

R&A USGA®

Stručný průvodce
Pravidly golfu
platnými od ledna 2019



 Raiffeisen
BANK



U NÁS VE ŠKOLE
**SE NORMÁLNĚ
HRAJE GOLF!**
A CO U VÁS?

Jakub
10 let



**se ŠKOLOU
na GOLF**

www.seskolounagolf.cz

Stručný průvodce Pravidly golfu

Tento průvodce poskytuje jednoduchá vysvětlení běžných pravidlových situací. Nenahrazuje ale ani základní ani hráčskou edici Pravidel golfu, se kterými by ses měl v případě jakýchkoli nejasností poradit. Podrobnější informace ohledně zde popsaných situací nalezneš vždy u příslušného Pravidla. Na konci průvodce je pak uveden stručný slovíček zde použitých pojmů.

Chování hráčů a Pravidla (Pravidlo 1)

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

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

Pozor – za hrubý přestupek proti chování nebo duchu hry můžeš být diskvalifikován!

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

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

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

Poznámka: Stableford je formou hry na rány.

Ve hře na jamky se můžete se soupeřem dohodnout na řešení pravidlové situace, pokud tím vědomě neporušíte Pravidla.

Ve hře na rány bys měl jakoukoli nejasnost vzniklou během hry nahlásit Soutěžnímu výboru předtím, než odevzdáš svůj výsledkový lístek.

Jestliže se domníváš, že nějaký jiný hráč ve hře na rány porušil nebo mohl porušit Pravidla, je Tvou povinností toto sdělit jemu, jeho zapisovateli, rozhodčímu nebo Soutěžnímu výboru, protože tím chráníš ostatní hráče v soutěži.



Golf umí překvapit



Přes sto hřišť a tréninkových areálů po celé České republice. Dveře novým zájemcům dokořán.
Golf se neustále vyvíjí, je společenskou hrou, spojuje rodiny, tvoří se při něm nová přátelství.
Dokáže překvapit i vás na bavsegolfem.cz - vybrat si svoji cestu golfem je opravdu tak snadné.

bavsegolfem.cz

Obecná doporučení

Před zahájením kola by sis měl:

- Přečíst Místní pravidla uvedená na výsledkovém lístku nebo na nástěnce.
- Označit svůj míč nějakou identifikační značkou; Řada hráčů hraje míče stejné značky a typu, a pokud nebudeš schopen identifikovat svůj míč, bude považován za ztracený (Pravidlo 18.2).
- Přepočítat své hole; Můžeš jich mít nejvýše 14 (Pravidlo 4.1b).

Během kola:

- Nežádej o radu nikoho kromě svého nosiče, svého partnera (tj. hráče hrajícího za Tvou stranu) nebo jeho nosiče; Nedávej radu nikomu kromě svého partnera; Můžeš se nicméně ptát resp. odpovídat na otázky ohledně Pravidel, vzdáleností a polohy trestných oblastí, praporkové tyče apod. (Pravidlo 10.2).
- Během hraní jamky nehraj žádné cvičné rány (Pravidlo 5.5).

Po dohrání kola:

- Ve hře na jamky zajisti, aby byl výsledek zápasu zveřejněn.
- Ve hře na rány zajisti, aby Tvůj výsledkový lístek byl řádně vyplněn, podepsán Tebou a Tvým zapisovatelem a bez prodlení ho odevzdej Soutěžnímu výboru (Pravidlo 3.3)

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

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

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


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

NET: **69**

Kdo za co odpovídá

 Soutěžní výbor

 Hráč

 Hráč a zapisovatel

Podpis zapisovatele: 

Podpis hráče: 

Hřiště (Pravidlo 2)

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

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

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

DIAGRAM 2.2: DEFINOVANÉ OBLASTI HŘIŠTĚ



Pole zahrnuje veškerou plochu hřiště s výjimkou následujících oblastí:

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

Jestliže Tvůj míč leží zároveň ve více oblastech hřiště, pak se má za to, že leží v té z nich, která se v následujícím seznamu vyskytne jako první: trestná oblast – bankr – jamkoviště – odpaliště – pole.

Na hřišti mohou být vyznačeny oblasti se zákazem hry. V případě, že Tvůj míč v takové oblasti leží nebo Ti taková oblast překáží v zamýšleném postoji nebo prostoru švihů, musíš využít příslušnou úlevu.

Odpaliště (Pravidlo 6.2)

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

- Hra na jamky. Není to trestné a svůj míč hraješ, jak leží, **avšak** Tvůj soupeř může tuto ránu zrušit a Ty pak musíš hrát znovu z odpaliště.
- Hra na rány. Obdržíš **všeobecný trest (dvě trestné rány)** a musíš toto pochybení napravit tím, že zahraješ míč z odpaliště. Příslušná rána, jakož i všechny další rány zahrané předtím, než toto pochybení napraviš, se nepočítají. Jestliže toto pochybení nenapraviš předtím, než začneš hru na další jamce, jsi **diskvalifikován (ve Stablefordu místo toho získáš na dané jamce nula bodů)**.

DIAGRAM 6.2b: KDY JE MÍČ NA ODPALIŠTI



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

Povrch odpaliště si můžeš téměř libovolně upravit, včetně vytvoření nebo zahlazení terénní nerovnosti nebo odstranění vody, rosy nebo jinovatky.

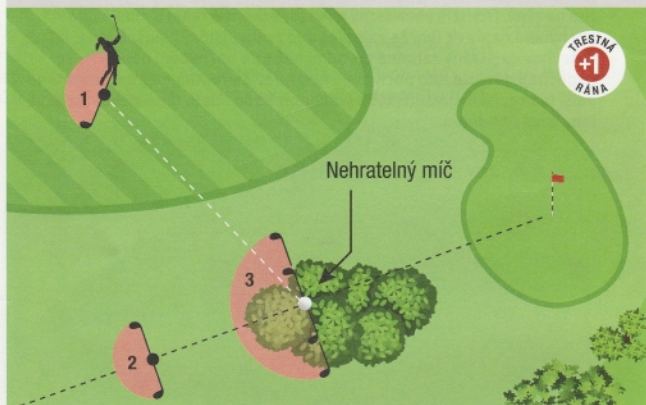
Jestliže Tvůj míč ve hře je na odpališti (třeba po nepovedené ráně), můžeš ho hrát, jak leží, nebo ho beztrestně zvednout či posunout a odehrát ho z jakéhokoli místa na odpališti, přičemž ho můžeš i nasadit.

Pole – Základní pravidla a běžné úlevy

Pole je popsáno výše v sekci „Hřiště“ a zahrnuje fervej, raf, křoví, stromy atd., zkrátka všechno, co není v některé ze čtyř dalších specifických oblastí.

Běžné úlevové situace, když Tvůj míč je v poli, jsou:

DIAGRAM 19.2: MOŽNOSTI ÚLEVY PRO NEHRATELNÝ MÍČ V POLI



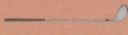
Hráč se rozhodne, že jeho míč v křoví je nehratelný. Hráč má **tři možnosti**, ve všech případech s jednou trestnou ranou:

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

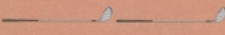
Referenční bod	Velikost oblasti úlevy	Omezení oblasti úlevy
Místo, odkud byla hrána předchozí rána (které, když není známo, musí být odhadnuto)	Jedna délka hole od referenčního bodu 	Oblast úlevy: <ul style="list-style-type: none"> nesmí být blíže jamce než referenční bod, a může být v jakékoli oblasti hřiště

Pokračuje na další straně

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

Referenční bod	Velikost oblasti úlevy	Omezení oblasti úlevy
Bod na hřišti zvolený hráčem, který je na dané spojnici a je dále od jamky, než původní poloha míče (bez omezení jak daleko dozadu po dané spojnici)	Jedna délka hole od referenčního bodu 	Oblast úlevy: <ul style="list-style-type: none"> • nesmí být bližší jamce než referenční bod, a • může být v jakékoli oblasti hřiště
Připomínka: Při volbě tohoto referenčního bodu bys ho měl něčím označit (třeba tyčkem).		

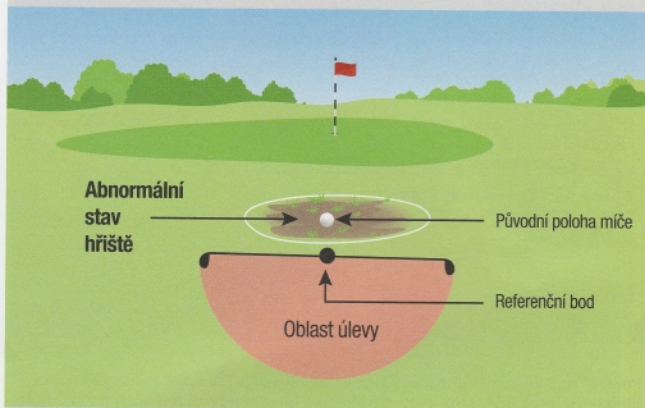
(3) Hráč může využít úlevu do strany.

Referenční bod	Velikost oblasti úlevy	Omezení oblasti úlevy
Původní poloha míče	Dvě délky hole od referenčního bodu 	Oblast úlevy: <ul style="list-style-type: none"> • nesmí být bližší jamce než referenční bod, a • může být v jakékoli oblasti hřiště


Pokud Tvůj míč leží v opravdu špatné poloze (třeba v křoví, mezi kameny nebo hluboko v lese), vždy stoj za to zvážít úlevu pro nehratelný míč včetně návratu na předchozí místo (postup se ztrátou rány a vzdálenosti). Pokud se totiž pokusíš míč odehrát a nepodaří se Ti to, tak právě tato možnost už nebude dostupná, protože místo Tvé poslední rány už bude právě zde v té špatné poloze.

Pokud se míč při úlevě pro nehratelný míč zastaví v jiné nebo stejné nehratelné poloze v rámci dané oblasti úlevy, není to důvod pro opakování spuštění – míč je ve hře a nová úleva pro nehratelný míč je možná jen s další jednou trestnou ranou.

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



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

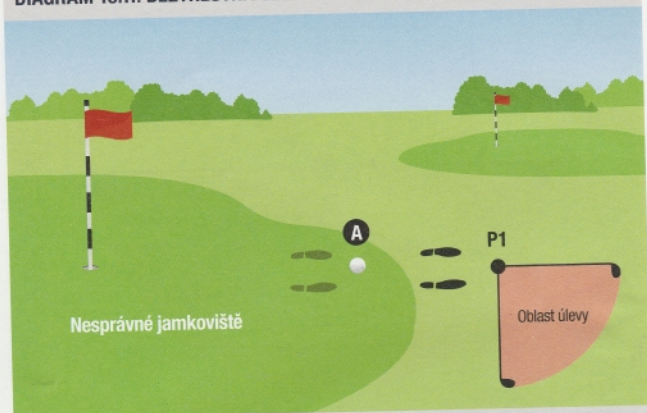
Referenční bod	Velikost oblasti úlevy	Omezení oblasti úlevy
Nejbližší místo úplné úlevy	Jedna délka hole od referenčního bodu 	Oblast úlevy: <ul style="list-style-type: none"> • nesmí být blíže jamce než referenční bod, a • musí být v poli

Připomínka:


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

Při využití beztrestné úlevy od abnormálního stavu hřiště stojí za to si vše předem dobře rozmyslet včetně možnosti hrát míč, jak leží. Nejbližší místo úplné úlevy a příslušná oblast úlevy totiž poskytnou úlevu pouze od daného abnormálního stavu hřiště, ale ne už od jiných podmínek (např. rafu, křoví nebo stromů). Každopádně nejbližší místo úplné úlevy nemusí být stejně daleko od jamky jako původní poloha míče, ani nemusí nabídnout snadno či vůbec hratelnou polohu.

DIAGRAM 13.1f: BEZTRESTNÁ ÚLEVA OD NESPRÁVNÉHO JAMKVIŠTĚ



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

Referenční bod	Velikost oblasti úlevy	Omezení oblasti úlevy
Nejbližší místo úplné úlevy (P1)	Jedna délka hole od referenčního bodu 	Oblast úlevy: <ul style="list-style-type: none"> nesmí být blíže jamce než referenční bod, a musí být ve stejné oblasti hřiště jako referenční bod

Připomínka:

Musíš využít úplnou úlevu od jakéhokoli překážení nesprávného jamkoviště.

Trestné oblasti – Základní pravidla a běžné úlevy (Pravidlo 17)

Trestné oblasti jsou určeny buď jako červené, nebo jako žluté. To ovlivňuje Tvoje možnosti úlevy (viz následující diagramy).

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

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

Můžeš buď beztrestně hrát míč, jak leží (přičemž Pravidla nijak neomezuji, jak může být hrán míč v trestné oblasti), nebo hrát míč z místa mimo trestnou oblast, když využiješ úlevu s trestem.

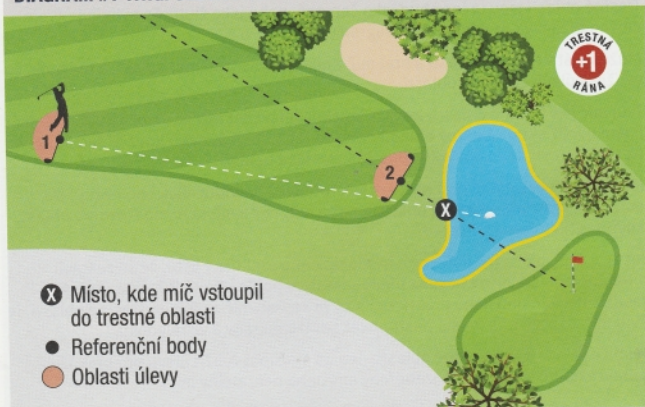
Jestliže Tvůj míč nebyl nalezen a je známo nebo prakticky jisto, že se zastavil v trestné oblasti, můžeš využít úlevu s trestem podle tohoto Pravidla. **Avšak** jestliže není známo nebo prakticky jisto, že se Tvůj míč zastavil v trestné oblasti, je Tvůj míč ztracen a Ty musíš postupovat se ztrátou rány a vzdáleností.

Jestliže je Tvůj míč v trestné oblasti, nemáš možnost využít úlevu pro překážení abnormálního stavu hřiště, zabořený míč nebo nehratelný míč.

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

Běžné úlevové situace, když Tvůj míč je v trestné oblasti, jsou:

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



- ⊗ Místo, kde míč vstoupil do trestné oblasti
- Referenční body
- Oblasti úlevy

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

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

Referenční bod	Velikost oblasti úlevy	Omezení oblasti úlevy
Místo, odkud byla hrána předchozí rána (které, když není známo, musí být odhadnuto)	Jedna délka hole od referenčního bodu 	Oblast úlevy: <ul style="list-style-type: none"> ● nesmí být blíže jamce než referenční bod, a ● musí být ve stejné oblasti hřiště jako referenční bod

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

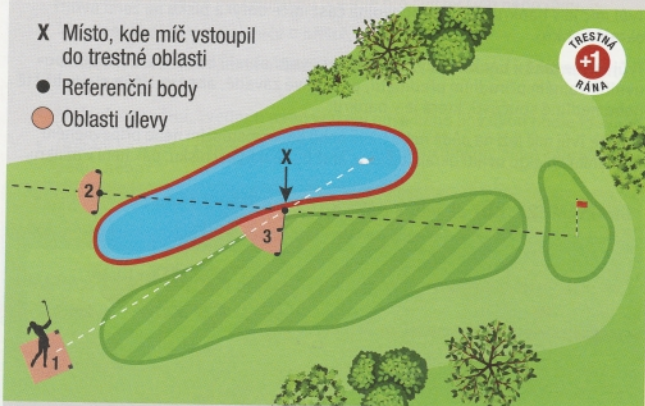
Referenční bod	Velikost oblasti úlevy	Omezení oblasti úlevy
Bod na hřišti zvolený hráčem, který je na dané spojnici procházející bodem X (místo, kde míč naposledy překročil okraj žluté trestné oblasti). Není dáno žádné omezení, jak daleko dozadu na dané spojnici může referenční bod být.	Jedna délka hole od referenčního bodu 	Oblast úlevy: <ul style="list-style-type: none"> ● nesmí být blíže jamce než referenční bod, a ● může být v jakékoli oblasti hřiště, s výjimkou té samé trestné oblasti

Připomínka:

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

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

- X Místo, kde míč vstoupil do trestné oblasti
- Referenční body
- Oblasti úlevy



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

- (1) Hráč může využít úlevu se ztrátou rány a vzdálenosti (viz bod (1) na Diagramu #1 17.1d).
- (2) Hráč může využít úlevu zpátky po linii (viz bod (2) na Diagramu #1 17.1d).
- (3) Hráč může využít úlevu do strany (pouze pro červenou trestnou oblast). Referenčním bodem pro postranní úlevu je bod X.

Referenční bod	Velikost oblasti úlevy	Omezení oblasti úlevy
Odhadnuté místo, kde míč naposledy překročil okraj červené trestné oblasti (bod X)	Dvě délky hole od referenčního bodu 	Oblast úlevy: <ul style="list-style-type: none"> • nesmí být blíže jamce než referenční bod, a • může být v jakékoli oblasti hřiště, s výjimkou té samé trestné oblasti

Stranová úleva na opačném okraji trestné oblasti není standardně dostupná, ale Soutěžní výbor ji může pro vybrané trestné oblasti v rámci Místních pravidel povolit.

Bankry – Základní pravidla a běžné úlevy (Pravidlo 12)

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

Tvůj míč je také v bankru, když se nachází uvnitř okrajů bankru a leží na (nebo uvnitř) volném přírodním předmětu, pohyblivé závadě, abnormálním stavu hřiště nebo nedílné součásti, která je v bankru.

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

DIAGRAM 12.1: KDY JE MÍČ V BANKRU



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

Předtím, než zahraješ míč v bankru, můžeš odstranit volné přírodní předměty a pohyblivé závady, avšak naopak nesmíš:

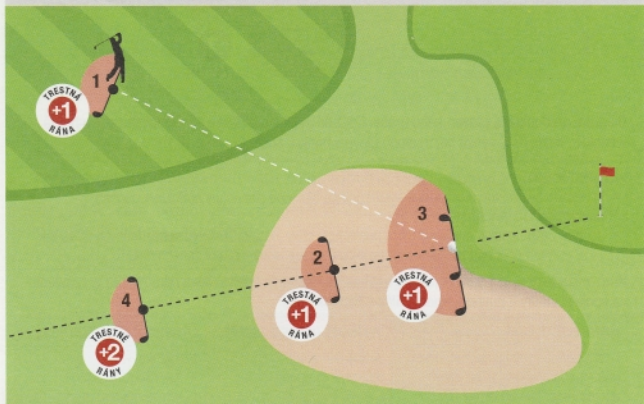
- Úmyslně se dotknout písku v bankru rukou, holí, hráběmi nebo jiným předmětem za účelem zjištění stavu písku pro svou příští ránu, nebo
- Dotknout se písku v bankru holí:
 - » V prostoru bezprostředně před svým míčem nebo za ním (**vyjma** jak je povoleno při řádném hledání míče nebo při odstraňování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

Vyjma případů uvedených výše jsou povoleny následující úkony:

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

Běžné úlevové situace, když Tvůj míč je v bankru, jsou:

DIAGRAM 19.3: MOŽNOSTI ÚLEVY PRO NEHRATELNÝ MÍČ V BANKRU



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

- (1) S jednou trestnou ranou hráč může využít úlevu se ztrátou rány a vzdálenosti.
- (2) S jednou trestnou ranou hráč může využít úlevu zpátky po linii v rámci daného bankru.
- (3) S jednou trestnou ranou hráč může využít úlevu do strany v rámci daného bankru.
- (4) S celkovým trestem dvou ran hráč může využít úlevu zpátky po linii mimo bankr, přičemž linie je určena spojnicí jamky a původní polohy míče.

DIAGRAM 16.1c: ÚLEVA OD ABNORMÁLNÍHO STAVU HŘIŠTĚ V BANKRU

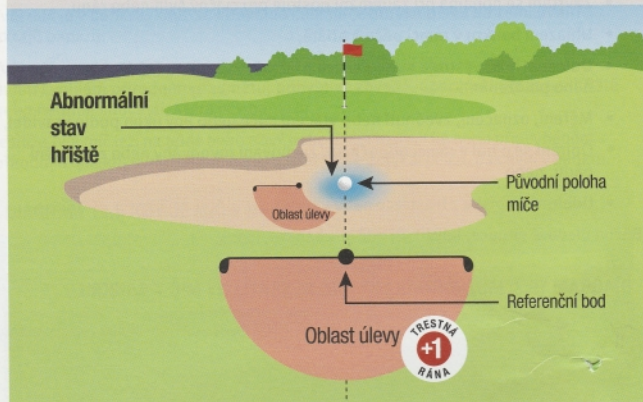


Diagram předpokládá pravorukého hráče. Když dochází k překážení abnormálního stavu hřiště v bankru, může hráč využít beztrestnou úlevu v bankru podle Pravidla 16.1b.

Připomínka:

- Při využití beztrestné úlevy musíš využít úplnou úlevu od jakéhokoli překážení daného abnormálního stavu hřiště.
- Jestliže žádné takové místo v bankru neexistuje, stále ještě můžeš využít beztrestnou úlevu tak, že si za referenční bod zvolíš místo maximální možné úlevy v rámci daného bankru.

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

Referenční bod	Velikost oblasti úlevy	Omezení oblasti úlevy
Bod na hřišti zvolený hráčem, který je mimo daný bankr, je na dané spojnici a je dále od jamky než původní místo (bez omezení, jak daleko dozadu po dané spojnici)	Jedna délka hole od referenčního bodu 	Oblast úlevy: <ul style="list-style-type: none"> • nesmí být blíže jamce než referenční bod, a • může být v jakékoli oblasti hřiště

Připomínka:

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

Jamkoviště – Základní pravidla a běžné úlevy (Pravidlo 13)

Tvůj míč je na jamkovišti, když jakákoli část míče:

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Běžné úlevové situace, když Tvůj míč je na jamkovišti, jsou:

DIAGRAM 16.1d: ÚLEVA OD ABNORMÁLNÍHO STAVU HŘIŠTĚ NA JAMKOVÍŠTI

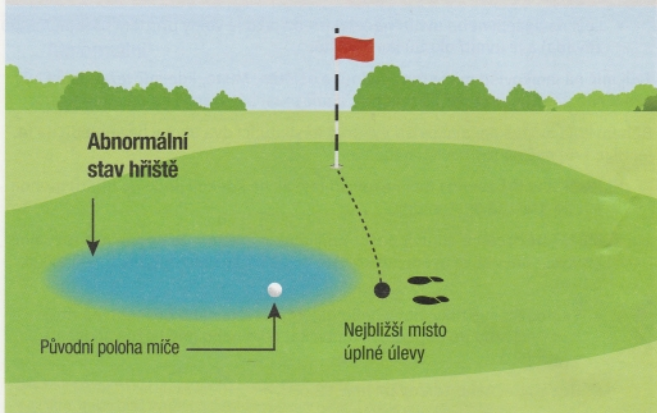


Diagram předpokládá levorukého hráče. Když je míč na jamkovišti a dochází k překážení abnormálního stavu hřiště, může hráč využít beztržnou úlevu tak, že umístí míč na nejbližší místo úplné úlevy. Nejbližší místo úplné úlevy musí být buď na jamkovišti nebo v poli.

Referenční bod	Velikost oblasti úlevy	Omezení oblasti úlevy
Nejbližší místo úplné úlevy	Míč musí být umístěn na nejbližší místo úplné úlevy	Nejbližší místo úplné úlevy musí být buď: <ul style="list-style-type: none"> • na jamkovišti, nebo • v poli

Připomínka:

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

Praporková tyč (Pravidlo 13.2)

Praporkovou tyč můžeš ponechat v jamce, nebo ji můžeš nechat odstranit (včetně toho, že si ji necháš někým obsluhovat aby ji odstranil poté, co zahraješ ránu a Tvůj míč je v pohybu), avšak musíš se k jednomu nebo druhému rozhodnout předtím, než zahraješ ránu.

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

Hledání a identifikace míče (Pravidlo 7)

Můžeš míč řádně hledat tak, že podnikáš rozumné kroky k jeho nalezení a identifikaci, jako je odsunutí nebo ohnutí trávy, křoví, větví stromů nebo dalších rostoucích nebo připojených přírodních objektů.

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

Jestliže míčem během hledání nebo identifikace náhodou pohneš Ty, Tvůj soupeř nebo kdokoli jiný, není to trestné, ale míč musí být vrácen na původní místo.

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

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

Hraj hřiště, jak ho nalezeš (Pravidlo 8)

„Hraj hřiště, jak ho nalezeš“ je jedním z centrálních principů celé hry.

Když se Tvůj míč zastaví, musíš běžně akceptovat podmínky ovlivňující ránu a nesmíš je předtím, než míč odehraješ, nijak zlepšit.

Nesmíš si zlepšit:

- Polohu svého míče,
- Prostor svého zamýšleného postoje,
- Prostor svého zamýšleného švihů,
- Svůj směr hry, nebo
- Oblast úlevy, do které budeš spouštět nebo umísťovat míč,

tím, že bys odsunul, ohnul nebo zlomil nějaký:

- Rostoucí nebo připojený přírodní objekt
- Nepohyblivou závalu
- Nedílnou součást, nebo
- Hraniční objekt.

Hraj míč, jak leží (Pravidlo 9)

„Hraj míč, jak leží“ je jedním z centrálních principů celé hry.

Svůj míč v klidu na hřišti musíš hrát, jak leží, **vyjma** když Ti Pravidla nařizují nebo umožňují:

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

Jestliže se Tvůj míč zastavil a následně s ním pohnuly přírodní síly, jako je voda nebo vítr, musíš ho hrát z jeho nového místa. Avšak jestliže míč byl na jamkovišti a pohnul se poté, co byl zvednut a vrácen, musíš ho vrátit na původní místo.

Jestliže Tvůj míč v klidu někdo zvedne nebo s ním pohne, nebo když se míč pohne vlivem vnějšího vlivu, musí být vrácen na původní místo.

V blízkosti jakéhokoli míče v klidu bys měl být opatrný, protože když způsobilš, že se pohne Tvůj míč nebo míč Tvého soupeře, běžně obdržíš trest (vyjma na jamkovišti).

Zvednutí a vrácení míče (Pravidlo 14.1 a 14.2)

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

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

Svůj míč můžeš podle Pravidel zvednout pouze Ty sám nebo někdo, koho tím pověříš, **avšak** jestliže je Tvůj míč na jamkovišti, může ho zvednout také Tvůj nosič.

Jestliže musí být Tvůj míč vrácen poté, co byl zvednut nebo pohnut, musí se běžně použít původní míč.

Svůj míč můžeš podle Pravidel vrátit pouze Ty sám nebo ta osoba, která ho zvednula nebo s ním pohnula.

Tvůj míč musí být vrácen na své původní místo (které, když není známo, musí být odhadnuto).

Spuštění míče v oblasti úlevy (Pravidlo 14.3)

Kdykoli spouštíš míč podle tohoto Pravidla, můžeš použít jakýkoli míč.

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

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

„Výška kolen“ znamená úroveň výšky Tvého kolene, když stojíš.

- Míč musí být spuštěn v oblasti úlevy. Ty sám, když spouštíš míč, můžeš stát buď uvnitř oblasti úlevy nebo mimo ni.

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

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

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

Když se Tvůj míč spuštěný správným způsobem zastaví mimo oblast úlevy, musíš spustit míč správným způsobem ještě jednou.

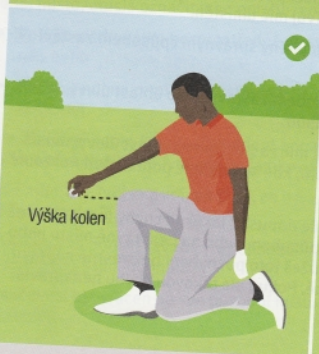
Jestliže se i při tomto druhém pokusu Tvůj míč zastaví mimo oblast úlevy, musíš dokončit úlevu tak, že umístíš míč na místo, kde se Tvůj míč poprvé dotknul země při druhém spuštění.

Jestliže se při spuštění nebo umístění míče dopustíš jakékoli chyby (neoprávněně nahradíš míč, spustíš míč nesprávným způsobem nebo na nesprávné místo nebo se míč na nesprávném místě zastaví), můžeš toto pochybení beztestně napravit tak, že míč zvedneš a postupuješ správně. Pokud ale takovou chybu nenapravíš a míč odehraješ, obdržíš příslušný trest.

DIAGRAM 14.3b: SPOUŠTĚNÍ Z VÝŠKY KOLEN

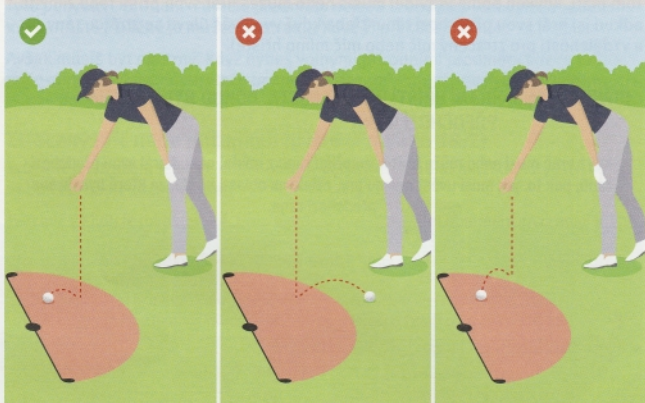
Povoleno

Zakázáno



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

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



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

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

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

Pravidlo je: Když míč stracen nebo je mimo hřiště, musí postupovat se ztrátou rány a vyzváněním tak, že si připočítá jednu trestnou ránu a hraje míč v misku, odkud si hrál svou příchozí ránu (viz Diagram 14.4).

Hraní rány z místa, odkud byla hrána předchozí rána (Pravidlo 14.6)

Toto platí, kdykoli podle Pravidel musíš nebo můžeš hrát svou příští ránu z místa, odkud jsi hrál svou předchozí ránu (třeba když využíváš úlevu se ztrátou rány a vzdálenosti pro ztracený míč nebo míč mimo hřiště).

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

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

Odpaliště



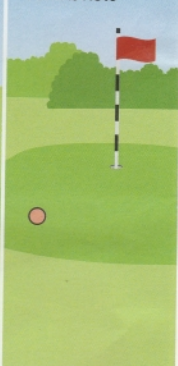
Předchozí rána byla hrána z odpaliště, takže míč musí být hrán z libovolného místa na odpališti.

Pole, bankr nebo trestná oblast



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

Jamkoviště



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

Úleva od volných přírodních předmětů a pohyblivých závad (Pravidlo 15)

Tyto pohyblivé přírodní a umělé předměty nejsou brány jako zamýšlená součást výzvy hřiště a běžně je můžeš odstranit, když Ti překážejí ve hře.

Avšak musíš být opatrný, když hýbeš volnými přírodními předměty blízko svého míče mimo jamkoviště, protože pokud bys tím způsobil, že se Tvůj míč pohne, budeš potrestán.

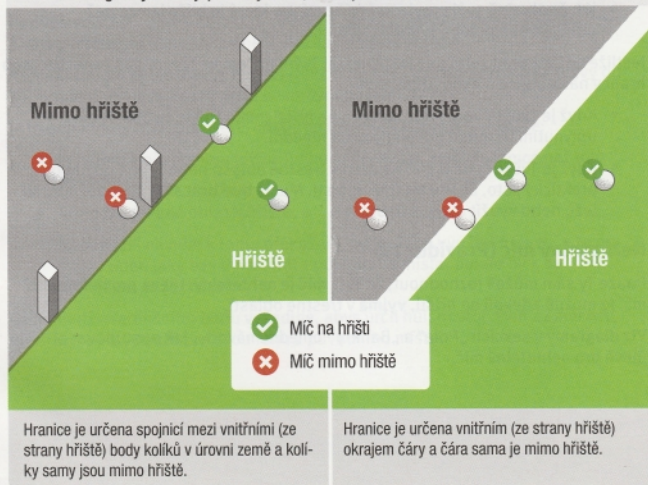
Ztracený míč nebo míč mimo hřiště (Pravidlo 18.2)

Tvůj míč je ztracen, jestliže není nalezen do tří minut od okamžiku, kdy jste ho Ty nebo Tvůj nosič začali hledat.

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

DIAGRAM 18.2a: KDY JE MÍČ MIMO HŘIŠTĚ

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



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

Provizorní míč (Pravidlo 18.3)

Jestliže Tvůj míč může být ztracen nebo může být mimo hřiště, můžeš, abys ušetřil čas, hrát provizorně další míč s trestem ztráty rány a vzdálenosti. **Avšak** nemůžeš hrát provizorní míč, jestliže si jsi vědom, že Tvůj původní míč je v trestné oblasti.

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

Nestačí, abys řekl, že budeš hrát další míč nebo že budeš hrát znovu. Musíš použít slovo „provizorní“ nebo dát jiným způsobem zřetelně najevo, že budeš hrát míč provizorně podle Pravidla 18.3.

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

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

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

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

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

Nehratelný míč (Pravidlo 19)

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

Viz diagramy v sekcích „Pole“ a „Bankry“ ohledně návodu, jak postupovat při úlevě pro nehratelný míč.

Důležité pojmy a vysvětlivky

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

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

Dohraný: Jestliže Tvůj míč po úderu skončí v jamce a zastaví se tam, přičemž je celý pod úrovní povrchu jamkoviště.

Ve speciálním případě, když se Tvůj míč opírá o praporkovou tyč v jamce, se Tvůj míč považuje za dohraný, jestliže se jeho libovolná část nachází pod povrchem jamkoviště.

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

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

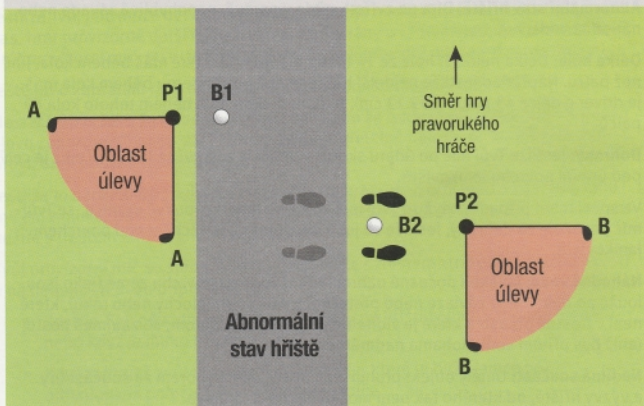
Nejbližší místo úplné úlevy: Tvůj referenční bod pro využití beztrestné úlevy od abnormálního stavu hřiště nebo nesprávného jamkoviště.

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

- Je nejbliže původnímu místu Tvého míče, **avšak** ne blíže jamce než toto původní místo,
- Je v požadované oblasti hřiště, a
- Nedochází na něm k tomu překážení, od kterého využíváš úlevu, a to pro stejný úder, jaký by býval hrál z původního místa, pokud by k danému překážení nedocházelo.

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

NEJBLIŽŠÍ MÍSTO ÚPLNÉ ÚLEVY



B1 = pozice míče na abnormálním stavu hřiště

P1 = nejbližší místo úplné úlevy pro B1

Oblast úlevy P1-A-A = prostor, do kterého se míč musí spustit, o poloměru jedné délky hole z bodu P1

B2 = pozice míče blízko abnormálního stavu hřiště

☞ = pomyslný postoj odpovídající hrani míče z bodu P2 holí, kterou by si býval hráč zvolil

P2 = nejbližší místo úplné úlevy pro B2

Oblast úlevy P2-B-B = prostor, do kterého se míč musí spustit, o poloměru jedné délky hole z bodu P2

Nepohyblivá závada: Jakákoli závada, která nemůže být přesunuta bez vynaložení nadměrného úsilí, nebo aniž by došlo k poškození závady nebo hřiště.

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

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

Pohyblivá závada: Závada, která může být přesunuta s vynaložením rozumného úsilí a aniž by došlo k poškození závady nebo hřiště.

Jestliže část nepohyblivé závady nebo nedílné součásti (jako jsou vrata, dveře nebo část upevněného kabelu) splňuje tyto dvě podmínky, pak je tato část považována za pohyblivou závadu. **Avšak** toto neplatí, jestliže tato pohyblivá část nepohyblivé závady nebo nedílné součásti není určena k tomu, aby se s ní hýbalo (jako je uvolněný kámen v kamenné zdi).

Trestná oblast: Oblast, ze které můžeš využít úlevu s jednou trestnou ranou, pokud se v ní Tvůj míč zastaví.

Volný přírodní předmět: Jakýkoli volný přírodní objekt, jako jsou:

- Kameny, stébla trávy, listy, větve a klacíky,
- Mrtvá zvířata a zvířecí trus,
- Červi, hmyz a podobná zvířata, jež mohou být snadno odstraněna, stejně jako hromádky či sítě (jako jsou žížalince nebo mraveniště), které budují, a
- Hroudy pevné zeminy (včetně špuntů po provzdušňování).

Tyto přírodní objekty nejsou volné, jestliže jsou:

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

Zabořený: Když je Tvůj míč ve svém vlastním důlku po dopadu jako následek Tvé předchozí rány a když se jeho libovolná část nachází pod úrovní země. Tvůj míč se nemusí nutně dotýkat půdy, aby byl zabořený (například mezi míčem a půdou může být tráva nebo volné přírodní předměty).

DIAGRAM 16.3a: KDY JE MÍČ ZABOŘENÝ



Míč je zabořený

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

← Úroveň země



Míč je zabořený

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



Míč NENÍ zabořený

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

Závada (viz též nepohyblivá a pohyblivá závada): Jakýkoli umělý objekt **vyjma** nedílných součástí a hraničních objektů.

Příklady závad:

- Silnice a cesty s umělým povrchem, včetně umělých krajnic a okrajů.
- Budovy a vozidla.
- Postřikovače, drenáže a další součásti závlahového systému.
- Výstroj hráčů, praporkové tyče a hrábě.

Zlepšit: Změnit jednu nebo více podmínek ovlivňujících Tvou ránu nebo jiných fyzických podmínek ovlivňujících Tvou hru tak, že získáš případnou výhodu pro svou ránu.

Známo nebo prakticky jisto: Standard pro rozhodování, co se stalo s Tvým míčem – například jestli Tvůj míč skončil v trestné oblasti, jestli se pohnul nebo co způsobilo, že se pohnul.

Známo nebo prakticky jisto znamená víc než jen, že daná věc je možná nebo pravděpodobná. Znamená to, že buď:

- Existuje přesvědčivý důkaz, že se dotyčná událost s Tvým míčem skutečně stala, jako když jsi to Ty nebo jiný svědek viděl, nebo
- Ačkoli existuje určitá velmi malá pochybnost, veškeré rozumně dostupné důkazy nasvědčují, že dotyčná událost nastala s pravděpodobností alespoň 95%.

Ztracen: Status míče, který nebyl nalezen do tří minut od okamžiku, kdy jste ho Ty nebo Tvůj nosič (nebo Tvůj partner nebo partnerův nosič) začali hledat.

Ztráta rány a vzdálenosti: Postup a trest, když využíváš úlevu tím, že hraješ míč z místa, odkud jsi hrál svou předchozí ránu.

Doporučení ohledně tempa hry

Kolo má být hráno ve svižném tempu.

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

Po celé kolo bys měl hrát ve svižném tempu, včetně času spotřebovaného na:

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

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

Když je na Tobě řada ve hře:

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

Ve hře na rány hraj tzv. „ready golf“ bezpečným a odpovědným způsobem.

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

Ready golf

Ready golf znamená hrát, jakmile jsi připraven – nemusíš čekat, až odehraje hráč, který je nejdál od jamky.

Situace, kdy bys měl hrát Ready golf:

- Když nejvzdálenější hráč má obtížnou ránu a zvažuje své možnosti.
- Když jiný hráč ve skupině čeká na uvolnění jamkoviště, zatímco Ty budeš hrát kratší ránu před jamkoviště.
- Na odpališti, když hráč, který je na řadě, se zdržel.
- Když můžeš napřed zahrát svůj míč a teprve pak jít pomoci s hledáním jiného míče.

Když je to možné, dej ostatním hráčům na vědomí, že budeš hrát.

Vždy se ale ujisti, že svou hrou mimo pořadí nikoho neohrožíš, nevyrušíš ani neomezíš.