud došlo k porušení podmínky mezi dvěma

jamkami, uplatní se trest na následující jamce.

Jamková hra nebo hra na rány - používání jakéhokoli neschváleného způsobu dopravy musí být přerušeno okamžitě poté, co bylo zjištěno porušení podmínky. Jinak je hráč diskvalifikován."

10. Antidoping

Soutěžní výbor může v podmínkách soutěže stanovit, že hráči musí dodržovat antidopingové předpisy.

11. Jak rozhodovat při rovnosti

Pravidlo 33-6 zmocňuje *Soutěžní výbor* k tomu, aby určil, jak a kdy se rozhodne nerozhodný zápas v jamkové hře nebo případ rovnosti výsledků ve hře na rány. Toto by mělo být zveřejněno předem.

R&A doporučuje:

Jamková hra

Zápas, který skončí nerozhodně (all square), by měl pokračovat rozehrávkou jamku po jamce, dokud jedna *strana* nevyhraje jamku. Rozehrávka by měla začít od jamky, na které zápas začal. V případě zápasu s hendikepy by se měly používat hendikepové rány jako ve stanoveném kole.

Hra na rány

(a) V případě rovnosti výsledků v soutěži na rány bez hendikepů se doporučuje rozehrávka. Tato rozehrávka se může hrát na 18 jamek nebo na menší počet jamek, jak *Soutěžní výbor* určí. Pokud to není proveditelné nebo pokud tato rozehrávka nerozhodne, doporučuje se rozehrávka jamku po jamce.

(b) V případě rovnosti výsledků v soutěži na rány s hendikepy se doporučuje rozehrávka s hendikepy. Tato rozehrávka se může hrát na 18 jamek nebo na menší počet jamek, jak *Soutěžní výbor* určí. Pokud se rozehrávka hraje na menší počet jamek než 18, určí se hendikepy hráčů pro tuto rozehrávku jako poměrná část jejich hendikepů vzhledem k počtu hraných jamek, přičemž zlomek hendikepu půl rány a více se počítá jako celá rána a menší zlomek se zanedbá.

(c) Pokud není rozehrávka proveditelná, ať už v soutěži na rány s hendikepy, nebo bez hendikepů, doporučuje se porovnání výsledkových lístků. Způsob tohoto porovnání by měl být oznámen předem. Přijatelným způsobem porovnání výsledkových lístků je určení vítěze na základě lepšího výsledku na posledních 9 jamkách. Pokud hráči mají na posledních 9 jamkách shodný výsledek, určí se vítěz na základě lepšího výsledku na posledních 6, 3 resp. 1 jamce. Pokud je tento postup použit v soutěži s hendikepy, započítá se vždy 1/2, 1/3, 1/6 atd. hendikepu. Zlomky by neměly být zanedbány. Pokud je uvedený postup použit v soutěži s různými počátečními odpališti, doporučuje se, aby za "posledních 9 jamek, posledních 6 jamek atd." byly považovány jamky 10-18, 13-18 atd.

(d) Jestliže je v podmínkách soutěže uvedeno, že případ rovnosti výsledků bude rozhodnut na základě posledních 9, 6, 3 resp. 1 jamky, mělo by tam být také uvedeno, co se stane, pokud ani tento postup neurčí vítěze.

12. Nasazení pro jamkovou hru

Ačkoli může být nasazení pro jamkovou hru zcela náhodné nebo mohou být určití hráči rozmístěni do různých čtvrtin nebo osmin, doporučuje se v případě, že zápasy byly určeny na základě kvalifikace, použít obecné číselné nasazení.

Obecné číselné nasazení

Jestliže se nejedná o určení posledních postupujících, rozhodují se případy rovnosti výsledků v kvalifikaci pro potřeby určení nasazení tak, že výsledky jsou řazeny podle toho, jak byly odevzdány, přičemž nejdříve odevzdaný výsledek obdrží nejnižší možné číslo. Pokud není možné určit pořadí, v jakém byly výsledky odevzdány, rozhodnou se případy rovnosti náhodným losem.

POLOVINA HORNÍ		POLOVINA SPODNÍ		POLOVINA HORNÍ		POLOVINA SPODNÍ	
64 HRÁČŮ				32 HRÁČŮ			
1 vs 64	2 vs 63	1 vs 32	2 vs 31				
32 vs 33	31 vs 34	16 vs 17	15 vs 18				
16 vs 49	15 vs 50	8 vs 25	7 vs 26				
17 vs 48	18 vs 47	9 vs 24	10 vs 23				
8 vs 57	7 vs 58	4 vs 29	3 vs 30				
25 vs 40	26 vs 39	13 vs 20	14 vs 19				
9 vs 56	10 vs 55	5 vs 28	6 vs 27				
24 vs 41	23 vs 42	12 vs 21	11 vs 22				
4 vs 61	3 vs 62	16 HRÁČŮ					
29 vs 36	30 vs 35	1 vs 16	2 vs 15				
13 vs 52	14 vs 51	8 vs 9	7 vs 10				
20 vs 45	19 vs 46	4 vs 13	3 vs 14				
5 vs 60	6 vs 59	5 vs 12	6 vs 11				
28 vs 37	27 vs 38	8 HRÁČŮ					
12 vs 53	11 vs 54	1 vs 8	2 vs 7				
21 vs 44	22 vs 43	4 vs 5	3 vs 6				

DODATEK II – TVAR A PROVEDENÍ HOLÍ

O čemkoli, co se týká tvaru a provedení holí nebo míče a co není obsaženo v Pravidlech 4 a 5 ani v Dodatcích II a III nebo co by mohlo podstatným způsobem změnit podstatu hry, rozhodne R&A.

Rozměry uvedené v Dodatcích II a III jsou uváděny v britských imperiálních mírách. Pro informaci jsou uváděny také metrické hodnoty získané přepočtením podle vztahu 1 palec = 25,4 mm. V případě jakéhokoli sporu o tom, zda daná hůl nebo míč vyhovují *Pravidlům*, mají přednost britské imperiální míry.

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*. Jestliže výrobce před sériovou výrobou nebo uvedením hole na trh takový vzorek nezašle nebo pokud nepočká do vydání rozhodnutí, činí tak s vědomím nebezpečí rozhodnutí, že hůl *Pravidlům* nevyhovuje. Každý zaslaný vzorek se stává majetkem R&A pro potřeby odkazu.

Následující odstavce předepisují obecné směrnice pro tvar a provedení holí, včetně specifikací a výkladů. Další informace týkající se těchto směrnic jsou obsaženy v publikaci "A Guide to the Rules on Clubs and Balls".

Jestliže je požadováno, aby hůl nebo její část měla určitou vlastnost, znamená to, že musí být navržena a vyrobena se záměrem tuto vlastnost mít. Vyrobena hůl nebo její část musí mít danou vlastnost v mezích výrobní tolerance přiměřené použitému materiálu.

1. Hole

a. Všeobecně

Hůl je předmět určený k tomu, aby se s ním udeřil míč. Obecně lze hole rozdělit na tři kategorie, které se liší svým tvarem a zamýšleným použitím: dřeva, železa a patry. Patr je hůl s náklonem nepřesahujícím 10 stupňů, prvotně určená k použití na *jamkovišti*.

Hůl se nesmí podstatně lišit od tradičního a obvyklého tvaru a provedení. Hůl musí sestávat z násady a hlavy hole. Všechny části hole musí být pevně spojeny tak, aby hůl tvořila jediný celek. Hůl nesmí mít žádné vnější nástavce, kromě případů povolených *Pravidly*.

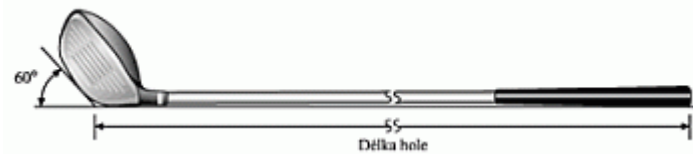
b. Nastavitelnost

Dřeva ani železa nesmí být jakkoli nastavitelná, kromě možné úpravy hmotnosti. Patry mohou mít nastavitelnou hmotnost a jsou pro ně povoleny i některé další způsoby nastavitelnosti. Všechny způsoby nastavování povolené *Pravidly* vyžadují, aby:

1. nastavení nebylo jednoduše a rychle proveditelné,
2. všechny nastavitelné části byly pevně spojeny a neexistovala rozumná pravděpodobnost, že se během kola uvolní, a

3. všechna možná nastavení vyhovovala *Pravidlům*.

Trest diskvalifikace za úmyslnou změnu herních vlastností hole během *stanoveného kola* (Pravidlo 4-2a) se vztahuje na všechny hole včetně patru.

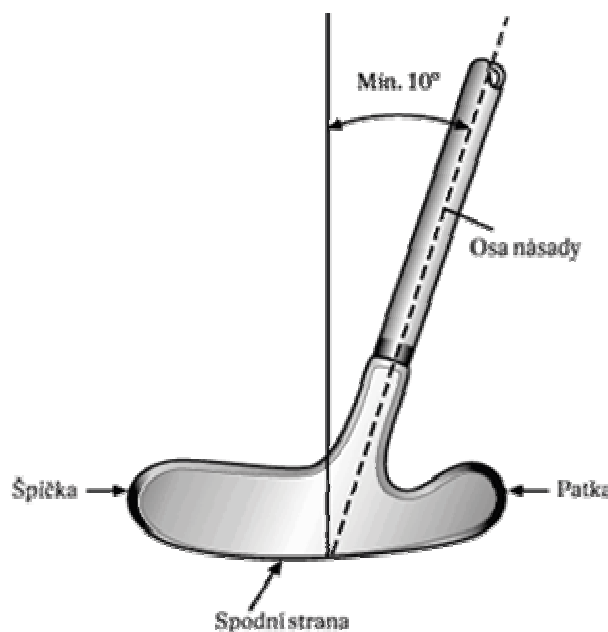


Obr I.

c. Délka

Celková délka hole musí být nejméně 18 palců (457,2 mm). Kromě patrů nesmí celková délka hole přesáhnout 48 palců (1219,2 mm). U dřev a želez se měření provádí, když hůl leží na vodorovné ploše a její spodek je přiložen k ploše svírající s vodorovnou plochou úhel 60 stupňů (viz obr. I). Délka je pak definována jako vzdálenost od průsečíku uvedených dvou rovin k vrcholu držadla. U patrů se měření provádí od vrcholu držadla ke spodku hole, a to podél osy násady nebo jejího přímého prodloužení.

Poznámka: Hole, které porušují maximální délkové omezení stanovené v Dodatku II, 1c, které byly používány nebo prodávány před 1. lednem 2004 a které jinak vyhovují *Pravidlům*, mohou být používány až do 31. prosince 2004.



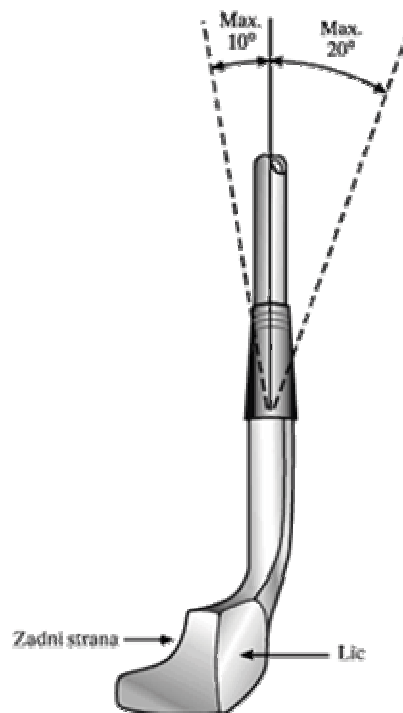
Obr II.

d. Nasměrování

Při normálním založení hole musí její násada směřovat tak, že:

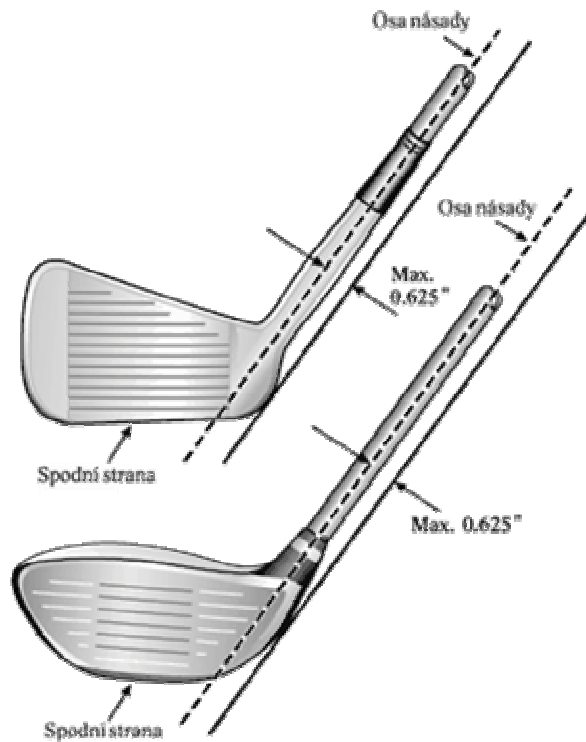
1. průmět přímé části násady na svislou rovinu procházející špičkou a patkou hole svírá se svislicí úhel nejméně 10 stupňů (viz obr. II),

2. průmět přímé části násady na svislou rovinu podél zamýšleného směru hry svírá se svislicí úhel nejvýše 20 stupňů směrem dopředu a nejvýše 10 stupňů směrem dozadu (viz obr. III).



Obr III.

Kromě patků musí být celá patka hole ve vzdálenosti nejvýše 0,625 palce (15,88 mm) od roviny určené osou přímé části násady a vodorovným zamýšleným směrem hry (viz obr. IV).

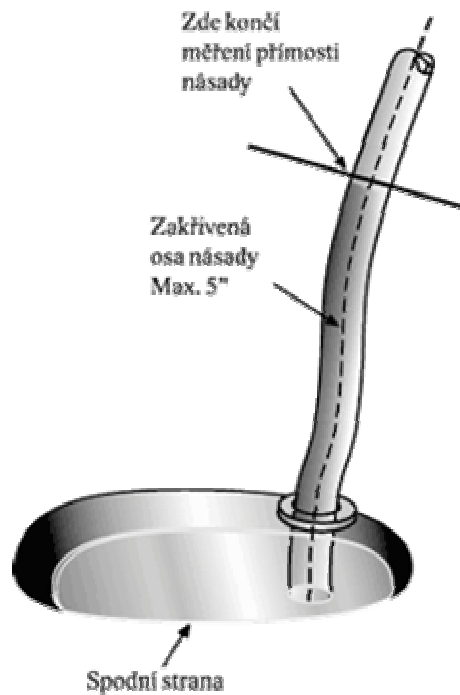


Obr IV.

2. Násada

a. Přímost

Násada musí být přímá od vrcholu držadla až k bodu, který je nejvýše 5 palců (127 mm) nad spodkem hole, měřeno od bodu, kde násada přestává být přímá, podél osy zakřivené části násady a podél osy krčku nebo objímky (viz obr. V).

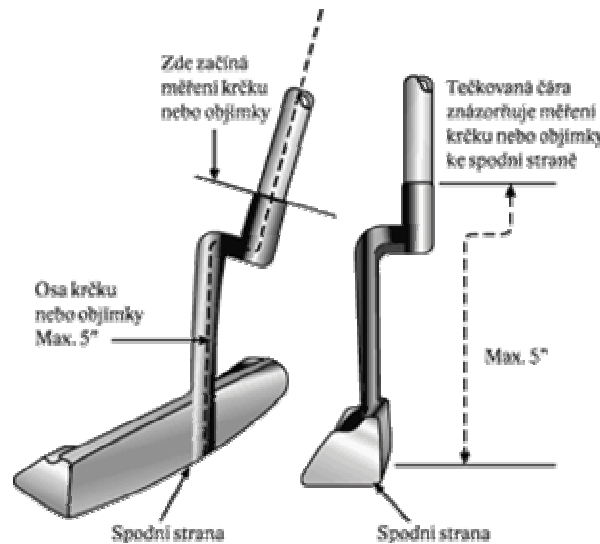


Obr V.

b. Ohybové a kroutivé vlastnosti

V kterémkoli bodě podél celé své délky musí násada:

1. ohýbat se stejně bez ohledu na to, jak je násada otočená kolem své podélné osy, a
2. mít v obou směrech stejný zkrut.



Obr VI.

c. Připevnění k hlavě hole

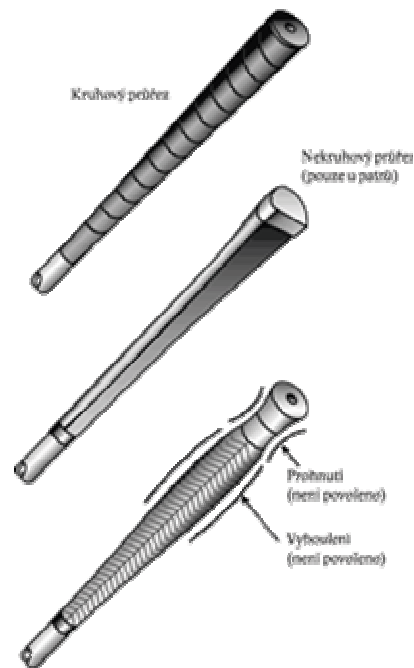
Násada musí být připevněna k patce hole buď přímo, nebo pomocí jednoduchého hladkého krčku nebo objímky. Vzdálenost od vrcholu krčku nebo objímky ke spodku hole nesmí přesáhnout 5 palců (127 mm), měřeno podél osy krčku nebo objímky, sledujíc přitom jeho libovolné ohnutí (viz obr. VI).

Výjimka pro patry: Násada nebo krček či objímka patru mohou být připevněny v kterémkoli místě hlavy hole.

3. Držadlo (viz obr. VII)

Držadlo je tvořeno materiálem přidaným k násadě tak, aby byl umožněn pevný úchop. Držadlo musí být přímé a hladké, musí sahat až na konec násady a nesmí být pro uchopení žádnou částí ruky nijak vybouleno. Pokud není k násadě přidán žádný materiál, považuje se za držadlo ta část násady, jež je zamýšlena pro uchopení hráčem.

1. držadla všech holí kromě patrů musí mít kruhový průřez, avšak mohou obsahovat spojitě, rovné, jemné žebrování podél celé své délky a také je u motaných držadel nebo jejich replik povolen jemný spirálovitý zářez.
2. držadlo patru nemusí mít kruhový průřez za předpokladu, že tento průřez není konkávní, je symetrický a zůstává podobný po celé délce držadla (viz bod (v) níže).
3. držadlo může být kuželovité, avšak bez žádného vyboulení nebo prohnutí. Rozměry průřezu držadla nesmí v libovolném směru přesáhnout 1,75 palce (44,45 mm).
4. osa držadla všech holí kromě patrů musí být totožná s osou násady.
5. patr může mít dvě držadla, pokud obě mají kruhový průřez, jejich osy jsou totožné s osou násady a jsou od sebe vzdálena nejméně 1,5 palce (38,1 mm).



Obr VII.

4. Hlava hole

a. Jednoduchost tvaru

Hlava hole musí mít obecně jednoduchý tvar. Všechny části musí být tuhé, neohebné, konstrukčně přirozené a funkční. Není účelné přesně a vyčerpávajícím způsobem definovat jednoduchý tvar, ale charakteristické rysy, které jsou v rozporu s tímto požadavkem, a jsou tudíž zakázané, zahrnují:

1. díry skrz hlavu hole,
2. průhledný materiál připevněný z jiného než dekorativního nebo konstrukčního důvodu,
3. různé přídatky a přívěsky, jako jsou např. plátky, tyčky, hrbolky nebo křídélka, připojené k hlavní části hlavy hole, které slouží k tomu, aby byla dodržena rozměrová omezení, k míření nebo k jinému účelu. Výjimky mohou být učiněny u patřů.

Žádné žlábký nebo výstupky ze spodní strany hole nesmí zasahovat do líce hole.

b. Rozměry

(i) Dřeva

Jestliže je hůl přiložena k zemi, tak pod úhlem 60 stupňů musí hlava hole splňovat tato omezení:

1. vzdálenost od patky po špičku hlavy hole je větší než vzdálenost od líce po zadní stranu hlavy hole,
2. vzdálenost od patky po špičku hlavy hole je nejvýše 5 palců (127 mm), a
3. vzdálenost od spodku po vrcholek hlavy hole je nejvýše 2,8 palce (71,12 mm).

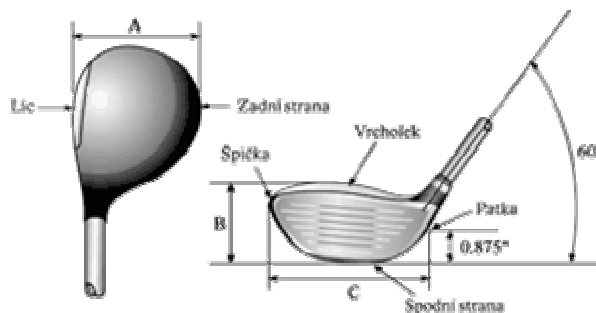
Tyto rozměry se měří ve vodorovném směru mezi svislými průměty nejzazších bodů:

- patky a špičky hlavy hole, a
- líce a zadní strany hlavy hole (viz obr. VIII, rozměr A),

a ve svislém směru mezi vodorovnými průměty nejzazších bodů spodku a vrcholku hlavy hole (viz obr. VIII, rozměr B). Pokud nejzazší bod patky nelze jednoznačně určit, považuje se za něj bod ve výši 0,875 palce (22,23 mm) nad vodorovnou rovinou, na které hůl spočívá (viz obr. VIII, rozměr C).

Velikost hlavy hole nesmí přesáhnout 28,06 krychlových palců (460 cm³) s povolenou tolerancí 0,61 krychlových palců (10 cm³).

Poznámka: Hole, které porušují maximální velikostní omezení stanovené v Dodatku II, 4b(i), které byly používány nebo prodávány před 1. lednem 2004 a které jinak vyhovují *Pravidlům*, mohou být používány až do 31. prosince 2004.



Obr VIII.

(ii) Železa a patry

Jestliže je hůl přiložena k zemi ve své normální poloze při založení, musí být vzdálenost od patky po špičku hlavy hole větší než vzdálenost od líce po zadní stranu hlavy hole. Pro hlavy holí, které mají tradiční tvar, se tyto rozměry měří podél vodorovného směru mezi svislými průměty nejzazších bodů:

1. patky a špičky hlavy hole, a
2. líce a zadní strany hlavy hole.

Pro nezvykle tvarované hlavy holí se vzdálenost mezi patkou a špičkou může měřit na líci hlavy hole.

c. Úderové líce

Hlava hole musí mít pouze jednu úderovou líc, s výjimkou patru, který může mít dvě úderové líce, pokud jsou jejich vlastnosti shodné a pokud jsou naproti sobě.

5. Líc hole

a. Obecně

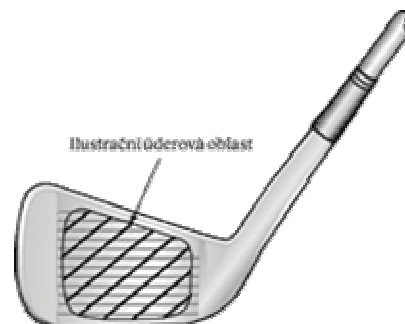
Materiál ani konstrukce líce nebo hlavy hole ani žádná jejich úprava nesmí vytvářet v momentu úderu pružinový efekt, udělovat míči ztelně větší nebo menší rotaci než běžná ocelová líc nebo mít jakýkoli jiný účinek, který by nepatřičně ovlivňoval pohyb míče.

Líc hole musí být tvrdá a pevná (určité výjimky mohou být učiněny u patřů) a s výjimkou níže uvedených značek musí být hladká a nesmí být konkávní.

b. Drsnost a materiál úderové oblasti

Kromě značek popsaných v následujících odstavcích nesmí drsnost oblasti, která je zamýšlena pro udeření (úderová oblast), přesáhnout drsnost dekorativního pískování nebo jemného broušení (viz obr. IX).

Celá úderová oblast musí být ze stejného materiálu. Výjimky mohou být učiněny pro dřevěné hole.



Obr IX.

c. Značení úderové oblasti

Značky v úderové oblasti nesmí mít ostré hrany nebo vyvýšené okraje rozeznatelné dotykem. Drážky a důlky v úderové oblasti musí splňovat následující omezení:

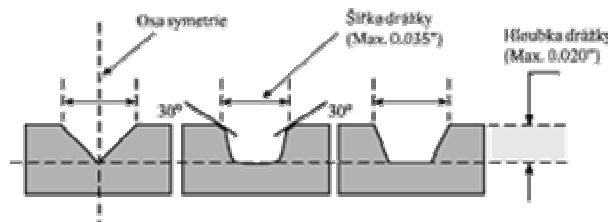
(i) Drážky. Je možno použít řady rovných drážek s rozbíhavými stranami a symetrickým průřezem (viz obr. X).

- šířka a průřez musí být stejné napříč lící hole i po celé délce drážek.
- případné zakulacení hran drážek nesmí přesáhnout poloměr 0,020 palce (0,508 mm).
- šířka drážek nesmí přesáhnout 0,035 palce (0,9 mm) při použití 30stupňové metody měření podle R&A.
- vzdálenost mezi sousedními drážkami nesmí být menší než trojnásobek šířky drážky a ne menší než 0,075 palce (1,905 mm).
- hloubka drážky nesmí přesáhnout 0,020 palce (0,508 mm).

(ii) Důlky. Je možno použít důlky.

- plocha takového důlku nesmí přesáhnout 0,0044 čtvercového palce (2,84 mm²).
- sousední důlky musí být od sebe vzdáleny nejméně 0,168 palce (4,27 mm), měřeno od středů důlků.
- hloubka důlku nesmí přesáhnout 0,040 palce (1,02 mm).

Pokud je užito důlků v kombinaci s drážkami, musí být důlky vzdáleny od drážek nejméně 0,168 palce (4,27 mm), měřeno od středů důlků i drážek.



Obr X.

d. Dekorativní značení

Střed úderové oblasti může být označen značkou nepřesahující čtverec o straně 0,375 palce (9,53 mm). Tato značka nesmí nepřipustně ovlivňovat pohyb míče. Dekorativní značení je povoleno kdekoli mimo úderovou oblast.

e. Dekorativní značení nekovových lící holí

Výše uvedená omezení se vztahují na hole, které mají úderovou oblast líce hole z kovu nebo z materiálu podobné tvrdosti. Nevztahují se na hole, které mají líce z jiného materiálu a jejichž náklon nepřesahuje 24 stupňů, přičemž jsou ale zakázány značky, které by mohly nepřipustně ovlivňovat pohyb míče. Hole s tímto typem líce a náklonem přesahujícím 24 stupňů mohou mít drážky o šířce nejvýše 0,040 palce (1,02 mm) a hloubce nepřesahující jedenapůlnásobek šířky drážky, avšak jinak musí použité značení vyhovovat výše uvedeným omezením.

f. Líc patry

Výše uvedená omezení týkající se drsnosti, materiálu a značení úderové oblasti se nevztahují na patry.

DODATEK III – MÍČ

1. Hmotnost

Hmotnost míče nesmí být větší než 1,620 unce (45,93 g).

2. Velikost

Průměr míče nesmí být menší než 1,680 palce (42,67 mm). Míč vyhovuje této podmínce, pokud svou vlastní vahou propadne kruhovým otvorem o průměru 1,680 palce (42,67 mm) nejvýše 25krát ze 100 náhodně vybraných pozic, přičemž test se provádí za teploty 23 +/- 1°C.

3. Kulová symetrie

Míč nesmí být navržen, vyroben nebo záměrně upraven tak, aby se jeho vlastnosti lišily od vlastností kulově symetrického míče.

4. Počáteční rychlost

Počáteční rychlost míče nesmí při měření na přístrojích schválených R&A překročit stanovenou mez.

5. Standard celkové vzdálenosti

Spojená vzdálenost doletu a doběhu míče nesmí při měření na přístrojích schválených R&A překročit stanovenou vzdálenost určenou podmínkami uvedenými ve "Standardu celkové vzdálenosti" pro golfové míče dle R&A.

PRAVIDLA AMATÉRSKÉHO STATUTU

Úvod

R&A si vyhrazuje právo kdykoli změnit *Pravidla* týkající se amatérského statutu, jakož i vydávat a měnit výklad těchto *Pravidel*.

V *Pravidlech* amatérského statutu se použitý rod vztahuje na osoby obou pohlaví.

Definice

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

Amatérský golfista (Amateur Golfer)

"Amatérský golfista" je ten, kdo hraje golf jako nevýdělečný sport bez nároku na odměnu a kdo nepožívá žádných odměn za výuku golfu ani za jinou činnost, kdy by byla odměňována jeho *golfová dovednost* nebo *věhlas*, kromě případů povolených *Pravidly*.

Čestné ocenění (Testimonial Award)

"Čestné ocenění" je ocenění za pozoruhodný výkon nebo přínos golfu. *Čestné ocenění* není cenou v soutěži. *Čestné ocenění* nesmí být peněžité.

Golfová dovednost nebo věhlas (Golf Skill or Reputation)

Zpravidla se *amatérský golfista* považuje za hráče s *golfovou dovedností*, pouze pokud se výrazným způsobem prosadil na krajské nebo národní úrovni. *Golfový věhlas* si lze vydobýt pouze na základě *golfové dovednosti* a nezahrnuje významné postavení získané ve službách golfu v roli organizátora. Je na *řídícím orgánu*, aby rozhodl, zda konkrétní *amatérský golfista* má "golfovou dovednost nebo věhlas".

Juniorský golfista (Junior Golfer)

Pokud *řídící orgán* neurčí jinou věkovou hranici, je "juniorský golfista" takový *amatérský golfista*, který v roce předcházejícím příslušné události ještě nedosáhl svých 18. narozenin.

Lekce (Instruction)

"Lekce" zahrnuje výuku fyzických aspektů golfové hry, tj. samotné mechaniky švihů golfovou holí a udeření míče.

Maloobchodní hodnota (Retail Value)

"Maloobchodní hodnota" výhry odpovídá běžně doporučené prodejní ceně výhry, za jakou je pro kohokoli k dostání jako zboží v maloobchodě.

Pravidlo nebo Pravidla (Rule or Rules)

Pojem "Pravidlo" nebo "Pravidla" se vztahuje k Pravidlům amatérského statutu určených *řídícím orgánem*.

R&A (R&A)

"R&A" znamená R&A Rules Limited.

Řídící orgán (Governing Body)

V každém státě je "řídícím orgánem" pro Pravidla amatérského statutu příslušná národní asociace tohoto kterého státu.

Poznámka: Ve Velké Británii a Irsku je *řídícím orgánem R&A*.

Symbolická výhra (Symbolic Prize)

"Symbolická výhra" je památeční předmět ze zlata, stříbra, keramiky, skla apod. s trvalým a zřetelným označením.

Výbor (Committee)

"Výbor" je příslušný výbor *řídícího orgánu*.

Výherní poukaz (Prize Voucher)

"Výherní poukaz" je poukaz na nákup zboží v Pro-shopu nebo jiném maloobchodu, vydaný *Soutěžním výborem* řídícím soutěž.

Pravidlo 1 - Amatérismus

Definice

Všechny definované pojmy jsou psány *kurzívou*. Jejich abecední seznam je uveden v oddíle Definice.

1-1. Všeobecně

Amatérský golfista se musí chovat a hrát podle *Pravidel*.

1-2. Amatérský status

Amatérský status je všeobecný předpoklad způsobilosti k účasti v golfových soutěžích jako *amatérský golfista*. Osoba, která nejedná v souladu s *Pravidly*, může ztratit svůj status *amatérského golfisty* a tím se stát nezpůsobilou k účasti v amatérských soutěžích.

1-3. Záměr a duch Pravidel

Záměrem a duchem *Pravidel* je zachovat rozdíl mezi amatérským a profesionálním golfem a udržet hru amatérů co možná prostou zneužití, jež by mohlo pramenit z nekontrolovaného

sponzorování a finančního podněcování. Je považováno za nezbytné, aby amatérský golf, který vzhledem k Pravidlům hry a určování hendikepů podléhá převážně samoregulaci, byl chráněn tak, aby se z něj mohli těšit všichni *amatérští golfisté*.

1-4. Pochybnost o Pravidlech

Kterákoli osoba, která chce být *amatérským golfistou* a která má pochybnosti, zda je zamýšlený úkon *Pravidly* povolen, by se měla poradit s *řídícím orgánem*. Kterýkoli pořadatel nebo sponzor amatérské golfové soutěže, který má pochybnosti, zda je jeho návrh v souladu s *Pravidly*, by se měl poradit s *řídícím orgánem*.

Pravidlo 2 - Profesionalismus

Definice

Všechny definované pojmy jsou psány *kurzívou*. Jejich abecední seznam je uveden v oddíle Definice.

2-1. Všeobecně

Amatérský golfista se nesmí dopustit žádného jednání s cílem stát se profesionálním golfistou. To zahrnuje i uzavření dohody, ať už písemné, nebo ústní, se sponzorem nebo profesionálním agentem.

Výjimka: Neúspěšné pokusy stát se pomocníkem profesionála.

Poznámka: *Amatérský golfista* může zkoumat své případné vyhlídky jako profesionála a může pracovat v Pro-shopu a dostávat plat za předpokladu, že neporuší *Pravidla* žádným jiným způsobem.

2-2. Asociace profesionálních golfistů

Amatérský golfista nesmí být členem žádné asociace profesionálních golfistů.

2-3. Hráči profesionálních turnajů

Amatérský golfista nesmí být členem žádného profesionálního okruhu.

Poznámka: Jestliže musí *amatérský golfista* projít jednou nebo více kvalifikačními soutěžemi, aby mohl získat status člena profesionálního okruhu, může se takových kvalifikací zúčastnit, aniž by ztratil *amatérský statut*, pokud se před hrou písemně vzdá jakýchkoli nároků na peněžní výhru v takové soutěži.

Pravidlo 3 - Výhry

Definice

Všechny definované pojmy jsou psány *kurzívou*. Jejich abecední seznam je uveden v oddíle Definice.

3-1. Hra o peněžní výhry

Amatérský golfista nesmí hrát golf o peněžní výhry.

3-2. Omezení výher

a. Všeobecně

Amatérský golfista nesmí přijmout výhru (kromě symbolické výhry) nebo výherní poukaz, jehož maloobchodní hodnota přesahuje 500 GBP či ekvivalent v jiné měně, případně méně, pokud tak rozhodne řídicí orgán. Toto omezení se vztahuje na veškeré výhry nebo výherní poukazy obdržené amatérským golfistou v každé jednotlivé soutěži nebo seriálu soutěží, s výjimkou cen za hole-in-one.

b. Ceny za hole-in-one

Pro cenu za hole-in-one platí omezení předepsaná v Pravidle 3-2a. Nicméně takováto cena může být přijata navíc k libovolné jiné výhře v dané soutěži.

c. Směna výher

Amatérský golfista nesmí směnit výhru nebo výherní poukaz za peníze.

Výjimka: *Amatérský golfista může předložit výherní poukaz národní nebo krajské asociaci a poté obdržet úhradu výloh spojených s účastí v golfové soutěži v ceně tohoto poukazu, pokud je úhrada těchto výloh povolena Pravidlem 4-2.*

Poznámka 1: Povinnost prokázat maloobchodní hodnotu určité výhry leží na Soutěžním výboru řídicím danou soutěž.

Poznámka 2: Je doporučeno, aby celková hodnota výher v soutěži hrané bez hendikepů nebo libovolného rozdělení cen v soutěži hrané s hendikepy nepřesáhla dvojnásobek předepsaného omezení v soutěži hrané na 18 jamek, trojnásobek v soutěži hrané na 36 jamek, čtyřnásobek v soutěži hrané na 54 jamek a pětinásobek v soutěži hrané na 72 jamek.

3-3. Čestná ocenění

a. Všeobecně

Amatérský golfista nesmí přijmout čestné ocenění, jehož maloobchodní hodnota přesahuje omezení předepsané v Pravidle 3-2a.

b. Více ocenění

Amatérský golfista může přijmout více čestných ocenění od různých dárců, i když jejich celková maloobchodní hodnota přesahuje předepsané omezení, pokud tak nejsou předávána jen proto, aby se obešlo omezení pro jednotlivé ocenění.

Pravidlo 4 - Výdaje

Definice

Všechny definované pojmy jsou psány *kurzívou*. Jejich abecední seznam je uveden v oddíle Definice.

4-1. Všeobecně

Pokud *Pravidla* nestanoví jinak, nesmí *amatérský golfista* od nikoho přijmout peněžní nebo jinou úhradu výdajů spojených s účastí na golfovém turnaji nebo exhibici.

4-2. Úhrada výdajů

Amatérský golfista může obdržet úhradu výdajů spojených s účastí na golfovém turnaji nebo exhibici ve výši nepřesahující skutečné výdaje, a to následovně:

a. Rodinná podpora

Amatérský golfista může obdržet úhradu výdajů od člena své rodiny nebo svého zákonného zástupce.

b. Juniorští golfisté

Juniorský golfista může obdržet úhradu výdajů, pokud se účastní soutěže vyhrazené pouze *juniorským golfistům*.

c. Soutěže družstev

1. *Amatérský golfista*, který reprezentuje svou zemi, kraj nebo klub (nebo podobný orgán) v soutěži družstev nebo na tréninkovém táboře, může obdržet úhradu výdajů,
2. *Amatérský golfista*, který reprezentuje svou zemi na zahraničním národním mistrovství, přičemž toto mistrovství se koná bezprostředně před anebo po mezinárodní soutěži družstev, může obdržet úhradu výdajů.

Výdaje musí hradit buď orgán, který hráč reprezentuje, nebo orgán, který řídí golf v zemi, ve které se soutěž nebo tábor koná.

d. Soutěže jednotlivců

Amatérský golfista, který se účastní soutěže jednotlivců, může obdržet úhradu výdajů, pokud splňuje následující ustanovení:

1. hráč musí být k účasti nominován svým klubem nebo krajskou nebo národní asociací.
2. pokud se soutěž koná v hráčově vlastní zemi a hráč byl nominován svým klubem nebo krajskou asociací, musí s úhradou výdajů nejdříve souhlasit národní asociace nebo krajská asociace oblasti, ve které se soutěž koná.
3. jestliže se soutěž koná v zahraničí, musí orgán, který hráče nominuje, získat k úhradě výdajů nejdříve souhlas národní asociace země, ve které se soutěž koná, a pokud hráč nebyl nominován svou národní asociací, tak také souhlas této národní asociace.

4. výdaje musí hradit buď národní nebo krajská asociace oblasti, kterou hráč reprezentuje, nebo orgán, který řídí golf v zemi, ve které se soutěž koná, pokud to schválí orgán, který hráče nominuje.
5. úhrada výdajů musí být omezena na určitý počet soutěžních dní v rámci jednoho kalendářního roku, jak určí *řídící orgán* země, kterou hráč reprezentuje. Za výdaje se také považuje přiměřený čas potřebný na cestu a tréninkové dny ve spojitosti se soutěžními dny.

e. Známé osobnosti, obchodní společníci apod.

Amatérský golfista, který je pozván k účasti v soutěži z jiných důvodů, než je jeho *golfová dovednost*, může obdržet úhradu výdajů.

f. Exhibice

Amatérský golfista, který se účastní exhibice pořádané na podporu oficiální dobročinné organizace, může obdržet úhradu výdajů za předpokladu, že exhibice není spojena s jiným golfovým podnikem.

g. Sponzorované hendikepové soutěže

Amatérský golfista, který se účastní sponzorované hendikepové soutěže, může obdržet úhradu výdajů, pokud soutěž splňuje následující ustanovení:

1. jestliže se soutěž koná v hráčově vlastní zemi, musí sponzor nejprve získat každoroční souhlas *řídícího orgánu* s úhradou výdajů.
2. jestliže se soutěž koná ve více než jedné zemi nebo se jí účastní zahraniční hráči, musí sponzor nejprve získat souhlas všech příslušných *řídících orgánů*. Tato souhlasná vyjádření musí být zaslána *řídícímu orgánu* země, ve které soutěž začíná.

Pravidlo 5 - Lekce

Definice

Všechny definované pojmy jsou psány *kurzívou*. Jejich abecední seznam je uveden v oddíle Definice.

5-1. Všeobecně

Amatérský golfista nesmí obdržet platbu ani jiný způsob kompenzace za *lekce* golfu, kromě případů povolených *Pravidly*.

5-2. Kdy je placení povoleno

a. Školy, univerzity atd.

Amatérský golfista, který je zaměstnancem vzdělávacího zařízení nebo programu, může obdržet platbu nebo jiný způsob kompenzace za *lekce* golfu dávané studentům daného

zařízení nebo programu za předpokladu, že celkový čas věnovaný *lekcím* golfu nepřesáhne 50 procent veškerého času, po který vykonává své povinnosti zaměstnanec.

b. Juniorští golfisté

Amatérský golfista může obdržet úhradu výdajů spojených s dáváním lekcí *juniorským golfistům* v rámci programu, který byl předem schválen *řídícím orgánem*, ve výši nepřesahující skutečné výdaje.

5-3. Písenné lekce

Amatérský golfista může obdržet platbu nebo jiný způsob kompenzace za písenné lekce za předpokladu, že jeho *golfová dovednost* nebo *věhlas* nebyly hlavním důvodem, proč byl zaměstnán nebo pověřen k vytvoření díla nebo při prodeji tohoto díla.

Poznámka: *Lekce* nezahrnuje rozličné psychologické aspekty hry ani Pravidla a etiketu golfu.

Pravidlo 6 - Užití golfové dovednosti a věhlasu

Definice

Všechny definované pojmy jsou psány *kurzívou*. Jejich abecední seznam je uveden v oddíle Definice.

6-1. Všeobecně

Kromě případů povolených *Pravidly* nesmí *amatérský golfista* použít svou *golfovou dovednost* nebo *věhlas* k podpoře nebo propagaci prodeje čehokoli ani k jakémukoli finančnímu zisku.

6-2. Propůjčení jména nebo podoby

Amatérský golfista nesmí použít svou *golfovou dovednost* nebo *věhlas* k získání platby, jiné kompenzace, osobního prospěchu nebo jakéhokoli finančního zisku za to, že svolí k použití svého jména nebo podoby k propagaci nebo prodeji čehokoli.

Poznámka: Za předpokladu, že nedojde k žádné formě reklamy, může *amatérský golfista* přijmout vybavení nebo výstroj od kohokoli, kdo s daným artiklem obchoduje.

6-3. Osobní účast

Amatérský golfista mající *golfovou dovednost* nebo *věhlas* nesmí tuto dovednost nebo věhlas použít k získání platby, jiné kompenzace, osobního prospěchu nebo jakéhokoli finančního zisku za to, že se osobně zúčastní nějakého podniku.

Výjimka: Pokud se to netýká žádné golfové soutěže nebo exhibice, může *amatérský golfista* obdržet úhradu skutečných výdajů spojených s osobní účastí na nějakém podniku.

6-4. Mediální vysílání a psaní

Amatérský golfista mající *golfovou dovednost* nebo *věhlas* nesmí tuto dovednost nebo věhlas použít k získání platby, jiné kompenzace, osobního prospěchu nebo jakéhokoli finančního zisku za to, že se podílí na mediálním golfovém vysílání nebo že píše golfové články nebo knihy.

Výjimka: *Amatérský golfista* může obdržet platbu, jinou kompenzaci, osobní prospěch nebo jakýkoli finančního zisk za mediální vysílání nebo psaní za předpokladu, že:

1. hráč je skutečným autorem komentáře, článku nebo knihy, a
2. nejedná se o *lekcí* hraní golfu.

6-5. Granty a stipendia

Amatérský golfista mající *golfovou dovednost* nebo *věhlas* nesmí využívat žádné granty ani stipendia kromě těch, jejichž podmínky byly schváleny *řídícím orgánem*.

6-6. Členství

Amatérský golfista mající *golfovou dovednost* nebo *věhlas* nesmí přijmout žádnou nabídku členství v golfovém klubu bez zaplacení plné výše odpovídajícího vstupního poplatku, pokud byla tato nabídka učiněna jako motiv k tomu, aby hráč hrál za tento klub.

Pravidlo 7 - Další chování neslučitelné s amatérismem

Definice

Všechny definované pojmy jsou psány *kurzívou*. Jejich abecední seznam je uveden v oddíle Definice.

7-1. Chování škodící amatérskému golfu

Amatérský golfista se nesmí chovat způsobem, který je považován za škodlivý vůči zájmům amatérského golfu.

7-2. Chování v rozporu se záměrem a duchem Pravidel

Amatérský golfista nesmí podniknout nic, včetně jednání v souvislosti se sázením, co je v rozporu se záměrem a duchem *Pravidel*.

Pravidlo 8 - Postup při prosazování Pravidel

Definice

Všechny definované pojmy jsou psány *kurzívou*. Jejich abecední seznam je uveden v oddíle Definice.

8-1. Rozhodnutí o porušení Pravidel

Jestliže je *výbor* upozorněn na možné porušení *Pravidel* ze strany osoby, která se prohlašuje za *amatérského golfistu*, je na *výboru*, aby rozhodl, zda došlo k porušení *Pravidel*, nebo ne. Každý případ bude *výborem* zkoumán do té míry a hloubky, jakou *výbor* uzná za vhodnou, a posuzován podle podstaty věci. Rozhodnutí *výboru* je konečné, kromě možností odvolání tak, jak je uvedeno v těchto *Pravidlech*.

8-2. Prosazování

Jestliže *výbor* rozhodne, že daná osoba porušila *Pravidla*, může *výbor* prohlásit amatérský status dané osoby za propadlý nebo může jako podmínku ponechání amatérského statutu požadovat, aby daná osoba upustila od určitého jednání nebo se ho zdržela.

Výbor se musí všemožně vynasnažit uvědomit danou osobu. O opatřeních přijatých podle *Pravidla 8-2* může *výbor* uvědomit jakýkoli zainteresovaný golfový svaz.

8-3. Odvolání

Každý *řídící orgán* by měl ustanovit postup, jak může osoba, jíž se dotkne rozhodnutí o propadnutí amatérského statutu, podat proti tomuto rozhodnutí odvolání.

Poznámka: Osoba, které se dotkne rozhodnutí "Výboru pro amatérský status" R&A v důsledku prosazování těchto *Pravidel*, se může proti tomuto rozhodnutí odvolat k "Odvolacímu výboru pro amatérský status" R&A.

Pravidlo 9 - Navrácení amatérského statutu

Definice

Všechny definované pojmy jsou psány *kurzívou*. Jejich abecední seznam je uveden v oddíle Definice.

9-1. Všeobecně

Výbor má výhradní pravomoc navrátit osobě amatérský status nebo odmítnout jeho vrácení s možností odvolání tak, jak je uvedeno v těchto *Pravidlech*. Každá žádost o navrácení musí být posuzována podle podstaty věci.

9-2. Žádost o navrácení

Při posuzování žádosti o navrácení se *výbor* obvykle drží následujících principů:

a. Očekávání navrácení

Má se za to, že profesionál má výhodu oproti *amatérskému golfistovi* z toho důvodu, že se věnuje hře jako svému povolání, ostatní osoby, které poruší *Pravidla*, také dosáhnou výhod *amatérskému golfistovi* nedostupných. Tyto výhody neztrácejí nutně jen na základě rozhodnutí, že přestanou porušovat *Pravidla*. Proto se musí žadatel o navrácení amatérského statutu podrobit čekací lhůtě předepsané *výborem*.

Tato čekací lhůta začíná běžet od data posledního porušení *Pravidel*, pokud *výbor* nerozhodne, že začíná běžet od data, kdy se o posledním porušení *Pravidel* dozvěděl *výbor*.

b. Čekací lhůta

(i) Profesionalismus

Délka čekací lhůty se obvykle odvozuje od délky období, po kterou osoba *Pravidla* porušovala. Nicméně žádný žadatel není obvykle způsobilý k navrácení amatérského statutu, dokud nejednal v souladu s *Pravidly* po dobu nejméně jednoho roku.

Je doporučeno, aby se *výbor* držel následujících délek čekacích lhůt:

Délka období porušování <i>Pravidel</i>	Čekací lhůta
méně než 5 let	1 rok
5 a více let	2 roky

Výbor si vyhrazuje právo uvedenou lhůtu prodloužit nebo zkrátit. Hráči národního významu a důležitosti, kteří porušovali *Pravidla* déle než 5 let, nejsou obvykle k navrácení amatérského statutu způsobilí.

(ii) Ostatní porušení Pravidel

Délka čekací lhůty se obvykle odvozuje od vážnosti porušení *Pravidel*, tj. od hodnoty přijaté výhry, výše neoprávněně obdržené úhrady výdajů atd.. Nicméně žádný žadatel není obvykle způsobilý k navrácení amatérského statutu, dokud nejednal v souladu s *Pravidly* po dobu nejméně jednoho roku. Je doporučeno, aby s rostoucí závažností přestupku *výbor* tuto čekací lhůtu prodloužoval, a to v nejzávažnějších případech až na dobu 5 let.

Výbor si vyhrazuje právo tuto lhůtu prodloužit nebo zkrátit.

c. Počet navrácení

Amatérský status nebývá obvykle osobě navrácen více než dvakrát.

d. Status čekatela na navrácení

Během čekací lhůty musí čekatel jednat v souladu s těmito *Pravidly* tak, jak to předepisují *amatérskému golfistovi*.

Nemůže se účastnit soutěží jako *amatérský golfista*.

Nicméně se může účastnit jakož i vyhrávat ceny v soutěžích, které jsou otevřeny pouze pro členy klubu, kterého je i on členem, pokud to tento klub povolí. Nemůže ale tento klub reprezentovat proti jiným klubům.

9-3. Podání žádosti

Každá žádost o navrácení amatérského statutu musí být doručena *výboru* v souladu s postupem, který *výbor* stanoví, a musí zahrnovat ty údaje, které *výbor* požaduje.

9-4. Odvolání

Každý *řídící orgán* by měl ustanovit postup, jak může osoba, jíž se dotkne rozhodnutí o navrácení amatérského statutu, podat proti tomuto rozhodnutí odvolání.

Poznámka: Osoba, které se dotkne rozhodnutí "Výboru pro amatérský statut" *R&A* o navrácení amatérského statutu, se může proti tomuto rozhodnutí odvolat k "Odvolacímu výboru pro amatérský statut" *R&A*.

Pravidlo 10 - Rozhodnutí Výboru

Definice

Všechny definované pojmy jsou psány *kurzívou*. Jejich abecední seznam je uveden v oddíle Definice.

10-1. Rozhodnutí Výboru

Rozhodnutí *Výboru* je konečné, kromě možnosti odvolání podle Pravidel 8-3 a 9-4.

10-2. Pochybnosti ohledně Pravidel

Jestliže *Výbor* dojde k závěru, že daný případ je problematický nebo že na něj *Pravidla* nepamatují, může se předtím, než vydá své rozhodnutí, poradit s "Výborem pro amatérský status" *R&A*.