



Pravidlá golfu

Platné od januára 2023



R&A so sídlom v St. Andrews, Škótsko spoločne s USGA so sídlom vo Liberty Corner, New Jersey celosvetovo riadia hru, vrátane tvorby a výkladu Pravidiel golfu.

Pri spolupráci na vydaní týchto Pravidiel, R&A a USGA pôsobia v rozdielnych pracovných autoritách. USGA je zodpovedná za administráciu Pravidiel v Spojených štátoch amerických, ich teritóriách a v Mexiku, R&A so súhlasom pridružených golfových organizácií má rovnaké právomoci v ostatných častiach sveta.

R&A a USGA si spoločne vyhradzujú právo na zmenu Pravidiel a ich výkladu.

www.RandA.org

www.USGA.org

Obsah

Predslov k vydaniu Pravidiel golfu 2023	8
Hlavné zmeny zavedené v Pravidlách golfu 2023	15
Ako používať publikáciu Pravidlá golfu	17
I. Všeobecné pravidlá golfovej hry (Pravidlá 1-4)	19
Pravidlo 1 – Golfová hra, Správanie hráča a Pravidlá	20
1.1 Golfová hra	20
1.2 Štandardy správania sa hráča	20
1.3 Hra v súlade s Pravidlami	21
Pravidlo 2 – Ihrisko	25
2.1 Hranice ihriska a územie mimo hraníc ihriska	25
2.2 Definované zóny ihriska	25
2.3 Objekty alebo podmienky, ktoré by mohli prekážať pri hre	27
2.4 Zóny zo zákazom hry	27
Pravidlo 3 – Súťaž	28
3.1 Hlavné zložky každej súťaže	28
3.2 Hra na jamky	29
3.3 Hra na rany	34
Pravidlo 4 – Výstroj hráča	38
4.1 Palice	38
4.2 Lopty	43
4.3 Používanie výstroja	44
II. Hratie kola a jamky (Pravidlá 5-6)	49
Pravidlo 5 – Hratie kola	50
5.1 Význam kola	50
5.2 Tréningovanie na ihrisku pred alebo medzi kolami	50
5.3 Začiatok a koniec kola	51
5.4 Hra v skupinách	52
5.5 Tréning počas kola, alebo kým je hra prerušená	53
5.6 Neodôvodnené zdržiavanie hry; Optimálne tempo hry	54
5.7 Prerušenie hry; Obnovenie hry	55

Pravidlo 6 – Hratie jamky	59
6.1 Začatie hry na jamke	59
6.2 Hratie lopty z odpaliska	60
6.3 Lopta použitá pri hre na jamke	63
6.4 Poradie v hre pri hratí jamky	65
6.5 Dohratie jamky	68
III. Hratie lopty (Pravidlá 7 - 11)	69
Pravidlo 7 – Hľadanie lopty; Nájdenie a identifikovanie lopty	70
7.1 Ako správne hľadať loptu	70
7.2 Ako identifikovať loptu	71
7.3 Zdvihnutie lopty z dôvodu jej identifikácie	71
7.4 Lopta náhodne pohnutá počas hľadania alebo identifikácie	72
Pravidlo 8 – Ihrisko hraté tak ako je nájdené	73
8.1 Hráčove úkony zlepšujúce podmienky ovplyvňujúce ranu	73
8.2 Zámerné úkony hráča smerujúce k zmene materiálnych podmienok na ovplyvnenie lopty v pokoji, alebo rany, ktorá sa ide zahrať	77
8.3 Zámerné úkony hráča smerujúce k zmene materiálnych podmienok na ovplyvnenie lopty iného hráča v pokoji, alebo rany, ktorá sa ide zahrať	78
Pravidlo 9 – Lopta sa hrá ako leží; Lopta v pokoji zdvihnutá alebo pohnutá	79
9.1 Lopta sa hrá ako leží	79
9.2 Rozhodovanie či sa lopta pohla a čo spôsobilo jej pohnutie	80
9.3 Lopta pohnutá prírodnými silami	80
9.4 Lopta zdvihnutá alebo pohnutá hráčom	81
9.5 Lopta zdvihnutá alebo pohnutá súperom v hre na jamky	82
9.6 Lopta zdvihnutá alebo pohnutá vonkajším vplyvom	83
9.7 Markovátka zdvihnuté alebo pohnuté	84
Pravidlo 10 – Príprava na a zahratie rany; Rada a Pomoc; Nosiči	85
10.1 Zahratie rany	85
10.2 Rada a iná pomoc	87
10.3 Nosiči	90
Pravidlo 11 – Lopta v pohybe zasiahne osobu, zviera, objekt alebo predmet; Úmyselné úkony ovplyvňujúce loptu v pohybe	94
11.1 Lopta v pohybe náhodne zasiahne osobu, alebo vonkajší vplyv	94
11.2 Lopta v pohybe úmyselne vychýlená, alebo zastavená osobou	96
11.3 Zámerné pohnutie predmetov, alebo zmena podmienok s úmyslom ovplyvniť loptu v pohybe	98

IV. Špecifické Pravidlá vzťahujúce sa na pieskové prekážky a jamkoviská (Pravidlá 12 – 13)	99
Pravidlo 12 – Pieskové prekážky	100
12.1 Kedy je lopta v pieskovej prekážke	101
12.2 Hratie lopty v pieskovej prekážke	101
12.3 Špecifické Pravidlá pre úľavu pre loptu v pieskovej prekážke	102
Pravidlo 13 – Jamkoviská	103
13.1 Úkony dovoľené alebo vyžadované na jamkoviskách	103
13.2 Vlajka	108
13.3 Lopta presahujúca jamku	112
V. Zdvihnutie a vrátenie lopty do hry (Pravidlo 14)	113
Pravidlo 14 – Postupy vzťahujúce sa na loptu: označenie, zdvihnutie a čistenie; Umiestnenie na miesto; Spustenie do zóny úľavy; Hra z nesprávneho miesta	114
14.1 Označenie, zdvihnutie a čistenie lopty	114
14.2 Vrátenie lopty na miesto	115
14.3 Spustenie lopty do zóny úľavy	118
14.4 Kedy je hráčova lopta späť v hre, po tom ako bola pôvodná lopta mimo hry	123
14.5 Napravenie chyby vzniknutej pri nahradení, vrátení, spustení alebo umiestnení lopty	124
14.6 Zahratie rany z miesta, z ktorého bola zahratá predchádzajúca rana	125
14.7 Hra z nesprávneho miesta	127
VI. Beztrestná úľava (Pravidlá 15 – 16)	129
Pravidlo 15 – Úľava od voľných prírodných predmetov, pohyblivých zábran (vrátane lopty alebo markovátka pomáhajúceho alebo prekážajúceho pri hre)	130
15.1 Voľné prírodné predmety	130
15.2 Pohyblivé zábrany	131
15.3 Lopta alebo markovátka pomáhajúce alebo prekážajúce pri hre	134
Pravidlo 16 – Úľava od abnormálnych podmienok ihriska (vrátane nepohyblivých zábran); Nebezpečenstvo spôsobené zvieratom; Zaborená lopta	137
16.1 Abnormálne podmienky ihriska (vrátane nepohyblivých zábran)	137
16.2 Nebezpečenstvo spôsobené zvieratom	144
16.3 Zaborená lopta	145
16.4 Zdvihnutie lopty z dôvodu preverenia či leží v podmienkach dovoľujúcich úľavu	148

VII. Trestná úľava (Pravidlá 17 – 19)	149
Pravidlo 17 – Trestné zóny	150
17.1 Možnosti pre loptu v trestnej zóne	150
17.2 Možnosti po zahratí lopty z trestnej zóny	155
17.3 Žiadne úľavy podľa iných Pravidiel pre loptu v trestnej zóne	158
Pravidlo 18 – Trestná rana a strata vzdialenosti; Stratená lopta alebo lopta mimo hraníc ihriska; Provizórna lopta	159
18.1 Úľava s trestnou ranou a stratou vzdialenosti dovolená kedykoľvek	159
18.2 Lopta stratená alebo mimo hraníc ihriska: Úľava s trestnou ranou a stratou vzdialenosti musí byť uplatnená	160
18.3 Provizórna lopta	162
Pravidlo 19 – Nehrateľná lopta	166
19.1 Hráč sa môže rozhodnúť uplatniť úľavu pre nehrateľnú loptu kedykoľvek s výnimkou trestnej zóny	166
19.2 Možnosti úľavy pre nehrateľnú loptu v hracom poli alebo na jamkovisku	166
19.3 Možnosti úľavy pre nehrateľnú loptu v pieskovej prekážke	169
VIII. Postupy pre hráčov a Súťažný výbor pri sporoch vzniknutých pri aplikácii Pravidiel (Pravidlo 20)	171
Pravidlo 20 – Riešenie sporov počas kola; Rozhodnutia rozhodcu a súťažného výboru	172
20.1 Riešenie sporných situácií počas kola	172
20.2 Rozhodnutia sporov podľa Pravidiel	176
20.3 Situácie nezahrnuté v Pravidlách	178
IX. Iné formy hry (Pravidlá 21 - 24)	179
Pravidlo 21 – Iné formy hry jednotlivcov na rany a na jamky	180
21.1 Stableford	180
21.2 Maximálny výsledok	183
21.3 Par/Bogey	185
21.4 Hra na jamky s tromi loptami	187
21.5 Iné formy golfovej hry	188
Pravidlo 22 – Štvorhry (známe aj ako striedavá rana)	189
22.1 Podstata Štvorhier	189
22.2 Ktorýkoľvek z partnerov môže zastupovať stranu	189
22.3 Strana sa musí striedať pri zahrávaní rán	190
22.4 Začatie kola	190
22.5 Partneri môžu zdieľať palice	191
22.6 Obmedzenia pre postavenie partnera za hráčom pri rane	191

Pravidlo 23 – Hra so štyrmi loptami	192
23.1 Podstata Hry so štyrmi loptami	192
23.2 Výsledok (bodovanie) v Hre so štyrmi loptami	192
23.3 Kedy kolo začína a končí; Kedy je jamka dohratá	194
23.4 Jeden alebo obidvaja partneri môžu zastupovať stranu	195
23.5 Hráčov úkon ovplyvňujúci partnerovu hru	195
23.6 Poradie v hre pre stranu	196
23.7 Partneri môžu zdieľať palice	196
23.8 Obmedzenia pre postavenie hráča za partnerom počas zahrávania rany	196
23.9 Kedy sa tresty uplatňujú len na jedného partnera, alebo sa uplatňujú na obidvoch partnerov	197
Pravidlo 24 – Súťaže družstiev	199
24.1 Podstata Súťaží družstiev	199
24.2 Podmienky Súťaže družstiev	199
24.3 Kapitán družstva	199
24.4 Rada dovolená v Súťaži družstiev	199
X. Úpravy pre hráčov so zdravotným postihnutím (Pravidlo 25)	201
Pravidlo 25 – Úpravy pre hráčov so zdravotným postihnutím	202
25.1 Prehľad	202
25.2 Úpravy pre nevidiacich hráčov	203
25.3 Úpravy pre hráčov s amputáciami	205
25.4 Úpravy pre hráčov, ktorí používajú pomôcky na pohyb	206
25.5 Úpravy pre hráčov s mentálnym postihnutím	210
25.6 Všeobecné ustanovenia pre všetky kategórie zdravotného postihnutia	211
X. Definície	213
Register	239
Iné Publikácie	256

Predslov k vydaniu Pravidiel golfu 2023.

Vitajte v Pravidlách golfu platných od januára 2023 pre golfistov na celom svete. Toto nové vydanie, pri dodržaní princípov, ktorými sa R&A a USGA vždy riadili pri riadení hry, pokračuje v procese modernizácie, ktorý začal pred desiatimi rokmi používaním jednoduchšieho jazyka, praktického prístupu a intuitívnych odpovedí. Našou súčasnou stratégiou zostáva zabezpečiť, aby boli Pravidlá konzistentnejšie, jednoduchšie a prístupnejšie a ak je to možné, menej trestajúce. Hlavné zmeny sú uvedené na stranách 15 a 16.

Upravené Pravidlá golfu pre hráčov so zdravotným postihnutím sú teraz začlenené do hlavného dokumentu Pravidiel ako Pravidlo 25. Tento dôležitý vývoj potvrdzuje náš záväzok zabezpečiť, aby hra bola umožnená všetkým, ktorí sa chcú zúčastniť a súťažiť. Niekoľko najnovších úprav je navrhnutých tak, aby pomáhali rozhodcom a súťažným výborom pri uplatňovaní Pravidiel, pri primárnom zameraní na hráča. Pribudlo používanie diagramov na ilustráciu aplikácie Pravidiel a zjednodušilo mnohé v aplikácii trestov. Užitočné informácie boli tiež prenesené z objasnení do príslušných Pravidiel. Zachované objasnenia zostávajú uvedené v Oficiálnej príručke k Pravidlám golfu a ich počet sa teraz výrazne znížil. Ich aktualizácie budú naďalej zverejňované štvrtročne na webových stránkach R&A a USGA.

Informácie uvedené v hráčskej edícii Pravidiel golfu, ktorá bola predstavená pred štyrmi rokmi ako samostatná publikácia, teraz poskytuje v digitálnej oblasti forma, ktorá odráža spôsob, akým môžeme získať informácie a pomôcť pri znížení našej globálnej uhlíkovej stopy znížením tlače a distribúcie tlačených kópií.

Naše digitálne možnosti obsahujú množstvo vysvetľujúcich videí a diagramov spolu s odpoveďami na často kladené otázky. Všetky sú zamerané na pomoc pri uplatňovaní Pravidiel v situáciách, s ktorými sa hráči najčastejšie stretávajú. Lokalizácia vyžadovaných informácií je jednoduchšia vďaka novo vylepšeným funkciám vyhľadávania. Vyjadrujeme vďaka našim komisiám a zamestnancom za rozsiahlu a dôsledne vykonanú prácu pri príprave tohto nového vydania Pravidiel golfu a tiež všetkým ostatným, ktorí prispeli počas mimoriadnych a náročných podmienok spôsobených celosvetovou pandémiou.

Doug Norval
Predseda komisie Pravidiel Golfu
R&A Rules Limited

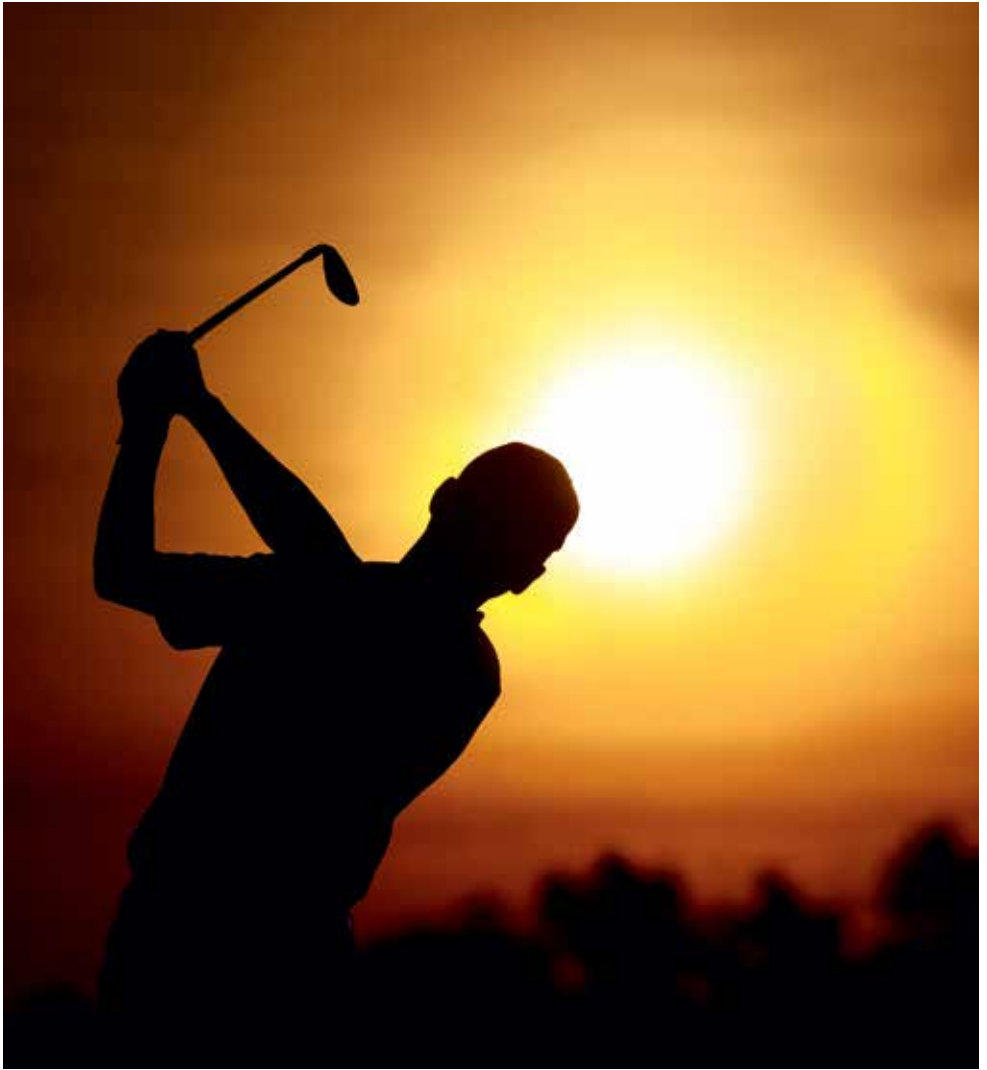
Kendra B. Graham
Predseda komisie Pravidiel Golfu
United States Golf Association



TIMELESS

The Rules of Golf have existed for over 270 years. Consistently evolving the Rules is a central tenet of golf, but this current iteration is a significant and laudable change, one that aspires to make the game more inclusive, approachable and welcoming to all.





PASSION.

Golfers of all abilities are universally passionate about the game. The significant changes outlined in this year's Rules of Golf reflect and embrace that passion among all golfers who play, in every corner of the world.



PRECISION

Golf is a game that requires a certain mindset. A game in which precision is met with reward. The Rules of Golf reflect this mindset – a set of precise standards to which every golfer holds themselves accountable. A code of honour and integrity, they are meant to be easily accessible so each golfer can be their own Rules authority.





CONNECTION

The evolving modernization of the Rules of Golf is the byproduct of listening to the voices of those who play the game. As a singular set of Rules, they embody and reinforce the special connections that exist among the golf community as a whole.



EVOLUTION.

Golf's greatest traditions will always reign, and the Rules will always evolve. Modernizing the Rules is integral to leading the game of golf into the future.



ROLEX



FOREVER GOLF.

A game universally beloved for its elegance and splendour, golf will always be a game of honour. Alongside The R&A and USGA, Rolex is proud to be a part of, and stand behind, golf's new rules and all that they represent for the future of the game, and those who love and play it.

R&A **USGA**


ROLEX

Hlavné zmeny v Pravidlách golfu na rok 2023

Špecifické Pravidlá

Pravidlo 1.3c(4) Uplatňovanie trestov za viacnásobné porušenie Pravidiel

Pravidlo bolo zmenené a doplnené tak, že určenie, či porušenia súvisia alebo nesúvisia, už nie je súčasťou jeho uplatňovania, čo znamená, že bude menej prípadov, keď sa uplatnia viacnásobné tresty.

Pravidlo 3.3b(4) Hráč, nie je zodpovedný za zobrazenie hendikepu na skóre karte, alebo za výpočet skóre

Pravidlo bolo zmenené a doplnené tak, že hráč už nemusí uvádzať svoj hendikep na svojej výsledkovej listine. Súťažný výbor je zodpovedný za výpočet hendikepovaných úderov hráča pre súťaž a ich použitie na výpočet čistého skóre hráča.

Pravidlo 4.1a(2) Použitie, oprava alebo výmena palice poškodenej počas kola

Pravidlo bolo zmenené a doplnené tak, aby umožňovalo hráčovi nahradiť poškodenú palicu za predpokladu, že palica nebola poškodená v hneve.

Pravidlo 6.3b(3) Nahradenie inej lopty pri hraní jamky

Trest za nesprávne nahradenú loptu sa znížil zo všeobecného trestu na jednu trestnú ranu.

Pravidlo 9.3 Lopta pohnutá prírodnými silami

Nová výnimka stanovuje, že lopta musí byť vrátená na miesto, ak sa po spustení, umiestnení alebo vrátení na miesto pohla a skotúlala do inej oblasti ihriska. To platí aj vtedy, ak je lopta v pokoji mimo hraníc ihriska.

Pravidlo 10.2b Iná pomoc

Pravidlo 10.2b bolo prepísané z dôvodu prehľadnosti a začlenenia kľúčových zásad objasnení vydaných v apríli 2019 na podporu pravidla z roku 2019.

Pravidlo 10.2b(1) a (2) bolo zmenené a doplnené tak, aby stanovovali, že ani nosič, ani žiadna iná osoba nesmie položiť predmet, aby pomohla hráčovi s líniou hry, alebo inými smerovými informáciami (napríklad, keď hráč nevidí vlajkovú tyč) a hráč sa nemôže vyhnúť trestu tým, že predmet odstráni pred vykonaním úderu.

Pravidlo 11.1b Lopta v pohybe náhodne zasiahne osobu, alebo vonkajší vplyv: miesto, odkiaľ sa musí lopta hrať

Pravidlo 11.1b bolo pre prehľadnosť prepísané.

Pravidlo 11.1b(2) bolo zmenené a doplnené tak, aby stanovovalo, že ak lopta hraná z jamkoviska zasiahne hmyz, hráča alebo palicu použitú na úder, lopta sa hrá tak, ako leží – úder sa neopakuje.

Pravidlo 21.1c Tresty v Stableforde.

Pravidlo sa mení a dopĺňa tak, aby stanovovalo, že tresty týkajúce sa palíc, času štartu a neodôvodneného zdržiavania sa teraz budú uplatňovať na jamke rovnakým spôsobom ako pri hre na rany. Rovnaká zmena a doplnenie sa týka Pravidla 21.3c (Tresty v par/bogey).

Pravidlo 25 Úpravy pre hráčov so zdravotným postihnutím

Zavedenie nového Pravidla 25 znamená, že úpravy uvedené v tomto Pravidle sa vzťahujú na všetky súťaže vrátane všetkých foriem hry.

Všeobecné zmeny

Postup pri uplatňovaní úľavy dozadu na línii

Postup pri uplatňovaní úľavy dozadu na línii sa mení a dopĺňa tak, aby sa zabezpečilo, že hráč je povinný spustiť loptu na línii. Miesto na línii, kde sa lopta prvýkrát dotkne zeme po spustení, vytvára zónu úľavy, ktorou je jedna dĺžka palice v akomkoľvek smere od tohto bodu. Táto zmena sa odráža v zmenách Pravidiel 14.3b(3), 16.1c(2), 17.1d(2), 19.2b a 19.3 a definícia zóny úľavy.

Ako postupovať, keď je potrebné opakovať ranu

Niekoľko Pravidiel, v ktorých sa používala fráza “rana sa nepočíta” (napríklad Pravidlo 11.1b), bolo zmenených a doplnených tak, že nezopakovanie rany, keď sa to vyžaduje, pričom stále ide o porušenie príslušného Pravidla, už nemá potenciál na diskvalifikáciu.

Ako používať knihu Pravidlá golfu

Pravidlá golfu majú byť komplexné a poskytujú odpovede na mnohé otázky, ktoré vznikajú v hre, ktorá sa hrá po celom svete na mnohých rôznych typoch ihrísk a hráčmi všetkých výkonností.

Táto kniha - Pravidlá golfu je určená pre tých, ktorí hru pripravujú a riadia a ktorí potrebujú odpovedať na rôzne otázky, ktoré môžu vzniknúť v súvislosti s golfovými súťažami.

Ak hľadáte odpoveď na otázku, alebo vyriešenie problému s Pravidlami na ihrisku, stránky Obsah (na začiatku knihy) môžu byť užitočným nástrojom, ktorý vám umožní nájsť Pravidlo, ktoré je relevantné pre danú situáciu.

Register (na konci knihy) vám tiež môže pomôcť rýchlo identifikovať Pravidlo, ktoré je relevantné pre danú situáciu. Napríklad:

- Ak hráč náhodne pohl svoj loptu na jamkovisku, identifikujte kľúčové slová v otázke, ako napríklad “lopta pohnutá” alebo “jamkovisko”.
- Príslušné Pravidlá (Pravidlo 9.4 a Pravidlo 13.1d) sa nachádzajú pod nadpismi “Lopta pohnutá” a “Jamkovisko” v registri.
- Čítanie tohto Pravidla potvrdí správnu odpoveď.

Okrem používania obsahu a registra v Pravidlách golfu vám aj nasledujúce body pomôžu pri efektívnom a presnom používaní tejto knihy Pravidiel:

Oboznámte sa s definíciami

Existuje viac ako 70 definovaných pojmov (napríklad abnormálne podmienky ihriska, hracie pole atď.) a tieto tvoria základ, okolo ktorého sú Pravidlá napísané. Dobrá znalosť definovaných pojmov (ktoré sú kurzívou uvedené v celej knihe a obsiahnuté v jednej časti na konci knihy) je veľmi dôležitá pre správne uplatňovanie Pravidiel.

Fakty súvisiace so situáciou

Ak chcete odpovedať na akúkoľvek otázku týkajúcu sa Pravidiel, musíte podrobne zvážiť fakty súvisiace s danou situáciou. Mali by ste identifikovať:

- Formu hry (je to hra na jamky, alebo hra na rany, jednotlivci, štvorhra, hra štyrmi loptami atď.).
- Kto je zapojený (je to hráč, partner alebo nosič, súper alebo ich nosiči, alebo vonkajší vplyv).
- V ktorej oblasti ihriska došlo k incidentu (bolo to na odpalisku, v pieskovej prekážke, v trestnej zóne, na jamkovisku atď.).
- Čo sa vlastne stalo.

- Aké boli zámery hráča (čo robil hráč a čo chcel robiť).
- Čas incidentu (je hráč stále na ihrisku, má hráč už odovzdanú skóre kartu, je súťaž uzavretá atď.).

Pozrite sa do knihy

Ako už bolo uvedené, knihu Pravidiel by mala poskytnúť odpoveď na väčšinu otázok, ktoré môžu na ihrisku vzniknúť. Ale aby sme pomohli rozhodcom, súťažným výborom a ďalším, ktorí chcú viac podrobností, uverejňujeme aj Oficiálnu príručku, ktorá obsahuje objasnenia pravidiel golfu a postupov výboru s odporúčaniami, ako organizovať hry a súťaže.



I

Všeobecné pravidlá
golfovej hry

PRAVIDLÁ 1-4



PRVIDLO

1

Golfová hra, správanie hráča a Pravidlá

Podstata Pravidla:

Pravidlo 1 poukazuje na tieto základné princípy hry:

- Hraj ihrisko v takom stave, ako ho nájdeš a hraj loptu ako leží.
- Hraj podľa Pravidiel a v súlade s podstatou a duchom hry.
- Si zodpovedný za uplatňovanie svojich vlastných trestov ak porušíš Pravidlo tak, aby si nemohol získať žiadnu potenciálnu výhodu nad súperom v hre na jamky alebo inými hráčmi v hre na rany.

1.1 Golfová hra

Golf je hra, pri ktorej sa na *ihrisku* počas kola odohrá 18 (alebo menej) jamiek udieraním lopty golfovou palicou.

Každá jamka sa začína zahratím úderu z odpaliska a končí dohratím lopty do jamky na *jamkovisku* (alebo keď Pravidlá určujú, že jamka je dohratá inak).

Pri každej *rane*, hráč:

- Hrá *ihrisko* v takom stave ako ho nájde, a
- Hrá loptu ako leží.

Ale existujú výnimky, pri ktorých Pravidlá dovoľujú hráčovi upraviť podmienky na *ihrisku* a vyžadujú alebo umožňujú hrať loptu z iného miesta, ako je to, na ktorom lopta leží.

1.2 Štandardy správania sa hráča

1.2a Správanie očakávané od všetkých hráčov

Od všetkých hráčov sa očakáva hra v súlade s jej podstatou a duchom tým, že:

- Jednajú v zmysle integrity hry – napríklad, dodržiavaním Pravidiel, uplatňovaním trestov a čestným správaním pri všetkých aspektoch hry.
- Prejavujú ohľad voči iným – napríklad, hrou v optimálnom tempe, dohliadaním na bezpečnosť hráčov, a nerušením iných hráčov pri hre.

- Prispievajú k dobrej starostlivosti o ihrisko – napríklad, upravovaním divotov, hrabaním piesku v pieskových prekážkach, opravovaním stôp po dopade lopty, a nespôsobovaním žiadneho neodôvodneného poškodenia ihriska.

Nedodržanie týchto zásad nebude potrestané s **výnimkou**, keď Súťažný výbor môže diskvalifikovať hráča za správanie v rozpore s podstatou a duchom hry a ak usúdi, že sa hráč dopustil vážneho nešportového správania.

Za závažné porušenie pravidiel správania hráča je považované také, ktoré je tak vzdialené od princípov a podstaty hry, že vylúčenie hráča zo súťaže je jasne opodstatnené.

Tresty iné ako diskvalifikácia môžu byť hráčovi za nešportové správanie udelené len vtedy, ak sú tieto tresty zahrnuté v kódexe správania podľa Pravidla 1.2b.

1.2b Zásady správania

Súťažný výbor môže stanoviť vlastné pravidlá správania sa hráča v zásadách správania, prijatých ako miestne Pravidlo.

- Zásady správania môžu zahŕňať tresty za porušenie stanovených štandardov správania, ako je jedna trestná rana alebo *všeobecný trest*.
- *Súťažný výbor* môže tiež diskvalifikovať hráča za vážne nešportové správanie, ktoré nie je v súlade so štandardami uvedenými v zásadách správania.

Pozri postupy Súťažného výboru, sekcia 5H (opisujúca štandardy správania sa hráča, ktoré môžu byť stanovené).

1.3 Hra v súlade s Pravidlami

1.3a Význam „Pravidiel“; Podmienky súťaže

Za „Pravidlá“ sa považujú:

- Pravidlá 1 – 25 a definície v týchto Pravidlách golfu, a
- Akékoľvek „Miestne pravidlá“, ktoré *Súťažný výbor* stanoví pre príslušnú súťaž alebo ihrisko.

Hráči sú tiež zodpovední za podriadenie sa „podmienkam súťaže“ stanovených *Súťažným výborom* (ako sú požiadavky na prihlásenie, forma a dátumy hry, počet kôl, a počet a poradie jamiek v kole).

Pozri postupy Súťažného výboru, Sekcia 5C a Sekcia 8 (Miestne pravidlá a kompletná zostava autorizovaného modelu Miestnych pravidiel); **Sekcia 5A** (Podmienky súťaže).

1.3b Uplatňovanie Pravidiel

(1) Hráčova zodpovednosť za uplatňovanie Pravidiel. Hráči sú zodpovední za uplatňovanie Pravidiel voči im samým:

- Od hráčov sa očakáva rozlišovanie kedy porušili Pravidlo a čestné uplatňovanie ich vlastných trestov.
 - » Ak hráč vie, že porušil Pravidlo, ktoré zahŕňa trest a zámerne neuplatní tento trest, hráč je **diskvalifikovaný**.
 - » Ak dvaja alebo viacerí hráči súhlasia s ignorovaním akéhokoľvek Pravidla alebo trestu, o ktorého uplatnení vedia a začali kolo, sú **diskvalifikovaní** (dokonca aj bez vykonania dohodnutého úkonu).
- Ak je nevyhnutné rozhodnúť spornú situáciu, hráč je zodpovedný za zváženie nie len jeho vlastných poznatkov o situácii, ale tiež všetkých informácií, ktoré sú dostupné.
- Hráč môže požiadať o pomoc s aplikáciou Pravidiel *rozhodcu* alebo *Súťažný výbor*, ale v prípade, že pomoc nie je dostupná v danom čase, hráč musí pokračovať v hre a konzultovať spornú situáciu s rozhodcom a *Súťažným výborom* keď budú k dispozícii (pozri Pravidlo 20.1).

(2) Akceptovanie hráčovho opodstatneného úsudku pri určovaní plochy kde sa uplatňujú Pravidlá.

- Veľa Pravidiel vyžaduje od hráča určenie miesta, bodu, línie, hranice, priestoru alebo inej plochy podľa Pravidiel, ako napr.:
 - » Odhadnutie kde lopta naposledy prešla okraj trestnej zóny.
 - » Odhadnutie alebo meranie pri spustení alebo umiestnení lopty pri uplatňovaní úľavy.
 - » Vrátenie lopty na jej pôvodné miesto (či už je miesto známe alebo odhadnuté).
 - » Určenie časti ihriska, kde sa lopta na ihrisku nachádza zahŕňa miesto, kde lopta leží na ihrisku, alebo
 - » Určenie, kde sa lopta dotýka, alebo nachádza na, alebo v abnormálnych podmienkach na ihrisku.
- Takéto určovanie plochy je potrebné vykonať starostlivo bez zdržiavania, ale často nemôže byť presné.
- Za predpokladu, že hráč urobí na presné určenie to čo sa môže vzhľadom na okolnosti odôvodnene očakávať, hráčov racionálny úsudok bude akceptovaný dokonca aj ak, po zahratí rany, video alebo iné zdroje informácií dodatočne preukážu, že určenie nebolo správne.
- Ak si hráč uvedomí nesprávnosť určenia pred zahratím rany, určenie musí byť napravené (pozri Pravidlo 14.5).

1.3c Tresty

(1) Úkony vyvolávajúce trest. Trest sa uplatňuje, keď porušenie Pravidla spôsobilo hráčove vlastné konanie, alebo konanie jeho nosiča (pozri Pravidlo 10.3c).

Trest sa tiež uplatňuje keď:

- Iná osoba vykoná úkon, ktorý by bol porušením Pravidiel, ak by bol vykonaný hráčom alebo nosičom a táto osoba koná na hráčovu žiadosť, alebo koná s hráčovým poverením, alebo
- Hráč vidí inú osobu ako sa chystá vykonať úkon vzťahujúci sa na hráčovu loptu alebo výstroj a vie, že tento úkon by bol porušením Pravidiel, ak by bol vykonaný hráčom alebo nosičom a nepodnikne žiadny odôvodnený krok k zabráneniu alebo zastaveniu tohto úkonu.

(2) Úrovne trestov. Zmyslom trestov je eliminovať akúkoľvek potenciálnu výhodu hráča. Existujú tri hlavné úrovne trestov.

- Trest jednej rany. Tento trest sa uplatňuje aj v hre na jamky aj v hre na rany v súlade s príslušným Pravidlom keď je buď (a) potenciálna výhoda hráča z porušenia malá alebo (b) hráč uplatňuje trestnú úľavu hrou z iného miesta ako miesto kde pôvodná lopta leží.
- Všeobecný trest (strata jamky v hre na jamky, dve trestné rany v hre na rany). Tento trest sa uplatňuje za porušenie väčšiny Pravidiel keď je potenciálna výhoda hráča významnejšia ako v prípadoch uplatnenia jednej trestnej rany.
- Diskvalifikácia. Aj v hre na jamky aj v hre na rany, hráč môže byť diskvalifikovaný zo súťaže za určité prehrešky alebo vážne porušenie Pravidiel (pozri Pravidlo 1.2) alebo keď je potenciálna výhoda hráča príliš veľká na dosiahnutie dôveryhodného výsledku.

(3) Žiadne možnosti zmeny trestov. Tresty je potrebné uplatňovať len v súlade s Pravidlami:

- Ani hráč ani *Súťažný výbor* nemá oprávnenie uplatňovať tresty iným spôsobom, a
- Nesprávny spôsob uplatnenia trestu alebo nezapočítanie trestu môže zostať v platnosti len ak je príliš neskoro na napravenie chyby (pozri Pravidlo 20.1b(2)-(4), 20.2d a 20.2e).

V hre na jamky, hráč a *súper* sa môžu dohodnúť ako rozhodnúť spornú situáciu súvisiacu s Pravidlami za podmienky, že sa nedohodnú na ignorovaní Pravidla, alebo trestu, o ktorom vedia, že platí (pozri Pravidlo 20.1b(1)).

(4) Uplatnenie trestov pri viacnásobnom porušení Pravidiel. To, či hráč dostane viacero trestov za porušenie viacerých Pravidiel alebo toho istého Pravidla viackrát závisí od toho, či došlo k predmetnej udalosti a od toho, čo hráč urobil.

Na účely uplatnenia tohto pravidla musia byť splnené tieto podmienky:

- Dokončenie rany a
- Byť si vedomý alebo byť informovaný o porušení Pravidiel (to zahŕňa, keď hráč vie, že porušil Pravidlo, keď je hráčovi povedané o porušení, alebo keď si hráč nie je istý, či porušil Pravidlo alebo nie).

Tresty sa uplatňujú takto:

- Jeden trest za viacnásobné porušenie medzi udalosťami: Ak hráč poruší viacero pravidiel alebo to isté pravidlo viackrát medzi jednotlivými udalosťami, hráč dostane iba jeden trest.

Ak majú porušenia pravidiel rôzne tresty, hráč dostane iba trest vyššej úrovne.

- Viacnásobné tresty za porušenie pred a po udalosti: Ak hráč poruší Pravidlo a potom poruší rovnaké Pravidlo alebo iné Pravidlo po prerušení udalosti, hráč dostane viacero trestov.

Výnimka – Nevrátenie pohnutej lopty: Ak je hráč povinný vrátiť pohnutú loptu na miesto podľa pravidla 9.4, ale neurobí tak a hrá z nesprávneho miesta, dostane iba všeobecný trest podľa pravidla 14.7a.

Všetky trestné rany, ktoré hráč dostane za uplatnenie trestnej úľavy (ako je jedna trestná rana podľa Pravidiel 17.1, 18.1 a 19.2), budú vždy doplnené k akýmkoľvek iným trestom.

PRAVIDLO

2

Ihrisko

Podstata Pravidla:

Pravidlo 2 predstavuje základné veci, ktoré by mal každý hráč o ihrisku vedieť:

- Existuje päť definovaných zón ihriska, a
- Existuje niekoľko typov definovaných predmetov a podmienok, ktoré môžu prekážať pri hre.

Je dôležité správne definovať zónu v ktorej lopta leží na ihrisku a status akýchkoľvek prekážajúcich objektov, predmetov a podmienok, pretože tie často ovplyvňujú hráčove možnosti pri hratí lopty alebo uplatňovaní úľavy.

2.1 Hranice ihriska a územie mimo hraníc ihriska

Golf sa hrá na *ihrisku*, ktorého hranice sú určené *Súťažným výborom*. Všetky plochy, ktoré nie sú súčasťou *ihriska* sú mimo *hraníc ihriska*.

2.2 Definované zóny ihriska

Existuje päť *zón ihriska*.

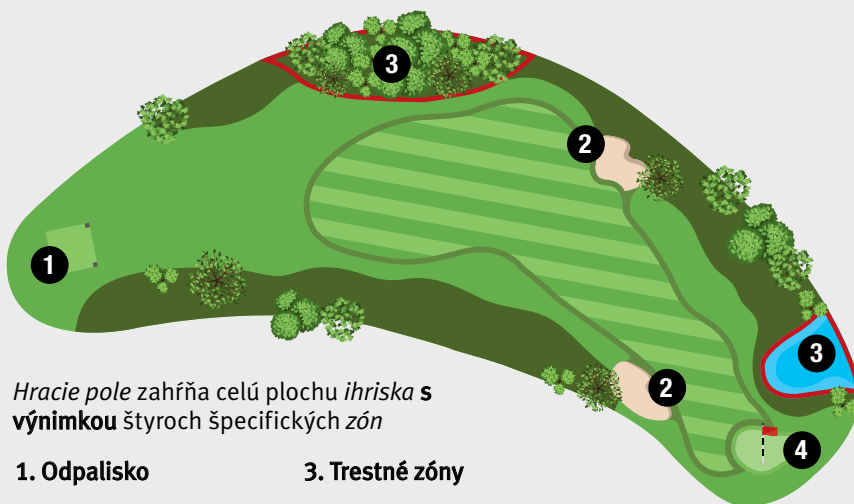
2.2a Hracie pole

Hracie pole zahŕňa celú plochu *ihriska* s **výnimkou** štyroch špecifických *zón ihriska* popísaných nižšie v Pravidle 2.2b

Nazýva sa hracie pole pretože:

- Predstavuje väčšinu plochy ihriska, z ktorej sa bude lopta najčastejšie hrať až kým lopta nebude ležať na *jamkovisku*.
- Zahŕňa každý typ zeme a všetky rastúce alebo upevnené objekty vyskytujúce sa na tomto území ako sú ferveje, raf a stromy.

OBRÁZOK 2.2: DEFINOVANÉ ZÓNY IHRISKA



Hracie pole zahŕňa celú plochu ihriska s výnimkou štyroch špecifických zón

- | | |
|----------------------|-----------------|
| 1. Odpalisko | 3. Trestné zóny |
| 2. Pieskové prekážky | 4. Jamkovisko |

2.2b Štyri špecifické zóny

Na štyri zóny ihriska nachádzajúce sa mimo hracieho poľa sa vzťahujú určité Pravidlá:

- *Odpalisko*, ktoré musí hráč využiť pri začínaní jamky, ktorú on alebo ona hrá (Pravidlo 6.2),
- Všetky *trestné zóny* (Pravidlo 17),
- Všetky *pieskové prekážky* (Pravidlo 12), a
- *Jamkovisko* jamky, ktorú hráč hrá (Pravidlo 13).

2.2c Určenie zóny ihriska, v ktorej lopta leží

Zóna ihriska, v ktorej leží hráčova lopta ovplyvňuje Pravidlá, ktoré sa uplatňujú pri hraní lopty alebo uplatňovaní úľavy.

S loptou sa narába vždy ako s ležiacou len v jednej zóne ihriska:

- Ak sa časť lopty nachádza aj v *hracom poli*, a aj v niektorej zo štyroch špecifických zón ihriska, narába sa s ňou ako s ležiacou v tejto špecifickej zóne ihriska.
- Ak sa časť lopty nachádza v dvoch špecifických zónach ihriska, narába sa s ňou ako s ležiacou v špecifickej zóne, ktorá je prvá v tomto poradí: *tretná zóna*, *piesková prekážka*, *jamkovisko*.

2.3 Objekty, predmety alebo podmienky, ktoré by mohli prekážať pri hre

Určité Pravidlá umožňujú beztretnú úľavu od prekážajúcich definovaných objektov, predmetov, alebo podmienok, ako sú:

- *Voľné prírodné predmety* (Pravidlo 15.1),
- *Pohyblivé zábrany* (Pravidlo 15.2), a
- *Abnormálne podmienky ihriska*, ktoré zahŕňa *zvieracie nory*, *pôdu v oprave*, *nepohyblivé zábrany*, a *dočasnú vodu* (Pravidlo 16.1).

Úľava nemôže byť uplatnená pri prekážaní *predmetmi definujúcimi hranice* alebo *integrálnymi súčasťami ihriska*, ktoré prekážajú pri hre.

2.4 Zóny so zákazom hry

Zóny so zákazom hry sú označené buď ako *abnormálne podmienky ihriska* (pozri Pravidlo 16.1f) alebo *tretné zóny* (pozri Pravidlo 17.1e), z ktorých hra nie je dovolená.

Hráč je povinný uplatniť úľavu keď:

- Jeho alebo jej lopta leží v *zóne so zákazom hry*, alebo
- *Zóna so zákazom hry* prekáža v priestore zamýšľaného *postoja*, alebo priestore zamýšľaného švihy pri hraní lopty mimo *zóny so zákazom hry* (pozri Pravidlo 16.1f a 17.1e).

Pozri postupy Súťažného výboru, sekcia 5H(1) (Kódex správania môže hráčovi nariadiť stáť kompletne mimo zóny bez hry).

PRAVIDLO

3

Súťaž

Podstata Pravidla:

Pravidlo 3 sa vzťahuje na tri hlavné zložky všetkých golfových súťaží:

- Hra na jamky alebo hra na rany
- Hra jednotlivcov alebo partnerov ako súčasť strany,
- Vyhodnocovanie brutto výsledkov (bez uplatnenia hendikepu) alebo netto výsledkov (s uplatnením hendikepu).

3.1 Hlavné ZLOŽKY KAŽDEJ SÚŤAŽE**3.1a Forma hry: Hra na jamky alebo hra na rany**

(1) Hra na jamky alebo hra na rany. Sú to veľmi rozdielne formy hier:

- V *hre na jamky* (pozri Pravidlo 3.2), hráč a *súper* hrajú zápas založený na počte vyhratých, prehratých a remizovaných jamiek.
- V štandardnej forme *hre na rany* (pozri Pravidlo 3.3) všetci hráči súťažia navzájom pričom je súťaž založená na celkovom výsledku – to znamená, súčet všetkých rán (zahratých rán a trestných rán) na každej jamke vo všetkých *kolách*.

Väčšina Pravidiel sa uplatňuje v oboch formách hier, ale určité Pravidlá sa vzťahujú len na jednu alebo druhú formu hry.

Pozri postupy súťažného výboru, sekcia 6C(11) (na zväžení Súťažného výboru či súťaž kombinuje dve formy hier v jednom kole).

(2) Iné formy hry na rany. Pravidlo 21 sa vzťahuje na iné formy hry na rany (*Stableford*, *Maximálny výsledok* a *Par/Bogey*), pri ktorých sa využívajú odlišné spôsoby vyhodnocovania výsledkov. Pravidlá 1 – 20 sa uplatňujú v týchto formách hier, ale modifikovaným spôsobom ako uvádza Pravidlo 21.

3.1b Spôsoby súťaženia: súťaž jednotlivcov alebo partnerská hra

Golf sa môže hrať ako súťaž jednotlivcov, hrajúcich za seba alebo súťaž *partnerov* hrajúcich spoločne ako jedna *strana*.

Hoci sa Pravidlá 1 – 20 a Pravidlo 25 vzťahujú na hru jednotlivcov, tiež sa uplatňujú aj:

- V súťažiach zahŕňajúcich *partnerov* (*Štvorhry* a *Hru so štyrmi loptami*), ale modifikovaným spôsobom podľa Pravidiel 22 a 23, a
- V súťažiach družstiev, ale modifikovaným spôsobom podľa Pravidla 24.

3.1c Spôsoby vyhodnocovania: Brutto výsledok alebo netto výsledok

(1) Súťaž s brutto výsledkom.

- Hráčov „brutto výsledok“ na jamke alebo za *kolo* je súčet všetkých rán (vrátane zahratých *rán* a trestných *rán*).
- Hráčov hendikep sa neuplatňuje.

(2) Hendikepové súťaž.

- Hráčov „netto výsledok“ na jamke alebo za *kolo* je brutto výsledok znížený o hendikepové rany hráča.
- Toto zabezpečuje, že hráči rôznych úrovní a schopností môžu súťažiť spravodlivým spôsobom.

3.2 Hra na jamky

Podstata Pravidla:

Hra na jamky má špecifické Pravidlá (konkrétne vzťahujúce sa na darovanie a informovanie o počte zahratých rán) pretože iba hráč a súper:

- Hrajú vzájomný zápas jeden proti druhému na každej jamke,
- Môžu navzájom sledovať svoju hru, a
- Môžu chrániť ich vlastné záujmy.

3.2a Výsledok na jamke a celého zápasu

(1) Víťazstvo na jamke. Hráč vyhráva jamku keď:

- Hráč dohrá jamku nižším počtom rán (vrátane zahratých *rán* a trestných *rán*), ako *súper*
- *Súper* daruje jamku, alebo
- *Súper* dostáva *všeobecný trest* (strata jamky).

Ak musí byť *súperova* lopta *dohratá do jamky* na remízu na jamke a lopta je následne vychýlená alebo zastavená akoukoľvek osobou v momente keď nie je žiadna odôvodnená šanca, že by mohla byť *dohratá do jamky* (ako keď sa lopta odkotúľala za *jamku* a nevráti sa odtiaľ späť), výsledok na jamke bol rozhodnutý a hráč vyhráva jamku (pozri Pravidlo 11.2a, výnimka).

(2) Remíza na jamke. Remíza na jamke (známe tiež ako „polenie“ jamky) nastáva keď:

- Hráč a *súper* dohrávajú jamku rovnakým počtom rán (vrátane zahratých *rán* a trestných rán), alebo
- Hráč a *súper* súhlasia s remízou na jamke (**ale** toto je dovolené keď aspoň jeden z hráčov zahral *ranu* na začatie hry na jamke).

(3) Víťazstvo v zápase. Hráč vyhráva zápas keď:

- Hráč vyhráva nad *súperom* o vyšší počet jamiek ako zostáva dohrať,
- *Súper* daruje zápas, alebo
- *Súper* je diskvalifikovaný.

(4) Predĺženie zápasu v prípade remízy. Ak je po poslednej jamke remíza:

- Zápas sa predlžuje vždy o jednu jamku až kým nie je známy víťaz. pozri Pravidlo 5.1 (predĺžený zápas je pokračovanie rovnakého *kola*, nie je to nové *kolo*).
- Jamky sa hrajú v rovnakom poradí ako v *kole*, pokiaľ *Súťažný výbor* nestanoví iné poradie.

Ale podmienky súťaže môžu stanoviť, že zápas končí remízou a nepredlžuje sa.

(5) Keď je výsledok konečný. Výsledok zápasu je konečný pri vyhlásení výsledkov *Súťažným výborom* (čo by malo byť uvedené v podmienkach súťaže), ako je:

- Keď sú výsledky zapísané na oficiálnej výsledkovej tabuli alebo inom oficiálnom mieste, alebo
- Keď sú výsledky vyhlásené osobou poverenou *Súťažným výborom*.

Pozri postupy Súťažného výboru, sekcia 5A(7) (odporúčania ako sa stávajú výsledky zápasu konečnými).

3.2b Darovanie

(1) Hráč môže darovať ranu, jamku alebo zápas. Hráč môže *súperovi* darovať nasledujúcu *ranu*, jamku alebo zápas:

- Darovanie nasledujúcej rany. Je povolené hocikedy predtým ako *súper* odohrá nasledujúcu ranu.
 - » *Súper* tak dohral jamku s výsledkom, ktorý zahŕňa túto darovanú *ranu* a lopta môže byť odstránená kýmkoľvek.
 - » Darovanie vykonané kým je *súperova* lopta stále v pohybe po predchádzajúcej *rane* sa uplatňuje na *súperovu* ďalšiu *ranu*, pokiaľ nie je lopta *dohratá do jamky* (v takom prípade darovanie neplatí).
 - » Hráč môže darovať *súperovu* ďalšiu *ranu* vychýlením alebo zastavením *súperovej* lopty v pohybe, len ak sa tento úkon špecificky vzťahuje na darovanie ďalšej *rany*, a len ak nie je žiaden odôvodnený predpoklad, že by lopta mohla byť *dohratá do jamky*.
- Darovanie jamky. Je dovolené kedykoľvek pred dohratím jamky (pozri Pravidlo 6.5), vrátane darovania pred tým ako hráči začnú hru na jamke.

Hráč a súper sa nesmú dohodnúť, že si navzájom darujú jamky za účelom skrátenia zápasu. Ak tak urobia s vedomím, že to nie je dovolené, sú **diskvalifikovaný**.

- Darovanie zápasu. Je dovolené kedykoľvek pred tým ako je zápas rozhodnutý (pozri Pravidlo 3.2a(3) a (4)), vrátane darovania pred tým ako hráči začnú zápas.

(2) Ako správne darovať jamku. Darovanie musí byť jasne komunikované:

- Toto môže byť vykonané či už verbálne alebo úkonom, ktorý jasne demonštruje hráčov úmysel darovať *ranu*, jamku alebo zápas (ako je urobenie gesta).
- Ak *súper* zdvihne svoju loptu porušením Pravidla, pretože nesprávne pochopil, hráčove vyhlásenie, alebo úkon ako darovanie nasledujúcej *rany*, jamky, či zápasu, nedostane žiadny trest a lopta sa musí *vrátiť* na pôvodné miesto (ktoré ak nie je známe musí byť odhadnuté) (pozri Pravidlo 14.2).

Darovanie je konečné a nemôže byť odmietnuté ani odvolané.

3.2c Uplatnenie hendikepov v zápase s hendikepom

(1) Ohlásenie hendikepu. Hráč a *súper* by sa mali pred zápasom navzájom oboznámiť so svojimi hendikepmi.

Ak hráč uvedie nesprávny hendikep, či už pred alebo počas zápasu a nenapraví chybu pred tým ako *súper* zahrá ďalšiu *ranu*:

- Ohlásený hendikep príliš vysoký. Hráč je **diskvalifikovaný** ak to ovplyvní počet hendikepových rán, ktoré hráč dáva alebo dostáva. Ak nie, nie je udelený žiadny trest
- Ohlásený hendikep príliš nízky. Nie je žiadny trest a hráč musí dohrať zápas s uvedeným nižším hendikepom a použiť ho na výpočet rán, ktoré dáva, alebo dostáva.

(2) Jamky, na ktorých sa uplatňujú hendikepové rany.

- Hendikepové rany sú rozdelené príslušnými jamkami, a nižší netto výsledok vyhráva jamku.
- Ak sa nerozhodný zápas predlžuje, hendikepové rany sú rozdelené na príslušné jamky rovnakým spôsobom ako v kole (pokiaľ *Súťažný výbor* neurčí iný spôsob ich rozdelenia).

Každý hráč je zodpovedný za to, že pozná jamky, na ktorých mu ihrisko dáva alebo uberá hendikepové rany, čo je stanovené *Súťažným výborom* podľa stroke indexu (čo je zvyčajne uvedené na *skóre karte*).

Ak hráči neaplikujú hendikepové rany na jamke, alebo ich aplikujú nesprávne, odsúhlasený výsledok jamky zostáva v platnosti, pokiaľ hráči nenapravia túto chybu včas (pozri Pravidlo 3.2d(3)).

3.2d Zodpovednosť hráča a súpera

(1) Oboznámenie súpera o počte zahratých rán. Kedykoľvek počas hratia jamky alebo po dohratí jamky sa môže *súper* spýtať hráča na počet rán (zahratých rán a trestných rán), ktoré hráč na jamke zahrál.

Toto umožňuje *súperovi* rozhodnúť sa ako hrať nasledujúcu *ranu* a zvyšok jamky, alebo na potvrdenie výsledku na práve dohratej jamke.

Keď je hráčovi položená otázka ohľadom počtu zahratých rán, alebo pri poskytovaní tejto informácie bez opýtania:

- Hráč musí poskytnúť správny počet zahratých rán.
- Ku hráčovi, ktorý neodpovie na *súperovu* žiadosť sa pristupuje ako ku hráčovi, ktorý poskytol nesprávny počet zahratých rán.

Hráč dostáva **všeobecný trest (strata jamky)** ak poskytne *súperovi* nesprávny počet zahratých rán, pokiaľ nenapraví chybu včas:

- Nesprávny počet zahratých rán poskytnutý počas hratia jamky. Hráč musí poskytnúť správny počet zahratých rán pred tým, ako *súper* zahrá ďalšiu *ranu*, alebo urobí podobný úkon (ako je darovanie hráčovej nasledujúcej *rany* alebo jamky).
- Nesprávny počet zahratých rán poskytnutý po dohratí jamky. Hráč musí poskytnúť správny počet zahratých rán:
 - » Pred tým, ako ktorýkoľvek hráč zahrá *ranu* na začatie ďalšej jamky, alebo urobí podobný úkon (ako je darovanie nasledujúcej jamky alebo zápasu), alebo
 - » V prípade poslednej jamky zápasu, pred tým ako je výsledok zápasu konečný (pozri Pravidlo 3.2a(5))

Výnimka - žiadny trest ak nedôjde k ovplyvneniu výsledku na jamke: Ak hráč poskytne nesprávny počet zahratých rán po dohratí jamky ale táto informácia neovplyvní *súperovu* vedomosť o tom či jamka bola vyhratá, prehratá alebo remizovaná, nie je žiadny trest.

(2) Oboznámenie súpera o treste. Ak hráč dostáva trest:

- Hráč s tým musí *súpera* oboznámiť tak rýchlo ako je to možné, pričom sa zohľadňuje ako blízko je hráč pri *súperovi* a ďalšie praktické okolnosti. Nie vždy je možné urobiť tak pred tým, ako *súper* zahrá svoju ďalšiu ranu.
- Táto požiadavka sa uplatňuje dokonca aj ak hráč nevedel o treste (pretože, od hráčov sa očakáva rozpoznanie situácie keď porušili Pravidlo).

Ak to hráč neurobí a nenapraví chybu pred tým ako súper zahrá ďalšiu ranu alebo urobí podobný úkon (ako je darovanie nasledujúcej *rany* alebo jamky), hráč dostáva **všeobecný trest (strata jamky)**.

Výnimka - žiadny trest keď súper vedel o hráčovom treste: Ak *súper* vedel o tom, že hráč dostal trest, napríklad keď ho videl ako uplatňuje trestnú úľavu, hráč nedostáva žiadny trest za neoboznámenie *súpera* o treste.

(3) Poznanie výsledku zápasu. Od hráčov sa očakáva poznanie výsledku zápasu – to znamená, či jeden z nich vyhráva o určitý počet jamiek („jamky hore“ v zápase) alebo je v zápase remíza (tiež známe ako „all square“).

Ak hráči omylom súhlasia s nesprávnym výsledkom (stavom) zápasu:

- Hráči môžu napraviť výsledok zápasu pred tým, ako ktorýkoľvek z nich zahrá ranu na začatie ďalšej jamky, alebo v prípade poslednej jamky, pred tým ako je výsledok zápasu konečný (pozri Pravidlo 3.2a(5)).
- Pri nenapravení výsledku v takomto čase sa nesprávny výsledok zápasu stáva aktuálnym výsledkom zápasu.

Výnimka - keď hráč požaduje rozhodnutie načas: Ak hráč požaduje rozhodnutie načas (pozri Pravidlo 20.1b) a zistí sa, že *súper* buď (1) poskytol nesprávny počet zahratých rán alebo (2) neoboznámil hráča o treste, nesprávny výsledok zápasu musí byť napravený.

(4) Ochrana vlastných práv a záujmov. Hráči v zápase by mali ochraňovať svoje vlastné práva a záujmy v zmysle Pravidiel:

- Ak hráč vie alebo je presvedčený, že *súper* porušil Pravidlo, za ktoré sa udeľuje trest, hráč sa môže rozhodnúť, či bude, alebo nebude reagovať na porušenie.
- Ak však hráč a *súper* súhlasia s neuplatňovaním Pravidiel alebo trestu, o ktorom vedia že sa uplatňuje a niektorý z týchto hráčov začne hru, obidvaja hráči sú **diskvalifikovaní** podľa Pravidla 1.3b.
- Ak sa hráč a *súper* nedokážu zhodnúť či jeden z nich porušil Pravidlo, každý z hráčov môže chrániť svoje práva vyžičaním si rozhodnutia podľa Pravidla 20.1b.

Pokiaľ je rozhodca pridelený ku konkrétnemu zápasu počas celého kola, rozhodca je zodpovedný za zasiahnutie v prípade akéhokoľvek porušenia Pravidiel, ktoré videl, alebo o ktorom sa dozvedel (pozri Pravidlo 20.1b(1)).

3.3 Hra na rany

Podstata Pravidla:

Hra na rany má špecifické Pravidlá (konkrétne vzťahujúce sa na zapisovanie výsledkov a dohratie jamky) pretože:

- Každý hráč súťaží s ostatnými hráčmi v súťaži, a
- Všetci hráči si vyžadujú rovnaký prístup v zmysle Pravidiel.

Po kole, hráč a zapisovateľ (ktorý zapisuje hráčov výsledok) musia podpísať, že hráčov výsledok na každej jamke je správny a hráč musí vrátiť skóre kartu Súťažnému výboru.

3.3a Víťaz v hre na rany

Hráč, ktorý odohrá všetky *kolá* s najnižším celkovým počtom rán (zahratých *rán* a trestných rán) sa stáva víťazom.

V hendikepovej súťaži, to znamená najnižší počet netto rán.

Pozri postupy Súťažného výboru, sekcia 5A(6) (podmienky súťaže by mali uvádzať ako bude rozhodnutá remíza).

3.3b Zapisovanie výsledkov v hre na rany

Hráčov výsledok je zapísaný na jeho *skóre karte zapisovateľom*, ktorý je buď poverený *Súťažným výborom*, alebo vybraný hráčom spôsobom schváleným *Súťažným výborom*.

Hráč musí mať rovnakého *zapisovateľa* počas celého *kola*, pokiaľ *Súťažný výbor* neschválí zmenu či už pred, alebo po tom ako k zmene dôjde.

(1) Zodpovednosť zapisovateľa: zapisovanie a podpísanie výsledkov na jamkách na skóre karte.

Po každej jamke počas *kola*, *zapisovateľ* by si mal potvrdiť u hráča počet rán na tejto jamke (vrátane zahratých *rán* a trestných rán) a zapísať brutto výsledok na *skóre kartu*.

Po skončení *kola*:

- *Zapisovateľ* musí podpísať výsledky na jamkách na *skóre karte*.
- Ak mal hráč viac zapisovateľov, každý zo zapisovateľov musí podpísať výsledky na tých jamkách, na ktorých bol zapisovateľom, ale ak niektorý zo zapisovateľov videl hráčovu hru na všetkých jamkách, môže podpísať skóre na všetkých jamkách.

Zapisovateľ môže odmietnuť potvrdiť skóre hráča na jamke, o ktorom sa domnieva, že je nesprávne. V takom prípade bude komisia musieť zvážiť dostupné dôkazy a rozhodnúť o hráčovom skóre na jamke. Ak zapisovateľ stále odmieta potvrdiť skóre hráča, komisia môže potvrdiť skóre jamky alebo akceptovať potvrdenie od niekoho iného, kto videl hráčove počínanie na príslušnej jamke.

Ak zapisovateľ, ktorý je aj hráčom, vedome potvrdí nesprávne skóre na jamke, zapisovateľ bude diskvalifikovaný podľa pravidla 1.2a.



OBRÁZOK 3.3b: ZODPOVEDNOSTI NA SKÓRE KARTE V HRE NA RANY

Meno: **Ján Kováč** Handicap: **5** Dátum: **9.7.2018**




JAMKA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Out
PAR	5	4	4	4	4	5	3	4	4	37
SCORE	5	5	5	4	3	5	4	3	4	38

JAMKA	10	11	12	13	14	15	16	17	18	In	Total
PAR	3	4	5	3	4	5	3	4	4	35	72
SCORE	3	4	4	4	5	5	4	3	4	36	74

NET: **69**

Podpis zapisovateľa:  Podpis hráča: 

Zodpovednosti

-  Súťažný výbor
-  Hráč
-  Hráč a zapisovateľ

(2) Zodpovednosť hráča: podpísanie výsledkov na jamkách a odovzdanie skóre karty.

Počas kola, by mal hráč overovať jeho alebo jej výsledky na každej jamke.

Po skončení kola hráč:

- By mal dôsledne skontrolovať výsledky na jamkách zapísané zapisovateľom a každú nezrovnalosť nahlásiť Súťažnému výboru,
- Sa musí uistiť, že zapisovateľ podpísal výsledky na jamkách na skóre karte,
- Nesmie zmeniť výsledok na jamke zapísaný zapisovateľom **s výnimkou** keď má súhlas zapisovateľa alebo so schválením Súťažného výboru, (ale ani hráč, ani zapisovateľ nie sú povinní dodatočne potvrdzovať zmenené skóre) a
- Musí podpísať výsledky na jamkách na skóre karte a bezodkladne ju odovzdať Súťažnému výboru, po čom už hráč nesmie skóre kartu meniť.

Ak hráč poruší niektorú z týchto požiadaviek v Pravidle 3.3b, hráč je **diskvalifikovaný**.

Výnimka - žiadny trest keď je porušenie spôsobené nedodržaním povinnosti zo strany zapisovateľa: Nie je žiadny trest ak Súťažný výbor zistí že hráčove porušenie Pravidla 3.3b(2) bolo spôsobené nedodržaním povinnosti zapisovateľa (napríklad keď zapisovateľ odíde s hráčovou skóre kartou alebo bez podpísania skóre karty), za podmienky, že to bolo mimo hráčovej kontroly.

Pozri postupy Súťažného výboru, sekcia 5A(5) (odporúčania ako definovať kedy je skóre karta odovzdaná).

Pozri postupy Súťažného výboru, sekcia 8; Model miestneho pravidla L-1 (zníženie trestu za odovzдание skóre karty bez potvrdenia skóre).

(3) Nesprávny výsledok na jamke. Ak hráč odovzdá *skóre kartu* s nesprávnym výsledkom na akejkoľvek jamke:

- Odovzdal výsledok vyšší ako skutočný výsledok. Vyšší výsledok na jamke zostáva v platnosti.
- Odovzdal výsledok nižší ako skutočný výsledok, alebo neodovzdal žiadny výsledok. Hráč je **diskvalifikovaný**.

Výnimka – nezapočítanie trestu, ktorého si hráč nie je vedomý: Ak je výsledok na jednej alebo viacerých jamkách nižší ako skutočný výsledok, pretože hráč nezapočítal jednu, alebo viac trestných rán, o ktorých hráč pred odovzdaním *skóre karty* nevedel:

- Hráč nie je diskvalifikovaný.
- Namiesto toho, ak sa chyba zistí pred vyhlásením výsledkov, *Súťažný výbor* opraví hráčov výsledok na jamke alebo jamkách pridaním **trestnej rany (rán), ktoré mali byť započítané** k výsledku na tejto jamke alebo jamkách podľa Pravidiel.

Táto výnimka sa neuplatňuje:

- Keď je nezahrnutým trestom diskvalifikácia, alebo
- Keď hráčovi bolo oznámené že trest by sa mohol uplatniť, alebo si nebol istý či by sa trest mal uplatniť a toto nenahlásil *Súťažnému výboru* pred odovzdaním *skóre karty*.

(4) Hráč nie je zodpovedný za zobrazenie hendikepu na výsledkovej karte, alebo sčítanie skóre. Nevyžaduje sa, aby bol hendikep hráča uvedený na výsledkovej karte alebo aby si hráči spočítali svoje vlastné skóre. Ak hráč vráti bodovaciu kartu, na ktorej sa pomýlil pri ukazovaní alebo aplikovaní handicapu, alebo na ktorej sa pomýlil pri sčítaní bodov, nie je trest.

Keď komisia na konci kola dostane od hráča výsledkovú kartu, je zodpovedná za:

- Sčítanie skóre hráča a
- Výpočet hendikepových úderov hráča pre súťaž a ich použitie na výpočet hráčovho čistého skóre.

Pozri Postupy výboru, oddiel 8; Model miestneho pravidla L-2 (aby bol hráč zodpovedný za handicap na výsledkovej karte).

3.3c Nedohratie jamky

Hráč musí *dohrať loptu do jamky* na každej jamke *kola*. Ak hráč *nedohrá loptu do jamky*, na ktorejkoľvek jamke:

- Hráč musí túto chybu napraviť pred zahratím *rany* na začatie hry na ďalšej jamke, alebo v prípade poslednej jamky *kola*, pred odovzdaním *skóre karty*.
- Ak chyba nie je napravená v tomto čase, hráč je **diskvalifikovaný**.

Pozri Pravidlá 21.1, 21.2 a 21.3 (Pravidlá pre iné formy hry na rany (Stableford, Maximálny výsledok a Par/Bogey) kde je vyhodnocovanie výsledkov odlišné a hráč nie je diskvalifikovaný ak nedohrá loptu do jamky).

PRAVIDLO

4

Výstroj hráča

Podstata Pravidla:

Pravidlo 4 sa týka vybavenia, ktoré môžu hráči používať počas kola. Na základe princípu, že golf je náročná hra, v ktorej úspech by mal závisieť od hráčovho úsudku, zručností a schopností, hráč:

- Musí používať schválené palice a lopty,
- Môže použiť maximálne 14 palíc a
- Má obmedzené používanie iných zariadení, ktoré mu umelo pomáhajú pri hre

Pre podrobnejšie požiadavky na palice, lopty a iný *výstroj*, procesy konzultácie, a podrobenie *výstroja* skúške konformity, pozri *Pravidlá výstroja*.

4.1 Palice**4.1a Palice schválené na zahratie rany**

(1) Schválené palice. Na zahratie *rany* hráč musí použiť len palicu, ktorá vyhovuje *Pravidlám výstroje*, teda ak:

- Je nová, alebo
- Jej herné vlastnosti boli akýmkoľvek spôsobom zmenené (pozri Pravidlo 4.1a(2), keď je palica poškodená počas kola).

Ale ak sa herné vlastnosti schválenej palice zmenia v dôsledku opotrebovania bežným používaním, stále je to vyhovujúca palica.

„Herné vlastnosti“ palice zahŕňajú akúkoľvek jej časť, funkciu, alebo vlastnosť, ktorá ovplyvňuje funkčnosť palice, alebo napomáha pri nastavení, vrátane, ale nie výlučne, vyváženia, loftu a lie, prvkov zarovnania a povolených vonkajších doplnkov.

(2) Použitie alebo oprava, alebo nahradenie palice poškodenej počas kola. Ak je vyhovujúca palica poškodená počas kola, alebo kým je hra prerušená podľa Pravidla 5.7a, s výnimkou poškodenia v hneve, hráč môže palicu opraviť, alebo ju nahradiť inou palicou.

Ale bez ohľadu na charakter, alebo príčinu poškodenia, poškodená palica sa stále považuje za vyhovujúcu po zvyšok kola (ale nie počas rozohrávky v hre na rany, čo je nové kolo).

Počas zvyšku *kola*, hráč môže:

- Pokračovať v zahrávaní *rán* poškodenou palicou, alebo
- S výnimkou palice poškodenej v hneve, môže hráč palicu opraviť, alebo nahradiť novou podľa Pravidla 4.1b(4).

Ak hráč nahradí poškodenú palicu inou, musí pred ďalším úderom vyradiť poškodenú palicu z hry podľa postupu v Pravidle 4.1c(1).

„Poškodená počas kola“ znamená že herné vlastnosti palice sa zmenili akýmkoľvek úkonom počas kola (vrátane času počas prerušenia hry podľa Pravidla 5.7a), či už:

- Hráčom (pri zahrávaní *rany*, alebo cvičeného švihy s palicou, vkladaní alebo vyťahovaní z golfového bagu, položení alebo opretí sa o palicu, alebo nevhodnom použití), alebo
- Akoukoľvek inou osobou, *vonkajším vplyvom* alebo *prírodnými silami*.

Ale palica nie je „poškodená počas kola“ ak sú jej herné charakteristiky zámerne upravené hráčom počas *kola*, ako popisuje Pravidlo 4.1a(3).

(3) Zámerná zmena herných charakteristík palice počas kola.

Hráč nesmie zahrať *ranu* s palicou, ktorej herné charakteristiky zámerne zmenil počas *kola* (vrátane, kým je hra prerušená podľa Pravidla 5.7a):

- Použitím nastaviteľného prvku, alebo materiálnoú zmenou palice (**s výnimkou** povolenej opravy poškodenia podľa Pravidla 4.1a(2)), alebo
- Nanesením akéhokoľvek cudzieho materiálu na hlavu palice (inak ako z dôvodu jej očistenia) na ovplyvnenie jej pôsobenia na loptu počas zahrávania *rany*.

Výnimka – Nastaviteľná palica vrátená do pôvodnej polohy, alebo nepovolený vonkajší prvok odstránený: Nebude udelený žiadny trest a palica môže byť použitá na úder v nasledujúcich dvoch situáciách:

- Ak sa herné charakteristiky palice zmenili použitím nastaviteľného prvku a predtým, ako sa palica použila na úder, palica sa vráti do polohy maximálne podobnej pôvodnej, nastavením prvku späť na miesto, kde bol predtým.
- Pred použitím palice na úder je z palice odstránený nepovolený vonkajší prvok (ako napr. nálepka na hlave palice).

Trest za porušenie Pravidla 4.1a: diskvalifikácia.

- Nie je žiadny trest podľa tohto Pravidla iba za nesenie (ale nie za zahratie *rany* s) nevyhovujúcej palice, alebo palice, ktorej herné charakteristiky boli zámerne zmenené počas kola.
- **Ale** takáto palica sa stále započítava do limitu 14 palíc v Pravidle 4.1b(1).

4.1b Limit 14 palíc; zdieľanie, prídanie alebo nahradenie palice počas kola

(1) Limit 14 palíc. Hráč nesmie:

- Zahať *kolo* s vyšším počtom palíc ako 14, alebo
- Mať počas *kola* viac ako 14 palíc

Tento limit zahŕňa všetky palice nesené hráčom, alebo pre hráča. Nezahŕňa to však časti zlomenej palice a oddelené časti (ako je hlavica palice, shaft, alebo grip), ktoré sú nesené hráčom, alebo pre hráča na začiatku jeho kola.

Ak hráč začne *kolo* s nižším počtom palíc ako 14, môže pridať palice počas *kola* do limitu 14 palíc podľa (pozri Pravidlo 4.1b(4)) pre obmedzenia ako to urobiť). Palica sa považuje za pridanú, keď hráč urobí ďalší úder akoukoľvek palicou, zatiaľ čo pridaná palica je v držbe hráča.

Keď hráč zistí, že porušil toto Pravidlo nesením vyššieho počtu palíc ako 14, hráč musí vyradiť nadpočetnú palicu alebo palice z hry, pred zahratím ďalšieho úderu, využitím tohto postupu v Pravidle 4.1c(1):

- Ak hráč začal s vyšším počtom palíc ako 14, môže si vybrať, ktorá palica alebo palice budú vyradené z hry.
- Ak hráč pridal nadpočetné palice počas kola, tieto pridané palice sú tie, ktoré musia byť vyradené z hry.

Po začatí hráčovho kola, ak hráč zdvihne palicu iného hráča, ktorá bola zabudnutá, alebo nesie palicu, ktorá bola vložená do jeho bagu bez jeho vedomia, táto palica sa nepovažuje za jednu z hráčových palíc v rámci limitu 14 palíc (**ale** nesmie byť použitá).

(2) Nepožičiavanie palíc. Hráč je povinný používať len tie palice, s ktorými začal kolo, alebo si ich pridal a je to dovolené podľa (1):

- Hráč nesmie zahráť *ranu* s palicou použitou niekým iným hrajúcim na *ihrisku* (dokonca aj keď iný hráč hrá v inej skupine alebo súťaži).
- Keď hráč zistí, že porušil toto Pravidlo zahratím *rany* s palicou iného hráča, hráč musí vyradiť túto palicu z hry, pred zahratím ďalšieho úderu, využitím tohto postupu v Pravidle 4.1c(1).

Pozri Pravidlá 22.5 a 23.7 (limitované výnimky v *partnerských formách hry* dovoľujúce *partnerom* zdieľať palice ak nemajú medzi nimi viac ako 14 palíc).

(3) Nenahradenie stratených palíc. Ak hráč začal so 14 palicami alebo pridal palice do limitu 14 palíc a následne stratí palicu počas *kola*, alebo kým je hra prerušená podľa Pravidla 5.7a, hráč nesmie nahradiť takúto palicu inou.

(4) Obmedzenia pri pridaní alebo nahradení palíc. Pri pridaní alebo nahradení palice podľa Pravidla 4.1a(2) a Pravidla 4.1b(1), hráč nesmie:

- Neodôvodnene zdržiavať hru (pozri Pravidlo 5.6a),
- Pridať, alebo požičať si akúkoľvek palicu nesenú iným hráčom, alebo pre iného hráča hrajúceho na ihrisku (dokonca aj keď iný hráč hrá v inej skupine alebo súťaži), alebo
- Zložiť palicu z častí nesených hráčom, alebo pre hráča, prípadne nesených pre, alebo iným hráčom hrajúcim na ihrisku.

Keď sa hráč dozvie, že porušil toto Pravidlo pridaním alebo výmenou palice, keď to nie je povolené, hráč musí pred ďalším úderom vyradiť palicu z hry podľa postupu v Pravidle 4.1c(1).

Ak hráč zahrá úder palicou, ktorá je stále nesená po vyradení z hry pred kolom (Pravidlo 4.1c(2)) alebo počas kola (Pravidlo 4.1c(1)), je diskvalifikovaný podľa pravidla 4.1. c(1).

Trest za porušenie Pravidla 4.1b: trest sa uplatňuje na základe momentu kedy hráč zistí porušenie:

- **Hráč zistí porušenie počas hratia jamky.** Trest sa uplatňuje na konci práve hratej jamky. V *hre na jamky*, hráč musí dohrať jamku, uplatniť výsledok na tejto jamke do výsledku zápasu a potom uplatniť trest na upravenie výsledku zápasu.
- **Hráč zistí porušenie medzi dvomi jamkami.** Trest sa uplatňuje na práve dohratú jamku, nie na nasledujúcu jamku.

Trest v hre na jamky – výsledok zápasu upravený odpočítaním jamky, maximálne dvoch jamiek:

- Toto je trest úpravy zápasu – nie je to rovnaké ako trest straty jamky.
- Na konci práve hratej jamky alebo práve dohratej jamky, výsledok zápasu je upravený odpočítaním **jednej jamky** za každú jamku, na ktorej došlo k porušeniu s odpočítaním **maximálne dvoch jamiek** v *kole*.
- Napríklad ak hráč, ktorý začal s 15 palicami zistí porušenie Pravidla počas hratia 3. jamky a potom vyhrá túto jamku na výsledok 3:0 v zápase (3 hore), uplatní sa maximálna úprava dvoch jamiek a hráč by tak bol 1:0 (1 hore) v zápase.
- **Trest v hre na rany – dve trestné rany, maximálne štyri rany:** Hráč dostáva **všeobecný trest (dve trestné rany)** za každú jamku na ktorej k porušeniu došlo, s **maximom štyroch trestných rán** v *kole* (prípočítaním dvoch trestných rán na každej z prvých dvoch jamiek, na ktorých k porušeniu došlo).

4.1c Postup vyradenia palíc z hry

(1) Počas kola. Keď hráč zistí počas *kola*, že porušil Pravidlo 4.1b(1), hráč musí vykonať pred odohratím nasledujúcej *rany* úkon, ktorý jasne poukazuje na každú palicu, ktorá je vyradená z hry. Toto môže byť vykonané buď:

- Vyhlásením k súperovi v hre na jamky, alebo zapisovateľovi, alebo inému hráčovi v skupine v hre na rany, alebo
- Vykonať nejaký iný úkon (ako je otočenie palice naopak v begu, umiestnenie na podlahu autíčka alebo odovzdanie palice inej osobe).

Hráč nesmie počas zvyšku *kola* zahrať *ranu* s palicou vyradenou z hry.

Ak vyradená palica z hry patrí inému hráčovi, tento hráč môže pokračovať v používaní tejto palice.

Trest za porušenie Pravidla 4.1c(1): diskvalifikácia.

(2) Pred kolom. Ak hráč zistí krátko pred zahájením *kola*, že on alebo ona má omylom viac palíc ako 14, on alebo ona by sa mal snažiť nadpočetnú palicu odložiť mimo.

Ale ako možnosť bez trestu:

- Hráč môže vyradiť akúkoľvek takúto palicu z hry pred štartom *kola*, využitím postupu v (1),
- Nadpočetné palice môže mať hráč so sebou (**ale** nesmú byť použité) počas *kola* a nezapočítavajú sa do limitu 14 palíc.

Ak hráč zámerne donesie viac ako 14 palíc k jeho alebo jej prvému *odpalisku* a začne *kolo* bez odloženia nadpočetných palíc mimo, táto možnosť nie je dovolená a uplatňuje sa Pravidlo 4.1b(1).

4.2 Lopty

4.2a Lopty schválené na hru počas kola

(1) Lopty použité na hru musia byť schválené. Na zahratie každej *rany*, hráč musí použiť loptu, ktorá vyhovuje požiadavkám v *Pravidlách výstroja*.

Hráč môže dostať vyhovujúcu loptu od kohokoľvek iného, vrátane iného hráča na *ihrisku*.

(2) Zámerné pozmenená lopta sa nesmie použiť na hru. Hráč nesmie zahrať *rana* s loptou, ktorej herné vlastnosti boli zámerné zmenené napríklad zdrsňovaním, alebo zohrievaním lopty, alebo nanesením akejkoľvek substancie (inak ako s úmyslom jej očistenia).

Trest za porušenie Pravidla 4.2a: diskvalifikácia

4.2b Lopta sa rozpadne na kúsky počas hratia jamky

Ak sa hráčova lopta rozpadne na kúsky po zahratí *rany*, nie je žiadny trest a *rana* sa nepočíta.

Hráč musí hrať inú loptu z miesta, z ktorého bola zahratá táto *rana* (pozri Pravidlo 14.6).

Trest za zahratie lopty z nesprávneho miesta pri porušení Pravidla 4.2b: Všeobecný trest podľa Pravidla 14.7a.

4.2c Lopta je naseknutá alebo prasknutá počas hratia jamky

(1) Zdvihnutie lopty na preverenie či je naseknutá alebo prasknutá. Ak sa hráč odôvodnene domnieva, že jeho alebo jej lopta bola naseknutá alebo prasknutá počas hratia jamky:

- Hráč môže zdvihnúť loptu aby ju prezrel, **ale**
- Miesto lopty musí byť najprv *označené* a lopta nesmie byť očistená (s **výnimkou** na *jamkovisku*) (pozri Pravidlo 14.1).

Ak hráč zdvihne loptu bez zjavného dôvodu (s **výnimkou** na *jamkovisku* kde hráč môže zdvihnúť podľa Pravidla 13.1b), neoznačí miesto lopty pred jej zdvihnutím alebo ju očistí keď to nie je dovolené, hráč dostáva **jednu trestnú ranu**.

(2) Kedy lopta môže byť nahradená inou. Hráč môže *nahradiť* loptu, len ak je jasne viditeľné, že pôvodná lopta je naseknutá, alebo prasknutá a k tomuto poškodeniu došlo počas práve hranej jamky – **ale** nie ak je len odretá, poškrábaná, alebo jej náter je poškodený, alebo stratil pôvodnú farbu.

- Ak je pôvodná lopta naseknutá alebo prasknutá, hráč musí *vrátiť* buď inú loptu, alebo pôvodnú loptu na pôvodné miesto (pozri Pravidlo 14.2).
- Ak pôvodná lopta nie je naseknutá, alebo prasknutá, hráč ju musí *vrátiť* na pôvodné miesto (pozri Pravidlo 14.2).

Ak hráč zahrá ranu s nesprávne nahradenou loptou, obdrží trest **jednej trestnej rany**, podľa Pravidla 6.3b.

Nič v tomto Pravidle nezakazuje hráčovi *nahradiť* inú loptu podľa akéhokoľvek iného Pravidla alebo zmeniť lopty medzi dvomi jamkami.

Trest za zahratie lopty z nesprávneho miesta pri porušení Pravidla 4.2c: Všeobecný trest podľa Pravidla 14.7a.

4.3 Využívanie výstroje

Pravidlo 4.3 sa uplatňuje na všetky druhy *výstroja*, ktoré hráč môže využívať počas kola s **výnimkou** požiadaviek na používanie vyhovujúcich palíc a lôpt pri hre, na ktoré sa vzťahuje Pravidlo 4.1 a 4.2 a nie toto Pravidlo.

Toto Pravidlo sa týka len spôsobu používania *výstroja*. Toto Pravidlo neobmedzuje *výstroj*, ktorú hráč môže mať so sebou počas kola.

4.3a Dovolené a zakázané spôsoby použitia výstroje

Hráč môže využívať *výstroj* na pomoc pri jeho alebo jej hre počas kola, s **výnimkou** že hráč nesmie vytvárať potenciálnu výhodu žiadnym z nasledovných spôsobov:

- Používať *výstroj* (inú ako palicu alebo loptu), ktorá umelo eliminuje alebo redukuje potrebu využívania zručností alebo úsudku, čo sú základy hry ako výzvy, alebo
- Používať *výstroj* (vrátane palice alebo lopty) neobvyklým spôsobom na zahratie rany. „Neobvyklý spôsob“ predstavuje taký spôsob, ktorý je principiálne odlišný od jeho zamýšľaného využitia a nie je prirodzenou súčasťou hrania golfu.

Toto Pravidlo neovplyvňuje uplatňovanie akýchkoľvek iných Pravidiel, ktoré limitujú narábanie hráča s palicou, loptou, alebo iným *výstrojom* (ako je použitie palice, alebo iného predmetu ako pomôcky pri zameraní hráča, pozri Pravidlo 10.2b(3)).

Všeobecné príklady využívania *výstroja* čo je dovolené a čo nie je dovolené počas hráčovho kola podľa tohto Pravidla:

(1) Vzdialenostné a smerové informácie.

- Dovolené. Získanie vzdialenosti alebo smeru (z prístroja na meranie vzdialenosti, alebo kompasu).
- Nedovolené.
 - » Meranie prevýšenia
 - » Využitie vzdialenostných, alebo smerových informácií (pri použití prístroja na pomoc pri určení línie hry, alebo výberu palice založenej na pozícii hráčovej lopty), alebo
 - » Použitie zameriavacieho zariadenia (pozri definície v Pravidlách výstroja) na nastavenie zamerania lopty.

Pozri postupy Súťažného výboru, sekcia 8; Vzor miestneho pravidla G-5
(*Súťažný výbor môže zaviesť Mieste pravidlo zakazujúce používanie prístrojov na meranie vzdialenosti*).

(2) Meranie vetra a klimatických podmienok (počasie).

- Dovolené.
 - » Získanie akejkoľvek informácie o počasí (vrátane rýchlosti vetra), ktorá je dostupná z predpovede počasia, alebo
 - » Meranie teploty a vlhkosti na *ihrisku*.
- Nedovolené.
 - » Meranie rýchlosti vetra na *ihrisku*, alebo
 - » Použitie umelého predmetu na získanie ďalších informácií o vetre (ako je použitie prášku, stuhy, alebo vreckovky na odhad smeru vetra).

(3) Zbieranie informácií pred alebo počas kola.

- Dovolené.
 - » Použitie informácií získaných pred zahájením *kola* (ako sú herné štatistiky z predchádzajúcich *kôl*, típy týkajúce sa techniky švihy, alebo odporúčania použitia palíc), alebo
 - » Nahrávanie (na použitie po skončení *kola*) informácie z hry, alebo fyziologické informácie z *kola* (napr. vzdialenosti s jednotlivými palicami, hracie štatistiky, alebo srdcový pulz).

- Nedovolené.
 - » Spracovanie a interpretácia herných informácií z *kola* (napríklad odporúčania použitia palice podľa aktuálnych vzdialeností práve hratého *kola*), alebo
 - » Použitie akýchkoľvek fyziologických informácií nahratých počas *kola*.

(4) Zvukové a vizuálne prístroje.

- Dovolené.
 - » Počúvanie zvukových nahrávok alebo pozeranie videí s obsahom nesúvisiacim s hratou súťažou (ako sú športové správy alebo hudba na pozadí).
 - » **Ale** musí sa brať ohľad na ostatných (pozri Pravidlo 1.2).
- Nedovolené.
 - » Počúvanie hudby alebo iné audio nahrávky na zníženie napätia, pomoc pri udržaní tempa švihy, alebo
 - » Pozeranie videa zo súťaže, ktoré pomáha hráčovi vybrať palicu, zahrať ranu, alebo rozhodnúť ako hrať počas *kola*, s výnimkou sledovania videa o ihrisku, ktoré sa premieta divákovi, napr. na výsledkovej tabuli.

Pozri postupy Súťažného výboru, sekcia 8; Vzor miestneho pravidla G-8
(*Súťažný výbor môže zaviesť Mieste pravidlo zakazujúce alebo obmedzujúce použitie zvukových a vizuálnych prístrojov počas kola*).

(5) Rukavice a pomôcky na uchopenie palice.

- Dovolené.
 - » Použitie jednoduchej rukavice vyhovujúcej *Pravidlám výstroja*,
 - » Použitie prášku, púdry a iných druhov činiteľov na vysušenie alebo zvlhčenie, alebo
 - » Omotanie uteráka alebo vreckovky okolo rukoväte.
- Nedovolené.
 - » Použitie rukavice nevyhovujúcej *Pravidlám výstroja*, alebo
 - » Použitie iného *výstroja* poskytujúceho neprimeranú pomoc pri umiestnení rúk na gripe, alebo sile uchopenia.

(6) Strečingové a tréningové pomôcky, pomôcky pre švih.

- Dovolené.
 - » Použitie akéhokoľvek *výstroja* na všeobecný strečing (iný ako pri cvičnom švihu), či už je *výstroj* určená na strečing ku golfovému použitiu, (ako je použitie tréningovej smerovacej tyče priloženej na ramená), alebo na akýkoľvek účel nevzťahujúci sa na golf (ako je gumový popruh alebo kúsok rúrky).
- Nedovolené.
 - » Použitie tréningových pomôcok a iných podobných druhov pomôcok (ako je tréningová smerovacia tyč, alebo golfová palica so závažím na hlave), alebo nevyhovujúca golfová palica akýmkoľvek spôsobom, ktorý zvyšuje potenciálnu výhodu poskytnutím pomoci hráčovi pri príprave na zahratie *rany* (ako je pomoc s rovinou švihu, uchopením, namierením, pozíciou lopty alebo nastavením postoja).

Doplňujúce vysvetlenia k používaniu *výstroja* popísaného vyššie a iné druhy *výstroja* (ako je oblečenie a topánky) je možné nájsť v *Pravidlách výstroja*.

Hráč, ktorý si nie je istý či on alebo ona môže použiť typ *výstroja* konkrétnym spôsobom, by mal o rozhodnutie požiadať *Súťažný výbor* (pozri Pravidlo 20.2b).

Pozri postupy Súťažného výboru, sekcia 8; Vzor miestneho pravidla G-6 (Súťažný výbor môže zaviesť Miestne pravidlo zakazujúce použitie motorového transportu počas kola).

4.3b Výstroj použitá zo zdravotných dôvodov

(1) Zdravotné výnimky. Hráč neporuší Pravidlo 4.3 ak použije *výstroj* na pomoc pri kompenzácii zdravotného znevýhodnenia pokiaľ:

- Hráč má zdravotný dôvod k využívaniu *výstroja*, a
- *Súťažný výbor* usúdi, že takého využitia neposkytne hráčovi neprimeranú výhodu nad inými hráčmi.

Pozri Pravidlo 25.3a (protetické pomôcky); Pravidlo 25.4f

(2) Bandáže alebo podobné obviazania. Hráč môže použiť bandáže, alebo podobné náplasti z akéhokoľvek zdravotného dôvodu (ako je prevencia pre zranením, alebo pomoc pri existujúcom zranení), **ale** bandáž alebo náplasť nesmie:

- Byť nadmerne aplikovaná, alebo
- Pomáhať hráčovi viac ako je nevyhnutné vzhľadom na zdravotné dôvody (napríklad, nesmie pomáhať spevňovať kĺby ako pomoc hráčovi pri švihaní palicou).

Hráč, ktorý si nie je istý, kde a ako bandáž, alebo podobné obviazanie môže byť aplikované, by mal o rozhodnutie požiadať *Súťažný výbor*.

Trest za porušenie Pravidla 4.3:

- **Trest za prvé porušenie: Všeobecný trest.** Ak ku porušeniu príde medzi dvomi jamkami, trest bude uplatnený na nasledujúcej jamke.
- **Trest za druhé porušenie: Diskvalifikácia.** Tento trest platí aj v prípade, že povaha porušenia bola úplne iná ako pri porušení, ktoré viedlo k prvej sankcii. Tento trest sa uplatňuje iba vtedy, ak ku udalosti došlo po prvom porušení (pozri Pravidlo 1.3c(4)).



II

Hranie kola
a jamky

PRAVIDLÁ 5-6

PRAVIDLO

5

Hranie kola

Podstata Pravidla:

Pravidlo 5 sa vzťahuje na spôsoby hrania kola – ako, kde a kedy môže hráč trénovať na ihrisku pred, alebo počas kola, kedy kolo začína a končí, a čo sa stane keď sa hra musí prerušiť, alebo znovu obnoviť. Od hráčov sa očakáva:

- Začať každé kolo načas, a
- Hrať nepretržite a v optimálnom tempe počas kola na každej jamke, až do ukončenia kola

Keď je hráč na rade, odporúča sa, aby zahral ranu v časovom limite do 40 sekúnd, zvyčajne však oveľa rýchlejšie.

5.1 Čo je kolo

„Kolo“ je 18 alebo menej jamiek hratých v poradí určenom *Súťažným výborom*.

Keď sa *kolo* skončí remízou a hra pokračuje až do určenia víťaza:

- Remízový zápas v hre na jamky je predĺžený vždy o jednu jamku. Ide o pokračovanie rovnakého *kola*, nie je to nové *kolo*.
- Rozstrel v hre na rany. Ide o nové *kolo*.

Hráč hrá svoje *kolo* od začiatku, až do konca (pozri Pravidlo 5.3), s **výnimkou** prerušenia hry podľa Pravidla 5.7a.

Keď sa v Pravidle uvádza „počas *kola*“, toto nezahŕňa, kým je hra prerušená podľa Pravidla 5.7a pokiaľ Pravidlo nehovorí inak.

5.2 Trénovanie na ihrisku pred, alebo medzi kolami

Vysvetlenie podstaty tohto Pravidla: :

- „Tréning na *ihrisku*“ znamená hrať loptu, alebo testovať povrch *jamkoviska* akejkoľvek jamky rolovaním lopty, alebo trením povrchu, a
- Limity na tréning na ihrisku pred, alebo medzi *kolami* sa vzťahujú len na hráča, nie na hráčovho *nosiča*.

5.2a Hra na jamky

Hráč môže trénovať na ihrisku pred *kolom*, alebo medzi *kolami* súťaže hranej na jamky.

5.2b Hra na rany

V deň konania *súťaže*:

- Hráč nesmie trénovať na ihrisku pred kolom, s **výnimkou**, že hráč môže:
 - » Trénovať patovanie, alebo čípanie na, alebo v blízkosti jeho prvého *odpaliska*.
 - » Trénovať na akejkolvek tréningovej ploche.
 - » Trénovať na, alebo v blízkosti *jamkoviska* práve dohratej jamky, aj keď bude hrať túto jamku znova v ten istý deň (pozri pravidlo 5.5b).
- Hráč môže trénovať na *ihrisku* po ukončení svojho posledného kola v daný deň.

Ak hráč zahrá úder v rozpore s týmto Pravidlom, bude mu uložený **všeobecný trest** a uplatnený na prvej jamke. Ak zahrá ďalší úder v rozpore s týmto Pravidlom, bude **diskvalifikovaný**.

Pozri postupy Súťažného výboru, sekcia 8; Vzor miestneho pravidla I-1

(v obidvoch formách hry, *Súťažný výbor* môže zaviesť miestne Pravidlo zakazujúce, obmedzujúce, alebo dovoľujúce trénovať na *ihrisku* pred alebo medzi *kolami*).

5.3 Začiatok a koniec kola

5.3a Kedy kolo začína

Hráčove *kolo* začína, keď hráč zahrá *ranu* na začatie hry z *odpaliska* na prvej jamke (pozri Pravidlo 6.1a).

Hráč musí začať v (a nie pred) jeho čase štartu:

- Toto znamená, že hráč musí byť pripravený hrať v čase štartu a mieste štartu určenom *Súťažným výborom*.
- Za čas štartu stanovený *Súťažným výborom* sa považuje presný čas (napríklad, 9:00 znamená 9:00:00, nie akýkoľvek čas do 9:01).

Ak je čas štartu posunutý z akéhokoľvek dôvodu (ako počasie, pomalá hra iných skupín, alebo čakanie na rozhodnutie *rozhodcu*), nie je to porušenie tohto Pravidla, ak je hráč prítomný a pripravený na hru, až keď môže hráčova skupina začať.

Trest za porušenie Pravidla 5.3a: Diskvalifikácia, s **výnimkou** týchto troch prípadov:

- **Výnimka 1 – Hráč príde na miesto štartu pripravený hrať a nemešká viac ako 5 minút:** Hráč dostáva **všeobecný trest** uplatnený na prvej jamke.
- **Výnimka 2 – Hráč začne nie viac ako o 5 minút skôr:** Hráč dostáva **všeobecný trest** uplatnený na prvej jamke.
- **Výnimka 3 – Súťažný výbor uzná výnimočné okolnosti znemožňujúce hráčovi začať načas:** Nie je to porušenie tohto Pravidla a nie je žiadny trest.

5.3b Kedy kolo končí

Hráčove *kolo* končí:

- V *hre na jamky*, keď je výsledok zápasu rozhodnutý podľa Pravidla 3.2a(3) alebo (4).
- V *hre na rany*, keď hráč *dohrá loptu do jamky* na poslednej jamke (vrátane nápravy chyby, ako je podľa Pravidla 6.1 alebo 14.7b).

Pozri pravidlo 21.1d, 21.2d, 21.3d a 23.3b (kedy *kolo* začína a končí v iných formách *hry na rany* a v *Hre so štyrmi loptami*).

5.4 Hra v skupinách

5.4a Hra na jamky

Počas *kola* hráč a *súper* musia hrať každú jamku v rovnakej skupine.

5.4b Hra na rany

Počas *kola* hráč musí zostať v skupine určenej *Súťažným výborom*, pokiaľ *Súťažný výbor* neschváli zmenu pred alebo po tom ako zmena nastane.

Trest za porušenie Pravidla 5.4: Diskvalifikácia.

5.5 Tréning počas kola alebo kým je hra prerušená

5.5a Žiadne tréningové rany počas hratia jamky

Počas hratia jamky, hráč nesmie zahrať tréningovú *ranu* so žiadnou loptou na alebo mimo *ihrisku*.

Toto nie sú tréningové *rany*:

- Cvičný švih urobený bez úmyslu zasiahnuť loptu.
- Odohratie lopty späť na tréningovú plochu alebo k inému hráčovi, keď sa jedná len o láskavosť.
- *Rany* zahraté hráčom na dohratie jamky, ktorej výsledok bol už rozhodnutý.

5.5b Obmedzenie tréningových rán po ukončení hry na jamke

Po ukončení hry na jamke, ale pred zahratím *rany* na začatie hry na ďalšej jamke, nesmie hráč zahrať tréningovú *ranu*.

Výnimka – kde je hráčovi dovolené trénovať patovanie alebo čipovanie:

Hráč môže trénovať patovanie alebo čipovanie na, alebo v blízkosti:

- Jamkoviska práve dohratej jamky a akomkoľvek inom tréningovom jamkovisku (pozri Pravidlo 13.1e), a
- *Odpaliska* nasledujúcej jamky.

Ale takéto tréningové *rany* nesmú byť zahraté z *pieskovej prekážky* a nesmú neodôvodnene zdržiavať hru (pozri Pravidlo 5.6.a).

Pozri postupy Súťažného výboru , sekcia 8; Vzor miestneho pravidla I-2 (Súťažný výbor môže zaviesť Miestne pravidlo zakazujúce tréning patovania alebo čipovania na alebo v blízkosti jamkoviska práve dohratej jamky).

5.5c Tréning kým je hra prerušená alebo inak zastavená

Kým je hra prerušená alebo inak zastavená podľa Pravidla 5.7a, hráč nesmie zahrať tréningovú *ranu* s výnimkou:

- Ako je dovolené podľa Pravidla 5.5b,
- Kdekoľvek mimo *ihrisku*, a
- Kdekoľvek na *ihrisku* podľa dovolenia *Súťažného výboru*.

Ak je zápas prerušený dohodou hráčov a nebude pokračovať v ten istý deň, hráči môžu trénovať na *ihrisku* bez obmedzenia pred obnovením zápasu.

Trest za porušenie Pravidla 5.5: **Všeobecný trest.**

Ak dôjde k porušeniu medzi dvomi jamkami, trest sa uplatňuje na nasledujúcu jamku.

5.6 Neodôvodnené zdržiavanie hry; Optimálne tempo hry

5.6a Neodôvodnené zdržiavanie hry

Hráč nesmie neodôvodnene zdržiavať hru, či už počas hratia jamky alebo medzi jamkami.

Hráčovi môže byť dovolené krátke zdržanie z určitých dôvodov, napr:

- Keď hráč požaduje pomoc *rozhodcu* alebo *Súťažného výboru*,
- Hráč sa zraní, alebo ho postihne náhla nevoľnosť, alebo
- Keď sa vyskytnú iné opodstatnené dôvody.

Trest za porušenie Pravidla 5.6a:

- **Prvé porušenie: Jedna trestná rana.**
- **Druhé porušenie: Všeobecný trest.**
- **Tretie porušenie: Diskvalifikácia.**

Ak hráč neodôvodnene zdržiava hru medzi jamkami, trest sa uplatňuje na nasledujúcu jamku.

Pozri Pravidlo 25.6a (uplatňovanie Pravidla 5.6a pri hráčoch so zdravotným postihnutím).

5.6b Optimálne tempo hry

Predpokladá sa, že *kolo* v golfovej hre sa odohrá v optimálnom tempe.

Každý hráč by si mal uvedomiť, že jeho tempo hry pravdepodobne ovplyvní, ako dlho budú hrať svoje *kolo* ostatní hráči, vrátane tých v hráčovej skupine a tých v skupinách za nimi.

Hráčom sa odporúča nechať sa predbehnúť rýchlejšími skupinami.

(1) Odporúčania tempa hry. Hráč by mal dodržiavať optimálne tempo počas celého *kola*, vrátane času potrebného na:

- Prípravu na zahratie každej *rany*,
- Presun z jedného miesta na druhé medzi *ranami*, a
- Presun k nasledujúcemu *odpalisku* po dohratí jamky.

Hráč by sa mal v predstihu pripraviť na zahratie nasledujúcej *rany* a byť pripravený na hru v momente, keď je na rade hrať.

Keď je hráč na rade:

- Je odporúčané hráčovi zahrať *ranu*, v čase kratšom ako 40 sekúnd po tom ako je (alebo by mal byť) schopný hrať bez prekážania, alebo vyrušenia v hre, a
- Hráč by mal zvyčajne byť schopný hrať rýchlejšie ako tento stanovený čas a hráčom sa odporúča tak konať.

(2) Hra mimo poradia ako pomoc tempu hry. V závislosti na forme hry, sa vyskytujú situácie, kedy hráči môžu hrať mimo poradia a prispieť tak k lepšiemu tempu hry:

- V *hre na jamky*, hráči sa môžu dohodnúť na tom, že jeden z nich bude hrať mimo poradia pre ušetrenie času (pozri Pravidlo 6.4a).
- V *hre na rany*, hráči môžu hrať systémom „prípravený na hru“ bezpečným a odôvodneným spôsobom (pozri Pravidlo 6.4b (2)).

(3) Plán Súťažného výboru k tempu hry. Na podporu a presadzovanie optimálneho tempa hry by mal *Súťažný výbor* zaviesť Miestne pravidlo určujúce tempo hry.

Plán tempa hry určuje maximálny čas na dokončenie *kola*, *jamky*, alebo *sériu jamiek a ranu*, a môže zahŕňať súbor trestov pre nedodržiavanie plánu tempa hry.

Pozri postupy Súťažného výboru , sekcia 5G (odporúčaná podoba plánu tempa hry).

5.7 Prerušenie hry; Obnovenie hry

5.7a Kedy hráči môžu alebo musia prerušiť hru

Počas *kola*, hráč nesmie prerušiť hru s **výnimkou** týchto prípadov:

- Prerušenie hry Súťažným výborom. Všetci hráči musia prestať hrať ak *Súťažný výbor* preruší hru (pozri Pravidlo 5.7b).
- Prerušenie hry dohodou v hre na jamky. Hráči v hre na jamky sa môžu dohodnúť na prerušení hry z akéhokoľvek dôvodu, s **výnimkou** ak by toto prerušenie zdržiavalo súťaž. Ak sa dohodnú na prerušení hry a potom chce jeden z hráčov pokračovať v hre, dohoda sa končí a ostatní hráči musia pokračovať v hre.
- Individuálne prerušenie hry hráča v prípade bleskov. Hráč môže prerušiť hru, ak sa odôvodnene domnieva, že hrozí nebezpečenstvo ohrozenia bleskom. Musí o tom však čo najskôr oboznámiť *Súťažný výbor*.

Opustenie *ihriská*, samo osebe, nie je prerušením hry. Na dočasné prerušenie hry zo strany hráča sa vzťahuje Pravidlo 5.6a, a nie toto Pravidlo.

Ak hráč preruší hru z akéhokoľvek iného dôvodu nedovoleného týmto Pravidlom, alebo neoboznámí *Súťažný výbor* a prerušení, hráč je **diskvalifikovaný**.

5.7b Čo musia hráči urobiť keď Súťažný výbor preruší hru

Sú dva spôsoby prerušenia hry *Súťažným výborom*, každý s inými požiadavkami kedy musí hráč zastaviť hru.

(1) Okamžité prerušenie (prípád bezprostredného ohrozenia). Ak *Súťažný výbor* vyhlási okamžité prerušenie hry, hráči nesmú zahrať ďalšiu *ranu*, až kým *Súťažný výbor* neobnoví hru.

Súťažný výbor by mal použiť jednoznačný signálu pre hráčov o okamžitom prerušení hry.

(2) Normálne prerušenie (prípád tmy alebo nehrateľného ihriska). Ak *Súťažný výbor* preruší hru z normálnych dôvodov, ďalší vývoj závisí od toho, kde sa každá hrajúca skupina nachádza:

- Medzi dvomi jamkami. Ak sú všetci hráči v skupine medzi dvomi jamkami, musia zastaviť hru a nesmú zahrať *ranu* na začatie ďalšej jamky až kým *Súťažný výbor* neobnoví hru.
- Počas hratia jamky. Ak ktorýkoľvek hráč v skupine začal jamku, hráči sa môžu rozhodnúť, či zastavia hru okamžite, alebo dohrajú jamku.
 - » Hráči majú dovolený určitý čas (čo by normálne nemalo byť viac ako dve minúty) na rozhodnutie či zastaviť hru, alebo dohrať jamku.
 - » Ak hráči pokračujú v hre na jamke, môžu dohrať jamku, alebo môžu zastaviť hru pred dohratím jamky.
 - » Keď už raz hráči dohrajú jamku, alebo zastavia hru pre dohratím jamky, nesmú zahrať ďalšiu *ranu*, až kým *Súťažný výbor* neobnoví hru podľa Pravidla 5.7c.

Ak sa hráči nedokážu dohodnúť čo robiť:

- » Hra na jamky. Ak *súper* v zápase zastaví hru, hráč tiež musí zastaviť hru a obidvaja hráči nesmú pokračovať v hre až kým *Súťažný výbor* neobnoví hru. Ak hráč nezastaví hru, hráč dostáva **všeobecný trest (strata jamky)**.
- » Hra na rany. Ktorýkoľvek hráč v skupine sa môže rozhodnúť, či zastaviť hru, alebo pokračovať v hre na jamke, bez ohľadu na to ako sa rozhodnú ostatní hráči v skupine, **ale** hráč môže pokračovať v hre, len ak jeho zapisovateľ zostane zapisovať jeho výsledok.

Trest za porušenie Pravidla 5.7b: Diskvalifikácia.

Výnimka – žiadny trest ak Súťažný výbor usúdi že nezastavenie hry bolo ospravedlniteľné: Nie je porušením tohto Pravidla a žiadny trest ak *Súťažný výbor* rozhodne, že okolnosti ospravedlňujú hráčove nezastavenie hry keď to bolo vyžadované.

Pozri postupy Súťažného výboru, sekcia 8; Vzor miestneho pravidla J-1 (odporúčané postupy *pre Súťažný výbor* na rozlíšenie okamžitého a normálneho prerušenia hry.

5.7c Čo musia hráči urobiť pri obnovení hry

(1) Kde obnoviť hru. Hráč musí obnoviť hru na mieste, na ktorom zastavil hru na jamke. Ak zastaví hru medzi dvomi jamkami, tak obnoví hru na nasledujúcom *odpalisku*, aj keď je hra obnovená nasledujúci deň.

Ak hráč pokračuje v hre z iného miesta, než kde hru zastavil, pozrite si pravidlá 6.1b a 14.7.

(2) Kedy obnoviť hru. Hráč musí byť prítomný na mieste obnovenia hry na (1) a pripravený hrať:

- V čase určenom *Súťažným výborom* na obnovenie hry, a
- Hráč musí obnoviť hru v (a nie skôr) tento čas.

Ak je možnosť obnoviť hru oneskorená z akéhokoľvek dôvodu (napríklad keď hráči skupiny vpredu potrebujú odohrať prvú a uvoľniť priestor), nie je to porušenie tohto Pravidla, ak je hráč prítomný a pripravený hrať, keď hráčova skupina je spôsobilá obnoviť hru.

Trest za porušenie Pravidla 5.7c: Diskvalifikácia.

Výnimky z diskvalifikácie za neobnovenie hry načas: Výnimky 1, 2 a 3 v Pravidle 5.3a a výnimka k Pravidlu 5.7b sa tu tiež uplatňujú.

5.7d Zdvihnutie lopty keď je hra prerušená; vrátenie a nahradenie lopty pri obnovení hry

(1) Zdvihnutie lopty keď je hra prerušená alebo pred obnovením hry. Keď je hra na jamke prerušená podľa tohto Pravidla, hráč môže *označiť* polohu jeho lopty a zdvihnúť loptu (pozri Pravidlo 14.1).

Pred alebo pri obnovení hry:

- Keď hráčova lopta bola zdvihnutá keď sa hra prerušila. Hráč musí *vrátiť* pôvodnú loptu alebo inú loptu na pôvodné miesto (ktoré ak nie je známe musí byť odhadnuté) (pozri Pravidlo 14.2).
- Keď hráčova lopta nebola zdvihnutá keď sa hra prerušila. Hráč môže hrať loptu ako leží, alebo môže *označiť* miesto lopty, zdvihnúť loptu (pozri Pravidlo 14.1) a *vrátiť* túto loptu alebo inú na pôvodné miesto (pozri Pravidlo 14.2).

V každom prípade:

- Ak je *poloha* lopty zmenená v dôsledku zdvihnutia lopty, hráč musí *vrátiť* túto loptu alebo inú loptu ako vyžaduje Pravidlo 14.2d
- Ak je *poloha* lopty zmenená po tom ako bola lopta zdvihnutá a pred tým ako je *vrátená*, Pravidlo 14.2d sa neuplatňuje.
 - » Pôvodná lopta alebo iná lopta musí byť *vrátená* na pôvodné miesto (ktoré ak nie je známe musí byť odhadnuté) (pozri Pravidlo 14.2).
 - » Ale ak *poloha* alebo *podmienky ovplyvňujúce ranu* boli zhoršené počas tohto času, uplatňuje sa Pravidlo 8.1d.

(2) Čo robiť keď hráčova lopta alebo markovátka boli pohnuté kým bola hra

prerušená. Ak je hráčova lopta alebo *markovátka* pohnuté akýmkoľvek spôsobom pred obnovením hry (vrátane *prírodných síl*), hráč musí byť:

- *Vrátiť* pôvodnú loptu, alebo inú loptu na pôvodné miesto (ktoré ak nie je známe musí byť odhadnuté) (pozri Pravidlo 14.2), alebo
- Umiestniť *markovátka* tak, aby *označovalo* pôvodné miesto, a potom vrátiť pôvodnú loptu, alebo inú loptu na toto miesto (pozri Pravidlá 14.1 a 14.2).

Ak boli hráčove *podmienky ovplyvňujúce ranu* zhoršené počas prerušenia hry, pozri Pravidlo 8.1d.

Trest za zahratie lopty z nesprávneho miesta pri porušení Pravidla 5.7d: Všeobecný trest podľa Pravidla 14.7a.

RULE

6

Hranie jamky

Podstata Pravidla:

Pravidlo 6 sa vzťahuje na to, ako hrať jamku – teda: špecifické Pravidlá pre odohratie rany na začatie jamky, požiadavka používať rovnakú loptu počas celej jamky s výnimkou dovoleného nahradenia, poradie v hre (ktoré je významnejšie v hre na jamky, ako v hre na rany) a dohranie jamky.

6.1 Začatie hry na jamke**6.1a Kedy sa jamka začína**

Hráč začal jamku, keď zahral *ranu* na začatie jamky.

Jamka sa začala dokonca aj keď *rana* bola zahratá z miesta mimo *odpaliska* (pozri Pravidlo 6.1b) alebo *rana* bola zrušená podľa Pravidla.

6.1b Lopta musí byť zahratá z vnútra priestoru odpaliska

Hráč musí začať jamku zahratím lopty z akéhokoľvek miesta vnútri *odpaliska* podľa Pravidla 6.2b.

Ak hráč, ktorý začína jamku zahrá loptu z miesta mimo *odpaliska* (vrátane nesprávnej sady odpaliskových kameňov označujúcich iné odpalisko na rovnakej jamke, alebo inej jamke):

(1) Hra na jamky. Nie je žiadny trest, **ale súper** môže zrušiť *ranu*:

- Zrušenie musí byť vykonané bezodkladne a pred tým, ako ktorýkoľvek hráč zahrá nasledujúcu *ranu*. Keď súper zruší *ranu*, nemôže odvolať jej zrušenie.
- Ak súper zruší *ranu*, hráč musí zahrá loptu zvnútra *odpaliska* a stále je na rade.
- Ak súper nezruší *ranu*, *rana* sa počíta a lopta je v hre a musí sa hrať ako leží.

(2) Hra na rany. Hráč dostáva **všeobecný trest (dve trestné rany)** a musí napraviť chybu zahratím lopty znútra *odpaliska*:

- Lopta zahratá z miesta mimo *odpaliska* nie je v *hre*.
- Takáto *rana* a všetky ostatné rany zahraté pred napravením chyby (vrátane zahratých *rán* a všetkých trestných rán súvisiacich s hratím tejto lopty) sa nepočítajú.
- Ak hráč nenapraviť chybu pred zahratím *rany* na začatie hry na ďalšej jamke, alebo na poslednej jamke *kola*, pred odovzdaním jeho *skóre karty*, hráč je **diskvalifikovaný**.

6.2 Hranie lopty z odpaliska

6.2a Kedy sa uplatňujú Pravidlá vzťahujúce sa na odpalisko

Pravidlá vzťahujúce sa na *odpalisko* v Pravidle 6.2b platia vždy, keď sa od hráča vyžaduje, alebo je dovolené hrať loptu z *odpaliska*. Toto zahŕňa keď:

- Hráč začína hru na jamke (pozri Pravidlo 6.1),
- Hráč bude hrať znovu z *odpaliska* podľa Pravidla (pozri Pravidla 14.6), alebo
- Hráčova lopta je v *hre* na *odpalisku* po *rane* alebo po tom ako hráč uplatnil úľavu.

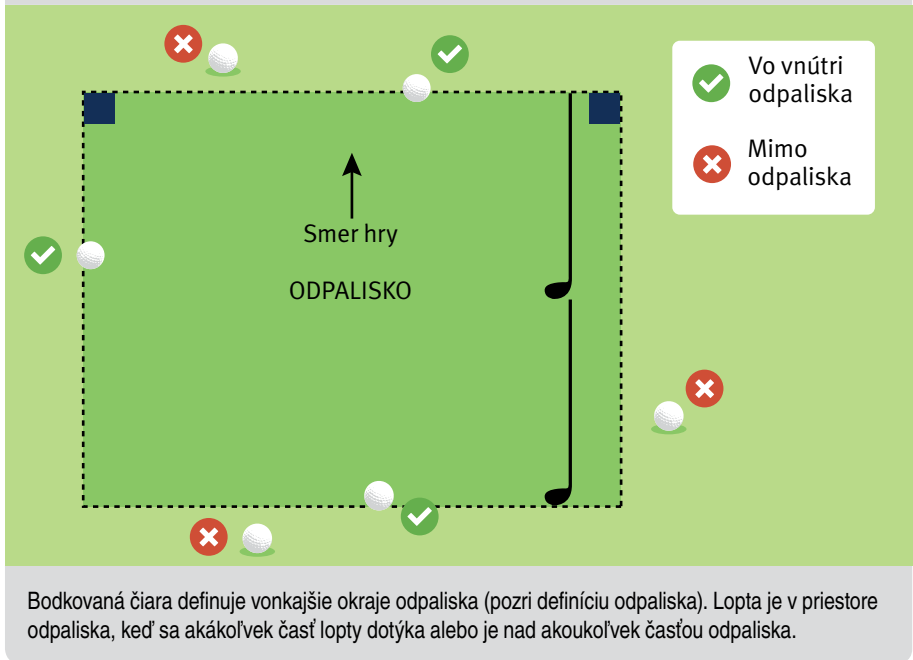
Toto Pravidlo sa uplatňuje len na *odpalisku*, z ktorého musí hráč hrať pri začatí jamky, ktorú hrá, nie na iné odpaliská na *ihrisku* (či už na rovnakej jamke alebo na inej jamke).

6.2b Pravidlá vzťahujúce sa na odpalisko

(1) Kedy je lopta vo vnútri odpaliska.

- Lopta je vo vnútri *odpaliska* keď sa akákoľvek časť lopty dotýka alebo je nad akoukoľvek časťou *odpaliska*.
- Hráč môže stáť mimo *odpaliska* pri zahrávaní *rany* s loptou vo vnútri *odpaliska*.

OBRÁZOK 6.2b: KEDY JE LOPTA VO VNÚTRI ODPALISKA



(2) Lopta môže byť položená na týčku alebo zahratá zo zeme. Lopta musí byť zahratá buď z:

- Týčka, umiestneného v alebo na zemi, alebo
- Zo zeme samotnej.

Pre potrebu tohto Pravidla, „zem“ zahŕňa piesok alebo iné prírodné materiály vložené v priestore odpaliska na umiestnenie týčka alebo lopty.

Hráč nesmie zahrat' ranu s loptou na nevyhovujúcom týčku alebo s loptou položenou na týčku nedovoleným spôsobom podľa tohto Pravidla.

Trest za porušenie Pravidla 6.2b(2):

- **Trest za prvé porušenie: Všeobecný trest.**
- **Trest za druhé porušenie: Diskvalifikácia.**

(3) Určité podmienky na odpalisku môžu byť zlepšené. Pred zahratím rany, hráč môže vykonať tieto úkony na odpalisku pre zlepšenie podmienok ovplyvňujúcich ranu (pozri Pravidlo 8.1b(8)):

- Upraviť povrch v priestore odpaliska, (ako je urobenie priehlbiny palicou alebo nohou),

- Pohnúť, ohnúť alebo zlomiť trávu, burinu a iné prírodné objekty, ktoré sú prichytené alebo rastúce v priestore *odpaliska*,
- Odstrániť alebo zatlačiť piesok a zeminu v priestore *odpaliska*, a
- Odstrániť rosu, námrazu alebo vodu v priestore *odpaliska*

Ale hráč dostáva **všeobecný trest** ak urobí akýkoľvek iný úkon pre zlepšenie podmienok ovplyvňujúcich ranu porušením Pravidla 8.1a.

(4) Obmedzenia pre pohnutie odpaliskových kameňov v priestore odpaliska, pri hre z odpaliska.

- Umiestnenie odpaliskových kameňov na odpalisku je určené *Súťažným výborom* na definovanie každého *odpaliska* a mali by zostať v rovnakej pozícii pre všetkých hráčov, ktorí budú hrať z tohoto *odpaliska*.
- Ak hráč *zlepší podmienky ovplyvňujúce ranu* pohnutím ktoroukoľvek značkou pred hrou z *odpaliska*, dostáva **všeobecný trest** za porušenie Pravidla 8.1a(1).
- Ak hráč zistí, že jedna alebo obe značky odpaliska chýbajú, hráč by mal vyhľadať pomoc od *súťažného výboru*. **Ak** však *súťažný výbor* nie je k dispozícii v primeranom čase, hráč by mal použiť svoj rozumný úsudok (pravidlo 1.3b(2)) na odhadnutie polohy *odpaliska*.

Vo všetkých iných situáciách sa odpaliskové kamene považujú za bežnú pohyblivú zábranu, ktorá môže byť odstránená tak, ako to povoľuje Pravidlo 15.2.

(5) Lopta nie je v hre až kým nie je zahratá rana. Či už je lopta položená na týčko alebo na zem, keď sa začína hra na jamke alebo sa hrá znovu z *odpaliska* podľa Pravidla:

- Lopta nie je *v hre* až kým s ňou hráč nezahrá *ranu*, a
- Lopta môže byť zdvihnutá alebo *pohnutá* bez trestu pred tým, ako je zahratá *rana*.

Ak lopta položená na *týčko* následne spadne, alebo je zhodená z *týčka* hráčom pred tým ako s ňou hráč zahral *ranu*, môže byť znovu položená na *týčko* kdekoľvek na *odpalisku* bez trestu.

Ale ak hráč zahrá *ranu* s loptou kým padá z *týčka* alebo po tom ako spadla, nie je žiadny trest, *rana* sa počíta a lopta je *v hre*.

(6) Keď lopta v hre leží na odpalisku. Ak hráčova lopta *v hre* je na *odpalisku* po *rane* (ako keď je lopta na *týčku* po tom ako ju *rana* minula) alebo po uplatnení úľavy, hráč môže:

- Zdvihnúť alebo *pohnúť* loptu bez trestu (pozri Pravidlo 9.4b, výnimka₁), a
- Hrať loptu alebo inú loptu z ktoréhokoľvek miesta na *odpalisku* z *týčka* alebo zeme podľa (2), vrátane hratia lopty tak ako leží.

**Trest za zahratie lopty z nesprávneho miesta pri porušení Pravidla 6.2b(6):
Všeobecný trest podľa Pravidla 14.7a.**

6.3 Lopta použitá pri hre na jamke

Podstata pravidla:

Jamka je hratá po sebe nasledujúcimi ranami z odpaliska po jamkovisko až do jamky. Po zahratí lopty z odpaliska, sa od hráča normálne vyžaduje, že bude hrať s rovnakou loptou až do jej dohratia do jamky. Hráč dostáva trest, ak on alebo ona zahrá ranu s nesprávnou loptou, alebo s nahradenou loptou keď nahradenie nie je dovolené Pravidlami.

6.3a Dohratie rovnakej lopty do jamky ako bola zahratá z odpaliska

Hráč môže použiť akúkoľvek schválenú loptu pri začatí hry na jamke z *odpaliska* a môže vymeniť loptu medzi dvomi jamkami.

Hráč musí *dohrať jamku* rovnakou loptou akú zahrál z *odpaliska*, s **výnimkou** keď:

- Lopta je *stratená*, alebo sa zastaví *mimo hraníc ihriska*, alebo
- Hráč *nahradí* inú loptu (či je to dovolené alebo nie).

Hráč by si mal loptu, s ktorou ide hrať označiť (pozri Pravidlo 7.2).

6.3b Nahradenie inej lopty počas hratia jamky

(1) Kedy hráč má a nemá dovolené nahradiť inú loptu. Určité Pravidlá dovoľujú hráčovi vymeniť loptu, ktorú používa pri hre na jamke *nahradením* inou loptou ako je lopta *v hre*, a iné nie:

- Pri uplatňovaní úľavy podľa Pravidla, vrátane keď sa lopta buď *spúšťa*, alebo umiestňuje (napr. keď lopta nezostane v zóne *úľavy*, alebo pri uplatňovaní úľavy na *jamkovisku*), hráč môže použiť pôvodnú loptu, alebo inú loptu (Pravidlo 14.3a),
- Pri opätovnom hratí lopty z miesta, z ktorého bola zahratá predchádzajúca *rana*, hráč môže použiť pôvodnú loptu alebo inú loptu (Pravidlo 14.6), a
- Pri *vrátení* lopty na miesto, hráčovi nie je dovolené *nahradiť* loptu a musí použiť pôvodnú loptu s určitými výnimkami (Pravidlo 14.2a).

(2) Nahradená lopta sa stáva loptou v hre. Keď hráč *nahradí* inú loptu ako loptu *v hre* (pozri Pravidlo 14.4):

- Pôvodná lopta viac nie je *v hre*, dokonca aj keď je v pokoji na *ihrisku*.
- Toto platí dokonca ak hráč:
 - » *Nahradí* inú loptu za pôvodnú loptu, keď to nie je dovolené Pravidlami (či už si hráč uvedomil, alebo nie že *nahradil* inú loptu), alebo
 - » *Vrátil*, *spustil* alebo umiestnil *nahradenú* loptu (1) *nesprávnym spôsobom*, (2) *na nesprávne miesto alebo* (3) použitím postupu, ktorý sa neuplatňuje.

- Pre spôsob napravenia akejkoľvek chyby pred zahratím *nahradenej* lopty pozri Pravidlo 14.5.

Ak hráčova pôvodná lopta nebola nájdená a hráč uvedie inú loptu *do hry* uplatnením trestu *rany a straty vzdialenosti* (pozri Pravidlo 17.1d, 18.1, 18.2b a 19.2a), alebo ako je dovolené podľa Pravidla, ktoré sa uplatňuje keď je *známe, alebo prakticky isté* čo sa stalo s loptou (pozri Pravidlá 6.3c, 9.6, 11.2c, 15.2b, 16.1e a 17.1c):

- Hráč musí pokračovať v hre s *nahradenou* loptou, a
- Hráč nesmie hrať pôvodnú loptu dokonca ani ak je nájdená na *ihrisku* pred uplynutím troj-minútového limitu na hľadanie (pozri Pravidlo 18.2a(1)).

(3) Zahratie rany s nesprávne nahradenou loptou. Ak hráč zahrá *ranu* s nesprávne nahradenou loptou hráč dostáva **jednu trestnú ranu** a musí dohrať jamku s nesprávne nahradenou loptou.

6.3c Nesprávna lopta

(1) Zahratie rany s nesprávnou loptou. Hráč nesmie zahráť *ranu* s *nesprávnou* loptou.

Výnimka – Lopta pohybujúca sa vo vode: Nie je žiadny trest ak hráč zahrá *ranu* s *nesprávnou loptou* pohybujúcou sa vo vode v *trestnej zóne* alebo v *dočasnej vode*:

- *Rana* sa nepočíta, a
- Hráč musí napraviť chybu podľa Pravidiel pokračovaním v hre správnou loptou z jej pôvodného miesta, alebo uplatnením úľavy podľa Pravidiel.

Trest za zahratie lopty z nesprávneho miesta pri porušení Pravidla 6.3c(1):

V hre na jamky hráč dostane **všeobecný trest (strata jamky)**:

- Ak hráč a *súper* zahrajú jeden druhému loptu počas hratia jamky, prvý, ktorý zahrál *ranu* s *nesprávnou loptou* dostáva **všeobecný trest (strata jamky)**.
- **Ale**, ak nie je známe, ktorá *nesprávna lopta* bola zahraná ako prvá, nie je žiadny trest a jamka musí byť dohratá s vymenenými loptami.

V hre na rany hráč obdrží **všeobecný trest (dve trestné rany)** a musí napraviť chybu pokračovaním v hre s pôvodnou loptou a jej zahratím tak ako leží, alebo uplatnením úľavy podľa Pravidiel:

- *Rana* zahratá s *nesprávnou loptou* a všetky ostatné *rany* pred tým ako sa chyba napraví (vrátane zahratých *rán* a akýchkoľvek trestov pridaných pri hre s touto loptou) sa nepočítajú.
- Ak hráč nenapraví chybu pred zahratím *rany* na začatie ďalšej jamky, alebo v prípade poslednej jamky kola, pred odovzdaním jeho *skóre karty*, hráč je **diskvalifikovaný**.

(2) Čo robiť keď bola hráčova lopta zahratá iným hráčom ako nesprávna lopta.

Ak je *známe* alebo *prakticky isté*, že hráčova lopta bola zahratá iným hráčom ako *nesprávna lopta*, hráč musí *vrátiť* pôvodnú loptu alebo inú loptu na pôvodné miesto (ktoré ak nie je známe musí byť odhadnuté (pozri Pravidlo 14.2).

Toto platí či bola pôvodná lopta nájdená alebo nie.

6.3d Kedy je hráčovi dovolené hrať súčasne viac ako jednu loptu

Hráč môže hrať viac ako jednu loptu súčasne na jamke len pri:

- Hratí *provízornej lopty* (ktorá sa buď stane loptou v *hre* alebo sa zanechá, ako uvádza Pravidlo 18.3c), alebo
- Hratí dvoch lôpt v *hre na rany*, pri náprave možného *vážneho porušenia* hratím z *nesprávneho miesta* (pozri Pravidlo 14.7b), alebo keď si nie je istý správnosťou postupu (pozri Pravidlo 20.1c(3)).

6.4 Poradie v hre pri hratí jamky**Podstata pravidiel:**

Pravidlo 6.4 sa vzťahuje na poradie v hre počas celej jamky. Poradie v hre z odpaliska závisí od toho kto má *prednosť*, a poradie na jamke je založené na tom koho lopta je ďalej od jamky.

- V hre na jamky, poradie v hre je *zásadné*; ak hráč hrá mimo poradia, súper môže ranu zrušiť a hráč tak hrá ranu znovu.
- V hre na rany, nie je žiadny trest za hru mimo poradia, a obidvom hráčom je dovolené a sú aj podporovaní v pokračovaní v režime „pripravený na hru“ (Ready Golf) – to znamená, pokračovať v hre mimo poradia bezpečným a zodpovedným spôsobom.

6.4a Hra na jamky**(1) Poradie v hre. Hráč aj súper musia hrať v takomto poradí:**

- Začatie prvej jamky. Na prvej jamke, *prednosť* je rozhodnutá poradím určenom *Súťažným výborom* alebo, ak nie je vylosovanie, dohodou alebo žrebom (ako je hod mincou).
- Začatie hry na ďalších jamkách.
 - » Hráč, ktorý vyhrá jamku má *prednosť* na nasledujúcom *odpalisku*.
 - » Ak je jamka remizovaná, hráč s *prednosťou* na *predchádzajúcej jamke* si ju zachováva.

- » Ak hráč požiada o rozhodnutie Súťažný výbor (pozri Pravidlo 20.1b), a to ešte nebolo *Súťažným výborom vydané* a mohlo by ovplyvniť *prednosť* na nasledujúcej jamke, *prednosť* je rozhodnutá dohoda alebo žrebom.
- Po začatí jamky všetkými hráčmi.
 - » Lopta, ktorá je ďalej od *jamky* sa hrá ako prvá
 - » Ak sú lopty v rovnakej vzdialenosti od *jamky* alebo ich relatívna vzdialenosť nie je známa, o lopte, ktorá sa hrá ako prvá rozhodne dohoda alebo žreb.

(2) (Súper môže zrušiť hráčovu ranu zahratú mimo poradia. Ak hráč zahrá ranu, keď bol na rade jeho *súper*, nie je udelený žiadny trest, **ale** *súper* môže zrušiť *ranu*:

- Zrušenie musí byť urobené bezodkladne a pred tým ako ktorýkoľvek hráč zahrá ďalšiu *ranu*. Keď *súper* zruší ranu, toto zrušenie už nemôže odvolať
- Ak *súper* zruší ranu hráč musí, ak je na rade, hrať loptu z miesta, z ktorého bola táto *rana* zahratá (pozri Pravidlo 14.6).
- Ak *súper* nezruší *ranu*, *rana* sa počíta, lopta je v *hre* a musí byť zahratá ako leží.

Výnimka – Hratie mimo poradia pre ušetrenie času: Pre ušetrenie času:

- Hráč môže vyzvať *súpera* na hru mimo poradia alebo môže súhlasiť so *súperovou* žiadosťou hrať mimo poradia.
- Ak *súper* potom zahrá *ranu* mimo poradia, hráč sa vzdal práva zrušiť *súperovu ranu*.

Pozri Pravidlo 23.6 (poradie v Hre so štyrmi loptami).

6.4b Hra na rany

(1) Štandardné poradie hry.

- Začatie prvej jamky. *Prednosť* na prvom *odpalisku*, je rozhodnutá poradím určenom *Súťažným výborom* alebo, ak nie je vylosovanie, dohodou alebo žrebom (napr. hodenie micou).
- Začatie hry na ďalších jamkách.
 - » Hráč v skupine s najnižším brutto výsledkom na jamke má *prednosť* na nasledujúcom *odpalisku*; hráč s druhým najnižším brutto výsledkom by mal hrať ako ďalší; atď.

- » Ak dvaja alebo viacerí hráči majú rovnaký výsledok na jamke, mali by hrať v rovnakom poradí ako na predchádzajúcom *odpalisku*.
- » *Prednosť* je založená na brutto výsledku, dokonca aj v hendikepovej súťaži.
- Po začatí jamky všetkými hráčmi.
 - » Lopta, ktorá je ďalej od *jamky* by sa mala hrať ako prvá.
 - » Ak sú lopty v rovnakej vzdialenosti od *jamky* alebo ich relatívna vzdialenosť nie je známa, o lopte, ktorá sa hrá ako prvá rozhodne dohoda alebo žreb.

Nie je žiadny trest ak hráč hrá mimo poradia, **s výnimkou**, ak sa dvaja alebo viacerí hráči dohodnú hrať mimo poradia na získanie výhody pre aspoň jedného z nich, a jeden z nich zahrá mimo poradia, každý z dohodnutých hráčov (účastníkov dohody) dostane **všeobecný trest (dve trestné rany)**.

(2) Hratie mimo poradia bezpečným a zodpovedným spôsobom („pripravený na hru“ Ready Golf). Hráčom je dovolené, a sú podporovaní hrať mimo poradia bezpečným a zodpovedným spôsobom, napríklad ak:

- Dvaja alebo viacerí hráči súhlasia pretože je to vhodné, alebo pre ušetrenie času,
- Hráčova lopta sa zastaví vo veľmi krátkej vzdialenosti od *jamky* a hráč má vôľu *dohrať loptu do jamky*, alebo
- Jednotlivý hráč je pripravený a schopný hrať pred iným hráčom, ktorý je na rade podľa normálneho poradia v hre (1), za podmienky, že hráč hrajúci mimo poradia neohrozí, nevyruší alebo neobmedzí žiadneho iného hráča.

Ale hráč, ktorý je na rade podľa (1) je pripravený a schopný hrať a naznačuje, že chce hrať ako prvý, iní hráči by mali štandardne počkať až kým tento hráč zahrá.

Hráč by nemal hrať mimo poradia na získanie výhody nad ostatnými hráčmi.

6.4c Keď hráč bude hrať provizórnu loptu, alebo ďalšiu loptu z odpaliska

Poradie v hre v takomto prípade platí pre všetkých ďalších hráčov v skupine na zahratie prvej *rany* na jamke pred tým, ako hráč zahrá *provizórnu loptu* alebo ďalšiu loptu z *odpaliska*.

Ak viac ako jeden hráč bude hrať *provizórnu loptu* alebo ďalšiu loptu z *odpaliska*, poradie v hre je rovnaké ako bolo predtým.

Pre *provizórnu loptu* alebo inú loptu zahrátú mimo poradia, pozri Pravidlo 6.4a(2) a 6.4b.

6.4d Keď hráč uplatňuje úľavu, alebo bude hrať provizórnu loptu z akéhokoľvek miesta s výnimkou odpaliska

Poradie v hre podľa Pravidiel 6.4a(1) a 6.4b(1) v týchto dvoch prípadoch je:

(1) Uplatnenie úľavy na zahratie lopty z iného miesta, ako na ktorom leží.

- Keď hráč zistí, že Pravidlá vyžadujú uplatniť trestnú ranu a stratu vzdialenosti. Poradie v hre je založené na mieste, z ktorého bola zahratá hráčova predchádzajúca rana.
- Keď má hráč možnosť výberu hrať loptu ako leží alebo uplatniť úľavu.
 - » Hráčove poradie v hre je založené na mieste, kde pôvodná lopta leží (ktoré ak nie je známe musí byť odhadnuté) (pozri Pravidlo 14.2).
 - » Toto platí dokonca aj keď sa hráč už rozhodol hrať loptu s úľavou rany a straty vzdialenosti alebo uplatniť úľavu na zahratie lopty z iného miesta, ako na ktorom pôvodná lopta leží (ako je keď pôvodná lopta je v trestnej zóne alebo bude vyhlásená za nehrateľnú).

(2) Hratie provizórnej lopty. Hráč hrajúci provizórnu loptu je na rade hrať ihneď po zahratí predchádzajúcej rany a pred tým ako zahrá loptu iný hráč, s výnimkou:

- Keď začína jamku z odpaliska (pozri Pravidlo 6.4c), alebo
- Keď hráč čaká pred rozhodnutím, či hrať provizórnu loptu (v takom prípade je poradie v hre, po tom ako sa rozhodne hrať provizórnu loptu, založené na mieste odkiaľ bola zahratá predchádzajúca rana).

6.5 Dohratie jamky

Hráč dohral jamku:

- V hre na jamky, keď hráč:
 - » Hráč dohrá jamku, alebo hráčova nasledujúca rana je darovaná, alebo
 - » Výsledok na jamke je rozhodnutý (buď, keď súper daruje jamku, prípadne súperov výsledok na jamke je nižší ako by hráč mohol dosiahnuť, alebo hráč alebo súper obdržia **všeobecný trest (strata jamky)**).
- V hre na rany, keď hráč dohrá jamku podľa Pravidla 3.3c

Ak hráč nevie, že dokončil jamku a pokúsi sa pokračovať v hraní jamky, hráčova ďalšia hra sa nepovažuje za tréning, ani nedostane trest za zahratie inej lopty, vrátane nesprávnej lopty.

Pozri pravidlá 21.1b(1), 21.2b(1), 21.3b(1) a 23.3c (kedy hráč dohral jamku v iných formách hry na rany alebo v Hre so štyrmi loptami).



III

Hratie lopty
PRAVIDLÁ 7-11



PRÁVIDLO 7

Hľadanie lopty: Nájdenie a identifikovanie lopty

Podstata Pravidla:

Pravidlo 7 dovoľuje hráčovi uplatňovať úkony pre správne hľadanie jeho lopty v hre po každej rane.

- Hráč však musí postupovať opatrne, pretože trest bude uplatnený, ak hráč koná neprímerane a spôsobí zlepšenie podmienok ovplyvňujúcich nasledujúce rany.
- Hráč nedostáva žiadny trest, ak je lopta náhodne pohnutá pri snahe o jej nájdenie alebo identifikovanie, ale musí potom vrátiť loptu na pôvodné miesto.

7.1 Ako správne hľadať loptu

7.1a Hráč môže vykonať odôvodnené úkony na nájdenie a identifikovanie lopty

Hráč je zodpovedný za nájdenie lopty v hre po každej rane.

Hráč môže správne hľadať loptu s využitím odôvodnených úkonov k jej nájdeniu a identifikovaniu, ako je:

- Pohnúť piesok a vodu, a
- Pohnúť alebo ohnúť trávu, kríky, konáre stromov a iné rastúce alebo upevnené prírodné objekty, a tiež zlomiť takého objekty, **ale** len ak je toto zlomenie výsledkom iných odôvodnených úkonov na nájdenie a identifikovanie lopty.

Ak dôjde počas týchto odôvodnených úkonov k *zlepšeniu podmienok ovplyvňujúcich ranu*:

- Nie je žiadny trest podľa Pravidla 8.1a ak je *zlepšenie* výsledkom správneho hľadania.
- **Ale** ak je *zlepšenie* výsledkom úkonov, ktoré sú nadbytočné oproti tomu čo bolo potrebné k správne hľadaniu, hráč dostáva **všeobecný trest** za porušenie Pravidla 8.1a.

Pri snahe nájsť a identifikovať loptu, hráč môže odstrániť *voľné prírodné predmety* ako je dovolené v Pravidle 15.1 a môže odstrániť *pohyblivé zábrany* ako je dovolené v Pravidle 15.2.

7.1b Čo robiť, ak je piesok ovplyvňujúci miesto, kde hráčova lopta leží, pohnutý pri snahe o jej nájdenie alebo identifikovanie:

- Hráč musí znovu vytvoriť pôvodnú polohu v piesku, **ale** môže nechať malú časť lopty viditeľnú aj keď bola pôvodne celá prekrytá pieskom.
- Ak hráč zahrá loptu bez znovuvytvorenia pôvodnej *polohy*, hráč dostáva **všeobecný trest**.

7.2 Ako identifikovať loptu

Hráčova lopta v pokoji môže byť identifikovaná ktorýmkoľvek z týchto spôsobov:

- Hráč, alebo ktokoľvek iný sleduje zastavenie lopty a z okolností jasné, že sa jedná o hráčovu loptu.
- Identifikačná značka hráča na lopte je jasne viditeľná (pozri Pravidlo 6.3a), (**ale** toto neplatí, ak identická lopta s rovnakou značkou leží v tom istom priestore).
- Nájdenie lopty (typ, model, číslo a označenie, ktoré hráč používa a použil) v priestore kde sa očakáva, že by hráčova lopta mala byť (**ale** toto neplatí, ak identická lopta leží v tom istom priestore a nie je možné rozpoznať, ktorá lopta je hráčova).

Ak hráčova *provizórna lopta* nemôže byť odlišiteľná od pôvodnej lopty, pozri Pravidlo 18.3c(2).

7.3 Zdvihnutie lopty z dôvodu jej identifikácie

Ak by lopta mohla byť hráčova, ale nemôže byť identifikovaná tak, ako leží:

- Hráč môže zdvihnúť loptu pre jej identifikáciu (vrátane jej pootočenia), **ale**:
- Najprv musí byť miesto lopty *označené* a lopta nesmie byť očistená viac ako je nevyhnutné na jej identifikáciu (s **výnimkou** na *jamkovisku*) (pozri Pravidlo 14.1).

Ak je zdvihnutá lopta hráčova, alebo iného hráča, musí byť *vrátená* na jej pôvodné miesto (pozri Pravidlo 14.2).

Ak hráč zdvihne svoju loptu podľa tohto Pravidla, keď to nie je odôvodnene potrebné na identifikáciu (s **výnimkou** na *jamkovisku* kde hráč môže zdvihnúť loptu podľa Pravidla 13.1b), *neoznačí* miesto lopty pred jej zdvihnutím alebo ju očistí keď to nie je dovolené, hráč dostáva **jednu trestnú ranu**.

Trest za zahratie lopty z nesprávneho miesta pri porušení Pravidla 7.3: Všeobecný trest podľa Pravidla 14.7a.

7.4 Lopta náhodne pohnutá počas snahy o jej nájdenie, alebo identifikovanie

Nie je žiadny trest, ak je hráčova lopta náhodne *pohnutá* hráčom, *súperom*, alebo kýmkoľvek iným počas snahy o jej nájdenie, alebo identifikovanie. Pokiaľ však hráč spôsobí pohnutie lopty pred začatím hľadania, dostane **jednu trestnú ranu**, podľa Pravidla 9.4b.

Podľa tohto pravidla „náhodne“ zahŕňa, keď loptou *pohne* ktokoľvek, kto podnikne primerané kroky na nájdenie lopty, ktoré by pravdepodobne odhalili polohu lopty jej *pohnutím* (napr. prehrabanie nohami cez vysokú trávu, alebo trasenie stromom).

V týchto situáciách sa musí lopta *vrátiť* na pôvodné miesto (ktoré, ak nie je známe, musí byť odhadnuté) (pozri pravidlo 14.2). Pritom:

- Ak lopta bola na, pod alebo sa opierala o akúkoľvek *nepohyblivú zábranu*, *integrálny predmet*, *hraničný predmet* alebo rastúce, alebo uchytené prírodné objekty, lopta musí byť *vrátená* na pôvodné miesto pod, alebo byť opretá o takýto objekt (pozri Pravidlo 14.2c)
- Ak bola lopta prekrytá pieskom, pôvodná *poloha* musí byť znovu vytvorená a lopta *vrátená* do takejto *polohy* (pozri Pravidlo 14.2d(1)). Hráč však môže nechať malú časť lopty viditeľnú..

Pozri tiež Pravidlo 15.1a (obmedzenia pre zámerné odstránenie určitých *voľných prírodných predmetov* pred *vrátením* lopty).

Trest za porušenie Pravidla 7.4: Všeobecný trest.

PRÁVIDLO 8

Ihrisko hrané v stave, v akom je nájdené

Podstata Pravidla:

Pravidlo 8 sa vzťahuje na základný princíp golfu: „Hraj ihrisko v takom stave tak, ako ho nájdeš“. Keď sa hráčova lopta zastaví, hráč musí akceptovať podmienky ovplyvňujúce ranu a nezlepšovať ich pred zahratím lopty. V každom prípade hráč môže vykonať určité úkony, dokonca upraviť podmienky, ak existujú určité okolnosti, kedy môžu byť podmienky obnovené bez trestu po tom, ako boli zlepšené alebo zhoršené.

8.1 Hráčove úkony zlepšujúce podmienky ovplyvňujúce ranu

Na podporu princípu „hraj *ihrisko* v stave ako ho nájdeš“, toto Pravidlo obmedzuje, čo hráč môže urobiť na *zlepšenie* ktorejkoľvek z týchto chránených „*podmienok ovplyvňujúcich ranu*“ (kdekoľvek na alebo mimo *ihriska*) pre nasledujúcu *ranu*, ktorú bude hráč hrať:

- *Poloha* hráčovej lopty v pokoji,
- Priestor hráčovho zamýšľaného *postoja*,
- Priestor hráčovho zamýšľaného *švihu*,
- Hráčovej *linie hry*, a
- *Zóna úľavy* kde hráč *spustí* alebo umiestni loptu.

Toto Pravidlo sa uplatňuje na úkony vykonané buď počas *kola* a kým je hra prerušená podľa Pravidla 5.7a.

Neuplatňuje sa na:

- Odstránenie *voľných prírodných predmetov* alebo *pohyblivých zábran*, čo je dovolené rozsiahlejším spôsobom v Pravidle 15, alebo
- Úkon vykonaný, kým je hráčova lopta v pohybe, čo je uvedené v Pravidle 11

8.1a Úkony, ktoré nie sú dovolené

S výnimkou limitovaných spôsobov dovolených v Pravidle 8.1b, c, a d, hráč nesmie vykonať akýkoľvek z týchto úkonov, ak *zlepšujú podmienky ovplyvňujúce ranu*:

(1) Pohnúť, ohnúť alebo zlomiť akýkoľvek:

- Rastúci, alebo upevnený prírodné objekty,
- *Nepohyblivé zábrany, integrálne predmety* alebo *hraničné predmety*, alebo

- Odpaliskové kamene na odpalisku pri zahrávaní rany z tohto odpaliska.
- (2) Pohnúť *voľný prírodný predmet*, alebo *pohyblivú zábranu* do pozície (pre budovanie *postoja* alebo *zlepšenie línie hry*).
 - (3) Meniť povrch zeme, vrátane:
 - Vrátania vyseknutých častí trávniku do diery po vyseknutí,
 - Odstránenia alebo zatlačenia vyseknutých častí trávniku, ktoré už boli vrátené alebo inú vyseknutú trávnu, ktorá je už na mieste, alebo
 - Vytvárania alebo vyrovnávania dier, priehlbín alebo nerovností povrchu.
 - (4) Odstránenia alebo zatlačenia piesku, alebo voľnej zeminy
 - (5) Odstránenia rosy, námrazy alebo vody.

Trest za porušenie Pravidla 8.1a: *Všeobecný trest.*

8.1b Úkony, ktoré sú dovolené

Pri príprave na alebo zahrávaní *rany*, hráč môže vykonať akýkoľvek z týchto úkonov a nie je žiadny trest aj keď dôjde k *zlepšeniu podmienok ovplyvňujúcich ranu*:

- (1) Správne hľadať svoju loptu odôvodnenými úkonmi na jej nájdenie a identifikovanie (pozri Pravidlo 7.1a).
- (2) Vykonať odôvodnené úkony na odstránenie *voľných prírodných predmetov* (pozri Pravidlo 15.1) a *pohyblivých zábran* (pozri Pravidlo 15.2).
- (3) Vykonať odôvodnené úkony na *označenie* miesta lopty, zdvihnúť a *vrátiť* loptu podľa Pravidiel 14.1 a 14.2.
- (4) Položiť palicu zľahka tesne pred, alebo tesne za loptu. Položiť palicu zľahka“ znamená, že váhu palice podopiera tráva, pôda, piesok alebo iný materiál na, alebo nad povrchom zeme.

Nie je dovolené:

- Zatlačenie palice na zem, alebo
 - Keď je lopta v *pieskovej prekážke*, dotknutie sa piesku tesne pred alebo tesne za loptou (pozri Pravidlo 12.2b(1)).
- (5) Pevne umiestniť nohy pri zaujímaní *postoja*, vrátane odôvodneného množstva zaborenia nôh do piesku, alebo voľnej zeminy.
 - (6) Správne zaujať *postoj* spôsobom, ktorý je odôvodnený a potrebný na dosiahnutie lopty a zaujatie *postoja*.

Ale pri vykonávaní tohto hráč:

- Nemusí mať nevyhnutne priestor k normálnemu *postoji* alebo plnému *švih*u, a
- Musí použiť na riešenie konkrétnej situácie spôsob, ktorý čo najmenej zmení a ovplyvní pôvodné podmienky.

(7) Zahrať ranu, alebo urobiť náprah pre *ranu*, ktorá je aj následne zahratá.

Keď je lopta v *pieskovej prekážke*, dotknutie sa piesku v *pieskovej prekážke* pri náprahu nie je dovolené podľa Pravidla 12.2b(1).

(8) V priestore *odpaliska*:

- Umiestniť *týčko* do alebo na zem (pozri Pravidlo 6.2b(2)),
- Pohnúť, ohnúť, alebo zlomiť akýkoľvek rastúci alebo prichytený prírodný objekt (pozri Pravidlo 6.2b(3)), a
- Meniť povrch zeme v priestore *odpaliska*, odstrániť alebo zatlačiť piesok alebo zeminu, alebo odstrániť rosu, námrazu alebo vodu (pozri Pravidlo 6.2b(3)).

(9) V *pieskovej prekážke* uhladiť piesok v rámci starostlivosti o *ihriško* po tom, ako je lopta zahratá z *pieskovej prekážky* mimo *pieskovej prekážky* (pozri Pravidlo 12.2b(3)).

(10) Na *jamkovisku*, odstrániť piesok a voľnú zeminu, a opraviť poškodenie (pozri Pravidlo 13.1c).

(11) Pohnúť prírodným objektom na zistenie či je voľný.

Ak sa ukáže, že objekt je rastúci alebo prichytený, musí zostať prichytený a vrátený do pozície, čo možno najviac podobnej tej pôvodnej.

Pozri Pravidlo 25.4g (úprava Pravidla 8.1b(5) pri zaujatí postoja pre hráčov, ktorí používajú pomôcky na podporu mobility).

8.1c Vyhnutie sa trestu obnovením podmienok zlepšených porušením Pravidla 8.1a(1) alebo 8.1a(2)

Ak hráč zmenil *podmienky ovplyvňujúce ranu* pohnutím, ohnutím alebo zlomením objektu porušením Pravidla 8.1a(1), alebo pohnutím objektu do pozície porušením Pravidla 8.1a(2):

- Nie je trest ak, pred zahratím nasledujúcej *rany*, hráč eliminuje toto *zlepšenie* obnovením pôvodných *podmienok* spôsobom dovoleným v (1) a (2) nižšie.
- Ak však hráč *zlepší podmienky ovplyvňujúce ranu* vykonaním niektorého z iných úkonov uvedených v Pravidle 8.1a(3)-(5), nemôže sa vyhnúť trestu obnovením pôvodných podmienok.

(1) Ako obnoviť podmienky zlepšené pohnutím, ohnutím, alebo zlomením objektu.

Pred zahratím *rany*, hráč sa môže vyhnúť trestu za porušenie Pravidla 8.1a(1) obnovením pôvodného objektu do čo možno najpôvodnejšej pozície tak, že *zlepšenie* vytvorené porušením je eliminované:

- Vrátením *hraničného predmetu* (ako napr. hraničný kolík), ktorý bol odstránený, alebo pohnutím *hraničného predmetu* späť do jeho pôvodnej pozície po tom ako bol zatlačený do iného uhla, alebo

- Vrátením konára stromu alebo trávy, alebo *nepohyblivej zábrany* do jej pôvodnej pozície po tom ako bol pohnutý.

Hráč sa však nemôže vyhnúť trestu:

- Ak *zlepšenie* nie je eliminované (napr. hraničný predmet alebo konár bol ohnutý, alebo zlomený tak významným spôsobom, že ho nie je možné vrátiť ho do pôvodnej pozície), alebo
- Použitím iného predmetu ako je pôvodný v snahe o obnovenie *podmienok* ako napr.:
 - » Použitie odlišného alebo dodatočného predmetu (napríklad umiestnenie iného kolíka do diery, z ktorej bol hraničný kolík odstránený alebo snaha o vrátenie konára na miesto), alebo
 - » Použitie iných materiálov na opravu pôvodného predmetu (napríklad, použitie pásky na opravenie zlomeného *hraničného predmetu* alebo konára).

(2) Ako obnoviť podmienky zlepšené pohnutím predmetu do inej pozície. Pred zahratím *rany*, hráč sa môže vyhnúť trestu za porušenie Pravidla 8.1a(2) odstránením predmetu, ktorý bol pohnutý do inej pozície.

8.1d Obnovenie podmienok zhoršených po tom ako sa lopta zastavila

Ak *podmienky ovplyvňujúce ranu* sú zhoršené po tom ako sa hráčova lopta zastavila:

(1) Kedy je obnovenie zhoršených podmienok dovolené. Ak sú *podmienky ovplyvňujúce ranu* zhoršené osobou inou ako hráč, alebo *zvierateľom*, bez trestu podľa Pravidla 8.1a hráč môže:

- Obnoviť pôvodné *podmienky* maximálne ako je to možné.
- *Označiť* miesto lopty a, zdvihnúť, očistiť a *vrátiť* loptu na jej pôvodné miesto (pozri Pravidlo 14.1 a 14.2), ak je to potrebné na obnovenie pôvodných *podmienok*, alebo ak materiál skončil na lopte, keď boli *podmienky* zhoršené.
- Ak zhoršené *podmienky* nemôžu byť jednoducho obnovené, zdvihnúť a vrátiť loptu jej umiestnením na najbližšie miesto (nie bližšie k jamke), ktoré (1) má najpodobnejšie *podmienky ovplyvňujúce ranu*, (2) je vo vzdialenosti jednej *dĺžky palice* od pôvodného miesta a (3) je v rovnakej *zóne ihriska* ako toto miesto.

Výnimka – poloha lopty zhoršená počas, alebo po tom ako bola lopta zdvihnutá, alebo pohnutá a pred jej vrátením: Na toto sa vzťahuje Pravidlo 14.2d, pokiaľ *poloha* nebola zhoršená keď bola hra prerušená a lopta bola zdvihnutá, pričom v takomto prípade sa uplatňuje toto Pravidlo.

(2) Kedy obnovenie zhoršených podmienok nie je dovolené. Hráč nesmie upraviť podmienky ovplyvňujúce ranu (s výnimkami, ktoré sú dovolené v Pravidlách 8.1c(1), 8.1c(2) a Pravidle 13.1c), ak boli zhoršené:

- hráčom, vrátane jeho nosiča
- inou osobou (inou, než rozhodca), poverenou hráčom na vykonanie úkonu
- prírodnými silami (voda, vietor)

Ak hráč upraviť zhoršené podmienky, keď to nie je dovolené, dostane **všeobecný trest** podľa Pravidla 8.1a

Trest za zahratie lopty z nesprávneho miesta pri porušení Pravidla 8.1d: Všeobecný trest podľa Pravidla 14.7a.

Pozri Pravidlá 22.2 (vo Štvorhráč, ktorýkoľvek partner môže jednať za stranu a úkon partnera sa považuje za úkon hráča); **23.5** (v Hre so štyrmi loptami, ktorýkoľvek partner môže jednať za stranu a úkon partnera vzťahujúci sa na hráčovú loptu alebo výstroj sa považuje za úkon hráča).

8.2 Zámerné úkony hráča smerujúce k zmene materiálnych podmienok na ovplyvnenie lopty v pokoji, alebo rany, ktorá sa ide zahrať

8.2a Kedy sa Pravidlo 8.2 uplatňuje

Toto Pravidlo sa vzťahuje len na hráčove zámerné úkony, na zmenu iných materiálnych podmienok, na ovplyvnenie jeho lopty v pokoji, alebo rany, ktorá sa ide zahrať.

Toto Pravidlo sa nevzťahuje na hráčove úkony na:

- Zámerné vychýlenie, alebo zastavenie jeho vlastnej lopty, alebo zámernej zmeny materiálnych podmienok miesta, na ktorom by sa lopta mohla zastaviť (na čo sa vzťahuje Pravidlo 11.2 a 11.3), alebo
- Zmenu hráčových podmienok ovplyvňujúcich ranu (na čo sa vzťahuje Pravidlo 8.1a).

8.2b Zakázané úkony smerujúce k zmene materiálnych podmienok

Hráč nesmie zámerne vykonať akýkoľvek z úkonov uvedených v Pravidle 8.1a (s výnimkou ako je dovolené v Pravidle 8.1b, c alebo d) na zmenu akýchkoľvek iných materiálnych podmienok na ovplyvnenie:

- Miesta, na ktorom by sa lopta mohla zastaviť po jeho nasledujúcej rane, alebo neskoršej rane, alebo
- Kde by hráčova lopta v pokoji mohla ísť a zastaviť sa ak sa pohne pred zahratím rany (napríklad, keď je lopta na strmom svahu a hráč so obáva, že lopta by sa mohla odkotúľať do kríkov).

Výnimka – úkony starostlivosti o ihrisko: nie je žiadny trest podľa tohto Pravidla ak

hráč akokoľvek zmení iné materiálne podmienky pri starostlivosti o *ihrisko* (ako je zahladenie stôp v *pieskovej prekážke*, alebo vrátenie vyseknutej časti trávnik).

Trest za porušenie Pravidla 8.2: Všeobecný trest.

Pozri Pravidlá 22.2 (vo *Štvorhráč*, ktorýkoľvek partner môže jednať za stranu a úkon *partnera* sa považuje za úkon hráča); **23.5** (v *Hre so štyrmi loptami*, ktorýkoľvek *partner* môže jednať za stranu a úkon *partnera* vzťahujúci sa na hráčov loptu alebo *výstroj* sa považuje za úkon hráča).

8.3 Zámerné úkony hráča smerujúce k zmene materiálnych podmienok na ovplyvnenie lopty iného hráča v pokoji, alebo rany, ktorá sa ide zahrať

8.3a Kedy sa Pravidlo 8.3 uplatňuje

Toto Pravidlo sa vzťahuje len na hráčove zámerné úkony, na zmenu iných materiálnych podmienok, na ovplyvnenie jeho alebo jej lopty v pokoji, alebo rany, ktorá sa ide zahrať.

Toto Pravidlo sa nevzťahuje na hráčove úkony na zámerné vychýlenie alebo zastavenie lopty iného hráča v pohybe, alebo zámernej zmeny materiálnych podmienok miesta, na ktorom by sa lopta mohla zastaviť (na čo sa vzťahuje Pravidlo 11.2 a 11.3).

8.3b Zakázané úkony smerujúce k zmene materiálnych podmienok

Hráč nesmie zámerne vykonať akýkoľvek z úkonov uvedených v Pravidle 8.1a (s **výnimkou** ako je dovolené v Pravidle 8.1b, c alebo d) na:

- *Zlepšenie*, alebo zhoršenie *podmienok ovplyvňujúcich ranu* iného hráča, alebo
- Zmena akýchkoľvek iných materiálnych podmienok na ovplyvnenie:
 - » Miesta, na ktorom by sa lopta mohla zastaviť po nasledujúcej *rane* tohto hráča, alebo neskoršej *rane*, alebo
 - » Kde by lopta iného hráča v pokoji mohla ísť a zastaviť sa ak sa *pohne* pred zahratím *rany*.

Výnimka – úkony starostlivosti o ihrisko: nie je žiadny trest podľa tohto Pravidla ak hráč akokoľvek zmení iné materiálne podmienky pri starostlivosti o *ihrisko* (napr. zahladenie stôp v *pieskovej prekážke*, alebo vrátenie vyseknutej časti trávnik).

Trest za porušenie Pravidla 8.3: Všeobecný trest.

Pozri Pravidlá 22.2 (vo *Štvorhráč*, ktorýkoľvek partner môže jednať za stranu a úkon *partnera* sa považuje za úkon hráča); **23.5** (v *Hre so štyrmi loptami*, ktorýkoľvek *partner* môže jednať za stranu a úkon *partnera* vzťahujúci sa na hráčov loptu alebo *výstroj* sa považuje za úkon hráča).

PRAVIDLO 9

Lopta sa hrá ako leží; Lopta v pokoji zdvihnutá alebo pohnutá

Podstata Pravidla:

Pravidlo 9 sa vzťahuje na základný princíp golfu: „hraj loptu ako leží“.

- Ak sa hráčova lopta zastaví a potom je pohnutá prírodnými silami ako je vietor alebo voda, hráč normálne musí hrať loptu z nového miesta.
- Ak je lopta v pokoji zdvihnutá, alebo pohnutá kýmkoľvek iným, alebo akýmkoľvek vonkajším vplyvom pred zahratím rany, lopta sa musí vrátiť na jej pôvodné miesto.
- Hráči by mali byť pozorní, keď sú v blízkosti akejkoľvek lopty v pokoji, a hráč, ktorý spôsobí pohnutie vlastnej lopty, alebo súperovej lopty dostane zvyčajne trest (s výnimkou jamkoviska).

Pravidlo 9 sa uplatňuje na loptu v hre v pokoji na *ihrisku*, a uplatňuje sa buď počas *kola* alebo počas prerušenia hry podľa Pravidla 5.7a.

9.1 Lopta sa hrá ako leží

9.1a Hratie lopty z miesta kde sa zastavila

Hráčova lopta v pokoji sa musí hrať ako leží, s **výnimkou** keď Pravidlá vyžadujú alebo dovoľujú hráčovi:

- Hrať loptu z iného miesta na *ihrisku*, alebo
- Zdvihnúť loptu a *vrátiť* ju na pôvodné miesto.

9.1b Čo robiť keď sa lopta pohne pri náprahu alebo počas zahrávania rany

Ak sa hráčova lopta v pokoji začne hýbať po tom ako hráč zahájil *úder* alebo náprah na zahratie *úderu* a hráč pokračuje v zahratí *rany*:

- Lopta nesmie byť *vrátená*, bez ohľadu na príčinu jej *pohnutia*.
- Namiesto toho, hráč musí hrať loptu z miesta kde sa lopta po *rane* zastavila.
- Ak hráč spôsobil *pohnutie* lopty, pozri Pravidlo 9.4b na zistenie či bude potrestaný.

Trest za zahratie lopty z nesprávneho miesta pri porušení Pravidla 9.1: Všeobecný trest podľa Pravidla 14.7a.

9.2 Rozhodovanie, či sa lopta pohla a čo spôsobilo jej pohnutie

9.2a Rozhodnutie či sa lopta pohla

Hráčova lopta v pokoji sa považuje za *pohnutú* len ak je *známe* alebo *prakticky isté*, že k tomu došlo.

Ak sa hráčova lopta mohla *pohnúť* ale nie je *známe* alebo *prakticky isté*, že k tomu došlo, lopta sa považuje za *nepohnutú* a musí sa hrať ako leží.

9.2b Rozhodovanie čo spôsobilo pohnutie lopty

Keď sa hráčova lopta v pokoji *pohla*:

- Musí byť rozhodnuté, čo spôsobilo jej *pohnutie*.
- Toto určuje hráčovi či má *vrátiť* loptu alebo ju hrať ako leží a či bude potrestaný.

(1) Štyri možné príčiny. Pravidlá rozoznávajú len štyri možné príčiny pre pohnutie lopty v pokoji pred tým, ako hráč zahrá *ranu*:

- *Prírodné sily*, ako je vietor, alebo voda (pozri Pravidlo 9.3),
- Hráčov úkon, vrátane úkon hráčovho nosiča (pozri 9.4),
- *Súperov* úkon v hre na jamky, vrátane úkonov *súperovho* nosiča (pozri Pravidlo 9.5), alebo
- *Vonkajší vplyv*, vrátane ktoréhokoľvek iného hráča v *hre na rany* (pozri Pravidlo 9.6).

Pozri Pravidlá 22.2 (vo *Štvorhrách*, ktorýkoľvek *partner* môže *jednať za stranu* a úkon *partnera* sa považuje za úkon hráča); **23.5** (v *Hre so štyrmi loptami*, ktorýkoľvek *partner* môže *jednať za stranu* a úkon *partnera* vzťahujúci sa na hráčovú loptu alebo *výstroj* sa považuje za úkon hráča).

(2) „Známe alebo prakticky isté“ Štandard pre rozhodovanie čo spôsobilo pohnutie lopty.

- Hráč, *súper*, alebo *vonkajší vplyv* bude považovaný za príčinu *pohnutia* lopty, len ak je *známe* alebo *prakticky isté*, že sú príčinou.
- Ak nie je *známe*, alebo *prakticky isté*, že najmenej jedna z týchto príčin spôsobila pohnutie, usudzuje sa, že lopta bola *pohnutá prírodnými silami*.

Pri uplatňovaní tohto štandardu, musia byť zvážené všetky dostupné informácie, čo znamená všetky poznatky hráča, ktoré má alebo by mal mať, alebo môže získať primeranou snahou a bez neodôvodneného zdržiavania hry.

9.3 Lopta pohnutá prírodnými silami

Ak *prírodné sily* (ako je vietor alebo voda) spôsobia *pohnutie* hráčovej lopty v pokoji:

- Nie je žiadny trest, a
- Lopta sa musí hrať z jej novej pozície.

Výnimka 1 – hráčova lopta na jamkovisku musí byť vrátená ak sa pohla po tom, ako bola zdvihnutá a vrátená na jej pôvodné miesto (pozri Pravidlo 13.1d): Ak sa hráčova lopta na *jamkovisku pohne* po tom, ako hráč zdvihol a už loptu *vrátil* na miesto, z ktorého sa lopta *pohla*:

- Lopta musí byť *vrátená* na jej pôvodné miesto (ktoré ak nie je známe musí byť odhadnuté) (pozri Pravidlo 14.2).
- Toto platí bez ohľadu na to čo spôsobilo jej *pohnutie* (vrátane *prírodných síl*).

Výnimka 2 – Lopta v pokoji musí byť vrátená na miesto, ak sa presunie do inej zóny ihriska, alebo mimo hracej plochy po jej spustení, umiestnení, alebo vrátení: Ak hráč uvedie pôvodnú loptu, alebo inú loptu do hry tak, že ju *pustí*, umiestni, alebo *vráti* na pôvodné miesto a *prírodné sily* spôsobia, že sa lopta v pokoji *pohne* a zastaví v inej *zóne ihriska*, alebo *mimo ihriska*, lopta sa musí *vrátiť* na svoje pôvodné miesto (ktoré, ak nie je známe, musí byť odhadnuté) (pozri Pravidlo 14.2). **Ale** pre loptu na jamkovisku, ktorá bola vrátená na pôvodné miesto, pozri Výnimku 1.

Trest za zahratie lopty z nesprávneho miesta pri porušení Pravidla 9.3: Všeobecný trest podľa Pravidla 14.7a.

9.4 Lopta zdvihnutá, alebo pohnutá hráčom

Toto Pravidlo sa uplatňuje, ak je známe, alebo prakticky isté, že hráč (vrátane hráčovho nosiča) zdvihol jeho loptu v pokoji, prípadne hráčov, alebo nosičov úkon spôsobil jej pohnutie.

9.4a Keď zdvihnutá alebo pohnutá lopta musí byť vrátená

Ak hráč zdvihne jeho loptu v pokoji, alebo spôsobí jej pohnutie, lopta musí byť vrátená na jej pôvodné miesto (ktoré ak nie je známe musí byť odhadnuté) (pozri Pravidlo 14.2), s **výnimkou**:

- Keď hráč zdvihne loptu s úmyslom uplatniť úľavu podľa Pravidla, alebo *vrátiť* loptu na odlišné miesto (pozri Pravidlá 14.2d a 14.2e), alebo
- Keď sa lopta *pohne* len po tom, ako hráč začal *úder*, alebo náprah na zahratie *úderu*, a pokračuje v zahratí *úderu* (pozri Pravidlo 9.1b).

9.4b Trest za zdvihnutie alebo zámerné dotknutie lopty, alebo spôsobenie jej pohnutia

Ak hráč zdvihne alebo sa zámerne dotkne jeho lopty v pokoji, alebo spôsobí jej *pohnutie*, hráč dostáva **jednu trestnú ranu**.

Ale je tu päť **výnimiek**:

Výnimka 1 – Hráčovi je dovolené zdvihnúť alebo pohnúť loptu: nie je žiadny trest keď hráč zdvihne alebo spôsobí jej *pohnutie* podľa Pravidla, ktoré:

- Dovoľuje zdvihnúť loptu a potom ju *vrátiť* na jej pôvodné miesto,
- Vyžaduje *pohnutú* loptu vrátiť na jej pôvodné miesto, alebo
- Vyžaduje alebo dovoľuje hráčovi *spustiť*, alebo umiestniť loptu znovu, alebo hrať loptu z iného miesta.

Výnimka 2 – Náhodné pohnutie lopty pri snahe o jej nájdenie, alebo identifikáciu:

Nie je žiadny trest keď hráč náhodne spôsobí *pohnutie* lopty pri snahe o jej nájdenie, alebo pri jej identifikácii (pozri pravidlo 7.4).

Výnimka 3 – Náhodné pohnutie na jamkovisku: Nie je žiadny trest keď hráč náhodne spôsobí *pohnutie* lopty na *jamkovisku* (pozri Pravidlo 13.1d), bez ohľadu na to ako k tomu došlo.

Výnimka 4 – Náhodné pohnutie lopty kdekoľvek s výnimkou jamkoviska počas uplatňovania Pravidla: Nie je žiadny trest keď hráč náhodne spôsobí *pohnutie* lopty kdekoľvek s výnimkou *jamkoviska* počas vykonávania odôvodnených úkonov na:

- *Označenie* miesta lopty, zdvihnutie a *vrátenie* lopty, keď je to dovolené (pozri Pravidlo 14.1 a 14.2),
- Odstránenie *pohyblivej zábrany* (pozri Pravidlo 15.2),
- Obnovenie zhoršených podmienok, keď je to dovolené (pozri Pravidlo 8.1d),
- Uplatnenie úľavy podľa Pravidla, vrátane určovania či je úľava podľa Pravidla dovolená (ako je švihnutie palicou na zistenie či je prekážanie podmienkou), alebo kde uplatniť úľavu (ako je určovanie *najbližšieho miesta kompletnej úľavy*), alebo
- Meranie podľa Pravidla (ako pri rozhodovaní o poradí v hre podľa Pravidla 6.4).

Výnimka 5 – Lopta sa pohne po tom, čo sa zastavila po zasiahnutí a dotýka sa hráča, alebo výstroja: Neexistuje žiadny trest, ak po tom, čo sa lopta hráča zastavila dotýkajú sa hráča, alebo jeho *výstroja* v dôsledku *úderu* (pravidlo 11.1), alebo *spustenia* lopty (pravidlo 14.3 c(1)), hráč spôsobí *pohyb* lopty, keď sa pohne, alebo keď odstráni *výstroj*.

Trest za hranie lopty z nesprávneho miesta v rozpore s pravidlom 9.4: Všeobecný trest podľa pravidla 14.7a.

Ak sa od hráča vyžaduje, aby *nahradil pohnutú* loptu podľa pravidla 9.4, ale neurobí tak a hrá z *nesprávneho miesta*, dostane iba **všeobecný trest** podľa Pravidla 14.7a (pozri Pravidlo 1.3c(4) Výnimka).

9.5 Lopta zdvihnutá alebo pohnutá súperom v hre na jamky

Toto Pravidlo sa uplatňuje len ak je *známe* alebo *prakticky isté*, že *súper* (vrátane *súperovho nosiča*) zdvihol hráčovu loptu v pokoji, alebo spôsobil jej *pohnutie*.

Ak *súper* zahral hráčovu loptu ako *nesprávnu* loptu, na toto sa uplatňuje Pravidlo 6.3c(1), nie toto Pravidlo.

9.5a Keď zdvihnutá alebo pohnutá lopta musí byť vrátená

Ak *súper* zdvihne alebo *pohne* hráčovu loptu v pokoji, lopta musí byť *vrátená* na jej pôvodné miesto (ktoré ak nie je známe musí byť odhadnuté) (pozri Pravidlo 14.2), s **výnimkou**:

- Keď *súper* daruje *rany*, jamku alebo zápas (pozri Pravidlo 3.2b), alebo
- Keď *súper* zdvihne alebo *pohne* loptu na hráčovu žiadosť, pretože hráč má v úmysle uplatniť úľavu podľa Pravidla alebo *vrátiť* loptu na iné miesto.

9.5b Trest za zdvihnutie alebo zámerné dotknutie sa lopty, alebo spôsobenie jej pohnutia

Ak *súper* zdvihne, alebo sa zámerné dotkne hráčovej lopty v pokoji, alebo spôsobí jej *pohnutie*, *súper* dostáva **jednu trestnú ranu**.

Ale je tu niekoľko **výnimiek**:

Výnimka 1 – Súperovi je dovolené zdvihnúť alebo pohnúť loptu: Nie je žiadny trest keď *súper* zdvihne loptu:

- Pri darovaní *rany*, jamky alebo zápasu hráčovi, alebo
- Na hráčovu žiadosť.

Výnimka 2 – Označenie a zdvihnutie hráčovej lopty na jamkovisku omylom: Nie je žiadny trest, keď *súper* *označí* miesto hráčovej lopty a zdvihne ju na *jamkovisku* pri mylnom presvedčení, že je to *súperova* vlastná lopta.

Výnimka 3 – Rovnaké výnimky ako sa vzťahujú na hráča: Nie je žiadny trest, keď *súper* náhodne spôsobí *pohnutie* lopty počas vykonávania akýchkoľvek úkonov uvedených vo výnimkách 2, 3, 4 alebo 5 v Pravidle 9.4b.

Trest za zahratie lopty z nesprávneho miesta pri porušení Pravidla 9.5: Všeobecný trest podľa Pravidla 14.7a.

9.6 Lopta zdvihnutá alebo pohnutá vonkajším vplyvom

Ak je *známe*, alebo *prakticky isté*, že *vonkajší vplyv* (vrátane iného hráča v *hre na rany* alebo iná lopta) zdvihol, alebo *pohol* hráčovu loptu:

- Nie je žiadny trest, a
- Lopta musí byť *vrátená* na jej pôvodné miesto (ktoré ak nie je známe musí byť odhadnuté) (pozri Pravidlo 14.2).

Toto platí či bola, alebo nebola hráčova lopta nájdená.

Ale ak nie je *známe*, alebo *prakticky isté*, že lopta bola zdvihnutá, alebo *pohnutá vonkajším vplyvom* a lopta je *stratená*, hráč musí uplatniť úľavu *rany a straty vzdialenosti* podľa Pravidla 18.2.

Ak je hráčova lopta zahratá ako *nesprávna lopta* iným hráčom, na toto sa uplatňuje Pravidlo 6.3c(2), nie toto Pravidlo.

Trest za zahratie lopty z *nesprávneho miesta* pri porušení Pravidla 9.6: *Všeobecný trest podľa Pravidla 14.7a.*

9.7 Markovátka zdvihnuté alebo pohnuté

Toto Pravidlo sa vzťahuje na situácie, ak je *markovátka*, ktoré *označuje* miesto zdvihnutej lopty, zdvihnuté alebo pohnuté pred tým ako je lopta *vrátená*.

9.7a Lopta alebo markovátka musí byť vrátené

Ak je *známe*, alebo *prakticky isté*, že hráčove *markovátka* bolo zdvihnuté, alebo pohnuté akýmkoľvek spôsobom (vrátane *prírodných síl*) pred tým, ako je lopta *vrátená*, hráč musí byť:

- *Vrátiť* loptu na jej pôvodné miesto (ktoré ak nie je známe musí byť odhadnuté) (pozri Pravidlo 14.2), alebo
- Umiestniť *markovátka* na *označenie* tohto pôvodného miesta.

9.7b Trest za zdvihnutie markovátka, alebo spôsobenie jeho pohnutia

Ak hráč, alebo jeho *súper* v *hre na jamky*, zdvihne hráčove *markovátka*, alebo spôsobí jeho pohnutie, (keď je lopta zdvihnutá a ešte nebola umiestnená) hráč alebo *súper* dostáva **jednu trestnú ranu**.

Výnimka – Pravidlo 9.4b a 9.5b výnimky sa vzťahujú na zdvihnutie markovátka alebo spôsobenie jeho pohnutia: Vo všetkých prípadoch, v ktorých hráč alebo *súper* nedostáva žiadny trest za zdvihnutie hráčovej lopty, alebo náhodné spôsobenie jej *pohnutia*, nie je žiadny trest ani za zdvihnutie, alebo náhodné pohnutie hráčovho *markovátka*.

Trest za zahratie lopty z *nesprávneho miesta* pri porušení Pravidla 9.7: *Všeobecný trest podľa Pravidla 14.7a.*

PRAVIDLO 10

Príprava na a zahratie rany; Rada a pomoc; Nosiči

Podstata Pravidla:

Pravidlo 10 sa vzťahuje na prípravu a zahratie rany, vrátane rady a inej pomoci, ktoré môže hráč dostať od iných (vrátane nosičov). Dôležitý princíp je, že golf je hra zručností a osobnej výzvy.

10.1 Zahratie rany

Podstata Pravidla:

Pravidlo 10.1 sa vzťahuje na zahratie rany a niekoľko úkonov, ktorých vykonanie je zakázané. Rana je zahratá riadnym zasiahnutím lopty hlavou palice. Podstatná výzva je ovládať a kontrolovať smer a pohyb celej palice pri vykonávaní voľného švihy, bez jej ukotvenia.

10.1a Správne zasahovanie lopty

Pri zahrávaní rany:

- Hráč musí správne zasiahnuť loptu akoukoľvek časťou hlavy palice tak, že dôjde len ku krátkemu kontaktu medzi palicou a loptou a nesmie loptu tlačiť, vyškrabávať alebo podoberať.
- Ak hráčova palica náhodne zasiahne loptu viac ako raz, ide o jednu ranu a nebude udelený žiadny trest.

10.1b Ukotvenie palice

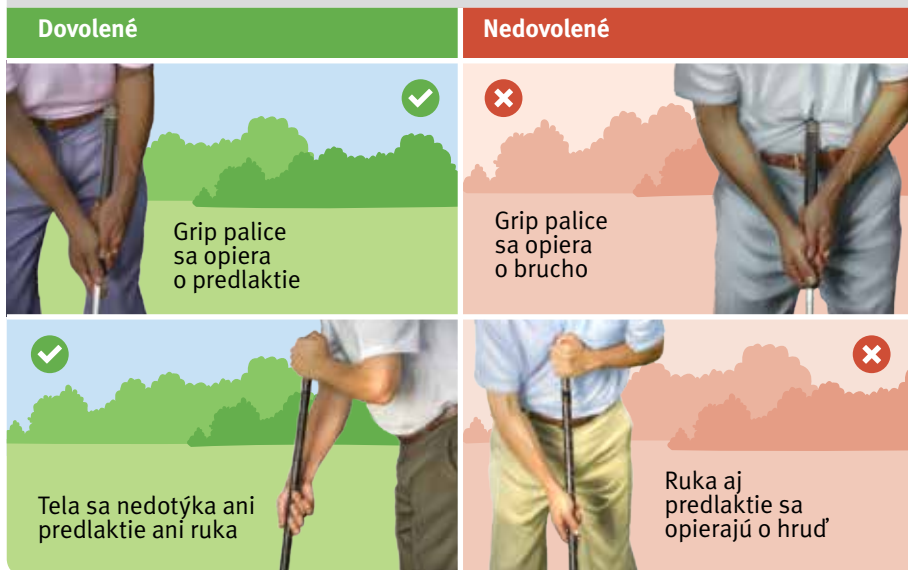
Pri zahrávaní rany, hráč nesmie ukotviť palicu, buď:

- Priamo, držaním palice alebo opretím ruky o ktorúkoľvek časť tela (s výnimkou, že hráč môže držať palicu alebo opierať ruku, o druhú ruku alebo predlaktie).
- Nepriamo, cez „kotviaci bod“ opieraním predlaktia o ktorúkoľvek časť tela, ktorá by slúžila ruke držiacej palicu ako oporný bod, okolo ktorého by druhá ruka švihala palicou.

Ak sa hráčova palica, držiaca ruka, alebo predlaktie zľahka dotýka jeho tela, alebo oblečenia počas rany, bez opierania sa o telo, nie je to porušenie tohto Pravidla.

V rámci tohto Pravidla „predlaktie“ znamená časť hornej končatiny pod lakťovým kĺbom a zahŕňa zápästie.

OBRÁZOK 10.1b: UKOTVENIE PALICE



Pozri Pravidlá 25.3b a 25.4h (úprava Pravidla 10.1b pre hráčov s amputáciami a hráčov používajúcich pomôcky na podporu pohybu).

10.1c Zahratie rany obkročnom cez líniu hry alebo na línii hry

Hráč nesmie zahrať *ranu v postoji*, pri ktorom je jedna noha zámerné umiestnená z každej strany alebo s ktoroukoľvek nohou dotýkajúcou sa *línii hry*, alebo predĺženia tejto línie za loptu.

Len pre toto Pravidlo platí, *lína hry* nezahŕňa odôvodnenú vzdialenosť na každú stranu.

Výnimka – Nie je žiadny trest, ak je postoj zaujatý nedbalou, alebo pri vyhýbaní sa postojom na línii iného hráča.

Pozri pravidlo 25.4i (pre hráčov, ktorí používajú pomôcky na podporu pohybu, modifikácia pravidla 10.1c zahŕňa postoj zaujatý akoukoľvek časťou pomôcky na podporu pohybu).

10.1d Hratie pohybujúcej sa lopty

Hráč nesmie zahrať *ranu s pohybujúcou sa loptou*:

- Lopta *v hre* sa „pohybuje“ keď nie je v pokoji na mieste.
- Ak sa lopta, ktorá sa zastavila zatrasie (niekedy označované ako oscilácia) ale zostáva na, alebo sa vráti na pôvodné miesto, považuje sa to za loptu v pokoji a nie je to pohybujúca sa lopta.

Ale sú tu tri **výnimky** kedy nie je žiadny trest:

Výnimka 1 – lopta sa začne hýbať len po tom, ako hráč zaháji náprah na ranu:

Na zahratie *rany* s pohybujúcou sa loptou v tejto situácii sa vzťahuje Pravidlo 9.1b, nie toto Pravidlo.

Výnimka 2 – lopta padajúca z týčka: na zahratie rany s loptou padajúcou z *týčka* sa vzťahuje Pravidlo 6.2b(5), nie toto Pravidlo.

Výnimka 3 – lopta pohybujúca sa vo vode: Keď je pohybujúca sa lopta v *dočasnej vode* alebo vo vode v *trestnej zóne*:

- Hráč môže zahráť *ranu* s pohybujúcou sa loptou bez trestu, alebo
- Hráč môže uplatniť úľavu podľa Pravidla 16.1 alebo 17, a môže zdvihnúť pohybujúcu sa loptu.

V oboch prípadoch, hráč nesmie zámerne zdržiavať hru (pozri Pravidlo 5.6a), aby tak umožnil vetru, alebo vodnému prúdu pohnúť loptu do lepšej pozície.

Trest za zahratie rany pri porušení Pravidla 10.1: Všeobecný trest.

V *hre na rany*, *rana* zahratá porušením tohto Pravidla sa počíta a hráč dostáva **dve trestné rany**.

10.2 Rada a iná pomoc

Podstata Pravidla:

Základná výzva pre hráča je rozhodovanie o stratégii a taktike pre jeho hru. Preto sú tu limity na radu a inú pomoc, ktorú môže hráč dostať počas kola.

10.2a Rada

Počas *kola*, hráč nesmie:

- Dať *radu* komukoľvek v súťaži hrajúcemu na *ihrisku*,
- Spýtať sa na *radu*, kohokoľvek iného ako hráčovho *nosiča*, alebo
- Dotknúť sa *výstroje* iného hráča na získanie informácie, ktorá by bola *radou* ak by bola daná alebo sa na ňu spýtal iný hráč (ako je dotknutie sa palíc iného hráča alebo begu na zistenie akú palicu používa).

Toto sa neuplatňuje pred *kolom*, počas prerušenia hry 5.7a alebo medzi *kolami* v súťaži.

Trest za porušenie Pravidla 10.2a: Všeobecný trest.

V *hre na jamky*, aj v *hre na rany* sa trest uplatňuje takto:

- Hráč žiada o *radu*, alebo *radí*, keď niektorý hráč hrá *jamku*. Hráč dostane **všeobecný trest** na jamke, ktorú hrá, alebo práve dohral.

- Hráč sa pýta alebo radí, keď obaja hráči sú medzi dvomi jamkami. Hráč dostane **všeobecný trest** na ďalšej jamke.

Pozri Pravidlá 22, 23 a 24 (vo formách hry zahŕňajúcich *partnerov*, hráč môže dať *radu* svojmu *partnerovi* alebo *partnerovmu nosičovi* a môže sa spýtať *partnera* alebo *partnerovho nosiča na radu*).

10.2b Iná pomoc

(1) Získanie pomoci so smerom (líniou) hry, alebo inými smerovými informáciami. Keď nosič hráča pomáha hráčovi so smerom (líniou) hry, alebo inými smerovými informáciami, nosič podlieha nasledujúcim obmedzeniam:

- *Nosič* nesmie umiestniť nejaký predmet, aby hráčovi poskytol takúto pomoc (a hráč sa nemôže vyhnúť trestu odstránením predmetu pred *úderom*).
- Po začatí hrania *rany nosič* nesmie:
 - » Postaviť sa do pozície, aby hráč mohol hrať jeho smerom, alebo
 - » Urobiť čokoľvek iné, aby takúto pomoc poskytol (napríklad ukáže miesto na zemi).
- *Nosič* nesmie stáť v zakázanom priestore, keď to nie je povolené podľa Pravidla 10.2b(4).

Ale toto Pravidlo nezakazuje nosičovi stáť blízko jamky pri obsluhovaní vlajkovej tyče.

(2) Získanie pomoci so smerom (líniou) hry, alebo inými smerovými informáciami od akejkoľvek inej osoby, než od nosiča. Hráč nesmie získať pomoc so smerom (líniou hry), alebo inými smerovými informáciami od inej osoby, než je jeho nosič, s výnimkou nasledujúcich prípadov:

- Táto osoba môže poskytnúť pomoc tým, že poskytne verejne známe informácie o objekte (napríklad upozornením na strom, ktorý ukazuje na stredovú čiaru slepej ferveje).
- Okrem prípadu, keď je hráčova loptička na *jamkovisku*, môže táto osoba stáť v smere, ktorým môže hráč hrať, **ale** pred *úderom* sa musí vzdialiť.

Ale toto pravidlo však nezakazuje žiadnej osobe, aby stála blízko jamky pri obsluhovaní vlajkovej tyče.

(3) Žiadne polozenie predmetu na pomoc pri zameraní, zaujatí postoja alebo pri švihú.

Hráč nesmie položiť predmet, aby si pomohol pri mierení, alebo aby si pomohol pri zaujatí postoja pri údere (napr. palica položená na zem ukazujúca, kam má hráč mieriť, alebo umiestniť svoje nohy).

„Položiť predmet“ znamená, že predmet je v kontakte so zemou a hráč sa predmetu nedotýka.

Ak hráč poruší toto pravidlo, nemôže sa vyhnúť trestu odstránením predmetu pred *úderom*.

Toto pravidlo sa vzťahuje aj na vykonanie akcie s podobným účelom, napríklad vytvorenie značky na ukávanie smeru do piesku, alebo rosy, pre pomoc so švihom a jeho smerom.

Toto pravidlo sa nevzťahuje na *markovátka*, keď sa používa na označenie miesta lopty, ani na loptu, keď je umiestnená na mieste. **Ale** na *markovátka*, ktoré spĺňa definíciu zariadenia na zameranie a vyrovnanie v *Pravidlách výstroja*, sa vzťahuje pravidlo 4.3.

Pozri pravidlo 25.2c (úprava Pravidla 10.2b(3) pre hráčov, ktorí sú nevidiaci).

(4) Zakázaná oblasť pre nosiča predtým, ako hráč začne zaujímať postoj. Keď hráč začne zaujímať postoj pred zahratím *rany* (čo znamená, že má aspoň jednu nohu v pozícii pre tento *postoj*), až do zahratia *rany* existujú obmedzenia týkajúce sa toho, kedy a prečo môže hráčov *nosič* mimysele stáť na, alebo blízko k predĺženej *línii hry* za loptou (t. j. „zakázaná oblasť“) takto:

- **Zameranie.** *Nosič* nesmie stáť vo vyneďzenom priestore, aby pomáhal hráčovi pri zameraní sa. Táto pomoc nastáva aj vtedy, keď sa *nosič* vzdiali bez toho, aby čokoľvek povedal, ale dáva tým hráčovi signál, že je správne zameraný a namierený na zamýšľaný cieľ. **Ale** neudeľuje sa žiadny trest, ak hráč pred *úderom* ustúpi a *nosič* sa vzdiali zo zakázaného priestoru skôr, ako hráč opäť začne zaujímať *postoj* k *úderu*.
- **Iná pomoc ako zameranie.** Ak *nosič* pomáha hráčovi s niečím špecifickým, okrem zamerania (napr. kontroluje, či hráčova palica pri náprahu nenarazí do blízkeho stromu), *nosič* môže stáť v zakázanom priestore, ale iba ak sa vzdiali skôr, ako bude zahratá *rana* a za predpokladu, že toto nastavenie pozície nie je súčasťou pravidelnej rutiny.

V prípade, že *nosič* neúmyselne stál v zakázanom priestore, nie je udelený žiadny trest.

Toto pravidlo nezakazuje hráčovi získať pomoc tým, že v zakázanom priestore bude stáť iná osoba ako *nosič*, aby pomohla sledovať let lopty..

Pozri Pravidlá 22, 23 a 24 (vo formách hry zahŕňajúcich partnerov a poradcov sú tým istým spôsobom limitovaní partneri hráča, *nosiči* partnera a akýkoľvek poradca).

Pozri pravidlo 25.2d (úprava Pravidla 10.2b(4) pre nevidiacich hráčov).

(5) Fyzická pomoc, obmedzenie rušenia a ochrana pred elementmi: Hráč nesmie zahrať ranu:

- Kým dostáva fyzickú pomoc od jeho *nosiča*, alebo akejkoľvek inej osoby, alebo
- S *nosičom*, alebo akoukoľvek inou osobou, alebo predmetom zámerne umiestneným tak aby:
 - » obmedzoval a znižoval rušenie
 - » poskytoval ochranu pred slnkom, dažďom, vetrom alebo inými elementmi.

Toto Pravidlo nezakazuje hráčovi:

- Vykonať jeho vlastný úkon na ochranu pred elementmi počas zahrávania *rany*, ako je oblečenie ochranného odevu, alebo držanie dáždnika nad jeho vlastnou hlavou, alebo
- Požiadat inú osobu, ktorú hráč nepostavil do jej pozície, aby zostala na pozícii, alebo sa vzdialila (napríklad, keď divák vrhá tieň na hráčovu loptu).

Trest za porušenie Pravidla 10.2b: Všeobecný trest.

10.3 Nosiči

Podstata Pravidla:

Hráč môže mať *nosiča* na nosenie palíc, poskytovanie rád a inú pomoc počas kola, ale sú tu limity čo má *nosič* dovolené urobiť. Hráč je zodpovedný za konanie *nosiča* počas kola a dostane trest, ak *nosič* poruší Pravidlá.

10.3a *Nosič* môže pomáhať hráčovi počas kola

(1) Hráč má dovoleného len jedného *nosiča* v jednom čase. Hráč môže mať len jedného *nosiča* na nosenie, vozenie a narábanie s jeho palicami, dávanie *rád* a pomoc iným spôsobom počas kola, **ale** s týmito limitmi:

- Hráč nesmie mať viac ako jedného *nosiča* v jednom čase.
- Hráč môže vymeniť *nosičov* počas kola, **ale** nesmie tak učiniť dočasne len na získanie *rady* od nového *nosiča*.

Či hráč má, alebo nemá *nosiča*, akákoľvek iná osoba, ktorá kráča alebo sa vieze popri hráčovi, alebo ktorá nesie iné veci pre hráča (ako je pršiplášť, dáždnik, alebo jedlo a nápoj) nie je hráčov *nosič* pokiaľ nie je menovaný hráčom, alebo tiež nenesie, nevezie alebo nanarába s hráčovými palicami.

(2) Dvaja alebo viacerí hráči môžu zdieľať nosiča. Keď vznikne situácia súvisiaca s Pravidlami, zahŕňajúca špecifický úkon zdieľaného *nosiča* a je potrebné rozhodnúť, pre ktorého hráča bol úkon vykonaný:

- Ak bol *nosičov* úkon vykonaný na špecifický pokyn jedného z hráčov zdieľajúcich *nosiča*, úkon bol vykonaný pre tohto hráča.
- Ak žiadny z hráčov nedal špecifický pokyn k tomuto úkonu, úkon sa považuje, že bol vykonaný pre toho hráča zdieľajúceho *nosiča*, ktorého lopty sa úkon týkal.
- Ak žiadny z hráčov, zdieľajúcich *nosiča*, nedal *nosičovi* špecifický pokyn k tomuto úkonu, alebo sa porušenie netýkalo lopty ani jedného z týchto hráčov, všetci hráči, ktorí sa delia o *nosiča* dostanú trest.

Pozri pravidlo 25.2, 25.4 a 25.5 (hráči s určitým postihnutím môžu tiež získať pomoc od asistenta).

Pozri postupy Súťažného výboru, sekcia 8; Vzor miestneho pravidla H-1 (Súťažný výbor môže zaviesť Miestne pravidlo zakazujúce alebo vyžadujúce využitie *nosičov* alebo obmedziť hráčovu voľbu *nosiča*).

Trest za porušenie Pravidla 10.3a:

- Hráč dostáva **všeobecný trest** za každú jamku, počas ktorej mu pomáha viac ako jeden *nosič* súčasne.
- Ak k porušeniu dôjde, alebo pokračuje medzi dvomi jamkami, hráč dostáva **všeobecný trest** na nasledujúcej jamke.

10.3b Čo môže nosič robiť

Toto sú príklady čo má a čo nemá *nosič* dovolené robiť:

(1) Úkony vždy dovolené. *Nosič* môže tieto úkony vykonať vždy, keď to dovoľujú Pravidlá:

- Nosiť, voziť a narábať s hráčovými palicami a iným *výstrojom* (vrátane šoférovania autíčka alebo ťahania vozíka).
- Hľadať hráčovu loptu (Pravidlo 7.1).
- Dávať informáciu, *radu* a inú pomoc pred zahratím *rany* (Pravidlo 10.2a a 10.2b).
- Upravovať *pieskové prekážky*, alebo vykonávať iné úkony starostlivosti o *ihriško* (Pravidlá 8.2 výnimka, 8.3 výnimka a 12.2b(2) a (3)).
- Odstraňovať piesok, alebo voľnú zeminu a opravovať poškodenie na *jamkovisku* (Pravidlo 13.1c).
- Odstraňovať, alebo obsluhovať *vlajku* (Pravidlo 13.2b).
- *Označovať* miesto hráčovej lopty a zdvihnúť a *vrátiť* hráčovu loptu na *jamkovisku* (Pravidlo 14.1b. výnimka a 14.2b).
- Čistiť hráčovu loptu (Pravidlo 14.1c).
- Odstraňovať *voľné prírodné predmety* a *pohyblivé zábrany* (Pravidlá 15.1 a 15.2).

(2) Úkony dovolené len s hráčovým dovolením. *Nosič* môže tieto úkony vykonať len, keď to Pravidlá dovoľujú vykonať aj hráčovi a len s hráčovým dovolením (ktoré musí byť dané zakaždým nielen všeobecne počas *kola*):

- Obnoviť podmienky, ktoré boli zhoršené po tom ako sa hráčova lopta zastavila (Pravidlo 8.1d).
- Keď je hráčova lopta kdekoľvek s výnimkou *jamkoviska*, zdvihnúť hráčovu loptu podľa Pravidla vyžadujúceho jej vrátenie (Pravidlo 14.1b).

(3) Úkony nedovolené. *Nosičovi* nie je dovolené vykonávať tieto úkony pre hráča:

- Darovať *ranu*, jamku alebo zápas *súperovi* alebo dohodnúť sa so *súperom* na výsledku zápasu (Pravidlo 3.2).
- *Vrátiť* loptu, pokiaľ ju *nosič* nezdvihol alebo ňou *nepohol* (Pravidlu 14.2b).
- *Spustiť* alebo umiestniť loptu v *zóne úľavy* (Pravidlo 14.3).

- Rozhodnúť o uplatnení úľavy podľa Pravidla (ako napríklad nehrateľná lopta podľa Pravidla 19 alebo uplatniť úľavu od *abnormálnych podmienkach ihriska, alebo trestnej zóny podľa Pravidla 16.1 alebo 17*); *nosič* môže poradiť hráčovi tak urobiť, ale hráč musí rozhodnúť.

10.3c Hráčova zodpovednosť za úkony nosiča a porušenie Pravidiel

Hráč je zodpovedný za úkony jeho alebo jej *nosiča* aj počas *kola*, aj počas prerušenia hry podľa Pravidla 5.7a, ale nie pred alebo po *kole*.

Ak úkon *nosiča* poruší Pravidlo, alebo ak by bolo porušením Pravidla ak by úkon vykonal hráč, hráč dostáva trest podľa tohto Pravidla.

Ak uplatnenie Pravidla závisí na tom či si je hráč vedomý určitých faktov, predpokladá sa, že hráčove poznatky zahŕňajú aj poznatky jeho alebo jej *nosiča*.

PRAVIDLO

11

Lopta v pohybe zasiahne osobu, zviera, objekt, alebo predmet - Úmyselný úkon ovplyvňujúci loptu v pohybe

Podstata Pravidla:

Pravidlo 11 sa vzťahuje na to, čo robíť ak hráčova lopta v pohybe zasiahne osobu, zviera, výstroj alebo čokoľvek iné na ihrisku. Keď sa to stane náhodne, nie je žiadny trest a hráč musí akceptovať daný stav, či už je priaznivý, alebo nie a hrať loptu z miesta, kde sa zastaví. Pravidlo 11 tiež zakazuje hráčovi zámerne vykonať úkony na ovplyvnenie miesta, kde by sa lopta v pohybe mohla zastaviť.

Toto Pravidlo sa uplatňuje vždy, keď je lopta *v hre* v pohybe (či už *po rane*, alebo *inak*), s **výnimkou**, keď bola lopta *spustená v zóne úľavy* a ešte sa nezastavila. Na túto situáciu sa vzťahuje Pravidlo 14.3.

11.1 Lopta v pohybe náhodne zasiahne osobu alebo vonkajší vplyv

11.1a Žiadny trest pre žiadneho hráča

Ak hráčova lopta v pohybe náhodne zasiahne akúkoľvek osobu (vrátane hráča), alebo *vonkajší vplyv*:

- Nie je žiadny trest pre žiadneho hráča.
- Toto platí dokonca aj vtedy, ak lopta v pohybe zasiahne hráča, *súpera* alebo iného hráča, alebo ktoréhokoľvek z ich *nosičov* alebo ich *výstroje*.

Výnimka – lopta zahratá na jamkovisku v hre na rany: ak hráčova lopta v pohybe zasiahne inú loptu v pokoji na *jamkovisku* a obidve lopty boli na *jamkovisku* pred *ranou*, hráč dostáva **všobecný trest (dve trestné rany)**.

11.1b Miesto, odkiaľ sa lopta musí hrať

(1) Keď sa lopta hrá z akéhokoľvek miesta, s výnimkou jamkoviska. Ak hráčova loptička v pohybe zahraná odkiaľkoľvek, s výnimkou *jamkoviska*, náhodne zasiahne akúkoľvek osobu (vrátane hráča), alebo *vonkajší vplyv* (vrátane *výstroja*), loptička sa musí normálne hrať tak, ako leží. **Ale** ak sa lopta ocitne na akejkoľvek osobe, *zvierati* alebo pohybujúcom sa *vonkajšom vplyve*, hráč nesmie hrať loptu tak, ako leží. Namiesto toho musí hráč čerpať úľavu:

- Keď loptička spočívne na akejkoľvek osobe, *zvierati*, alebo pohybujúcom sa vonkajšom vplyve umiestnenom kdekoľvek, s výnimkou *jamkoviska*. Hráč musí pustiť pôvodnú loptičku alebo inú loptičku do tejto oblasti úľavy (pozri Pravidlo 14.3):

- » Referenčný bod: Odhadnutý bod priamo pod miestom, kde sa lopta zastavila na osobe, *zvierati* alebo pohybujúcom sa *vonkajšom vplyve*.
- » Veľkosť zóny úľavy meranej od referenčného bodu: Jedna *dĺžka palice*, **ale** s týmito dvomi limitmi:
- » Limity umiestnenia zóny úľavy:
 - Musí byť v rovnakej *zóne ihriska* ako referenčný bod, a
 - Nesmie byť bližšie k *jamke* ako referenčný bod.
- Keď loptička spočínie na akejkolvek osobe, *zvierati* alebo pohybujúcom sa *vonkajšom vplyve* umiestnenom na *jamkovisku*. Hráč musí umiestniť pôvodnú loptičku, alebo inú loptičku na odhadnuté bod presne pod miesto, kde loptička prvýkrát spočinula na osobe, *zvierati*, alebo pohybujúcom sa *vonkajšom vplyve*, pričom použije postupy pri *umiestnení* lopty podľa Pravidiel 14.2b(2) a 14.2e.

Trest za hru z nesprávneho miesta za porušenie pravidla 11.1b(1): Všeobecný trest podľa pravidla 14.7.

(2) Keď je lopta zahratá z jamkoviska. Ak hráčova lopta v pohybe zahraná z *jamkoviska* náhodne zasiahne hráča, alebo *vonkajší vplyv*, loptička sa musí normálne hrať tak, ako leží. **Ale** ak je *známe*, alebo *prakticky isté*, že loptička v pohybe zasiahla na *jamkovisku* čokoľvek z nasledujúceho zoznamu, hráč musí odohrať *úder* tak, že zahrá pôvodnú loptu, alebo inú loptu z miesta, kde bol úder vykonaný (pozri Pravidlo 14.6:

- Akákoľvek iná osoba než:
 - » hráč alebo
 - » osoba obsluhujúca *vľajku* (na toto sa vzťahuje Pravidlo 13.2b(2), nie toto Pravidlo).
- *Pohyblivá zábrana*, iná než:
 - » palica, ktorou bol *úder* zahratý,
 - » *markovátka*,
 - » loptička v pokoji (pozri Pravidlo 11.1a, či sa uplatňuje trest v hre na rany), alebo
 - » *vľajková tyč* (na toto sa vzťahuje Pravidlo 13.2b(2), nie toto Pravidlo).
- Iné *zvierata* než tie, ktoré sú definované ako *voľná prírodný predmet* (napríklad hmyz)

Ak hráč zopakuje *úder*, ale urobí tak z *nesprávneho miesta*, dostane **všeobecný trest** podľa pravidla 14.7.

Ak hráč *úder* nezopakuje, dostane **všeobecný trest** a *úder* sa počíta, ale hráč nehral z *nesprávneho miesta*.

Pozri pravidlo 25.4 (pre hráčov, ktorí používajú pomôcky na podporu pohybu, Pravidlo 11.1b(2) je upravené tak, že lopta, ktorá zasiahne zariadenie, sa hrá tak, ako leží).

11.2 Lopta v pohybe úmyselne vychýlená, alebo zastavená osobou

11.2a Kedy sa Pravidlo 11.2 uplatňuje

Toto Pravidlo sa vzťahuje len keď je *známe alebo prakticky isté*, že hráčova lopta v pohybe bola zámerne vychýlená alebo zastavená osobou, čo nastane keď:

- Osoba sa zámerne dotkne lopty v pohybe, alebo
- Lopta v pohybe zasiahne akýkoľvek *výstroj*, alebo iný predmet (s **výnimkou markovátka** alebo inej lopty v pokoji pred tým ako bola lopta zahratá alebo inak uvedenej do pohybu), alebo akúkoľvek inú osobu (ako je napr. hráčov *nosič*), ktorého hráč zámerne umiestnil alebo nechal na konkrétnom mieste tak, že *výstroj*, predmet alebo osoba mohla vychýliť, alebo zastaviť loptu v pohybe.

Výnimka – lopta zámerne vychýlená alebo zastavená v hre na jamky, keď nie je odôvodnená šanca na jej dohratie do jamky: na *súperovu* loptu v pohybe, ktorá je zámerne vychýlená alebo zastavená v momente, keď nie je odôvodnená šanca na jej *dohratie do jamky*, a keď je to uskutočnené buď ako darovanie, alebo keď loptu bolo potrebné *dohrať* do jamky na remizovanie jamky, sa vzťahuje Pravidlo 3.2a(1) alebo 3.2b(1), nie toto Pravidlo.

Pre hráčove právo nechať zdvihnúť loptu, alebo *markovátka* pred zahratím *rany*, ak sa odôvodnene domnieva, že lopta alebo *markovátka* by mohlo pomáhať alebo prekážať pri hre, pozri Pravidlo 15.3.

11.2b Keď sa trest uplatňuje na hráča

- Hráč dostáva **všeobecný trest**, ak zámerne vychýli, alebo zastaví akúkoľvek loptu v pohybe.
- Toto platí či je to hráčova vlastná lopta alebo lopta zahratá *súperom*, alebo ktorýmkoľvek iným hráčom v *hre na rany*.

Výnimka – lopta pohybujúca sa vo vode: Nie je trestné, ak hráč zdvihne jeho loptu, ktorá sa pohybuje vo vode, v dočasnej vode alebo trestnej zóne pri čerpaní úľavy podľa Pravidla 16.1 or 17 (pozri Pravidlo 10.1d s výnimkou 3).

Pozri Pravidlá 22.2 (vo *Štvorhrách*, ktorýkoľvek *partner* môže jednať za stranu a úkon *partnera* sa považuje za úkon hráča); **23.5** (v *Hre so štyrmi loptami*, ktorýkoľvek *partner* môže jednať za stranu a úkon *partnera* vzťahujúci sa na hráčovú loptu alebo *výstroj* sa považuje za úkon hráča).

11.2c Miesto odkiaľ sa musí zámerne vychýlená, alebo zastavená lopta hrať

Ak je *známe, alebo prakticky isté*, že hráčova lopta v pohybe bola zámerne vychýlená, alebo zastavená osobou (či už lopta bola, alebo nebola nájdená), nesmie sa hrať ako leží, hráč musí čerpať úľavu:

(1) Lopta zahratá z akéhokoľvek iného miesta s výnimkou jamkoviska. Hráč musí uplatniť úľavu založenú na odhadnutom mieste, kde by sa lopta zastavila, ak by nebola vychýlená alebo zastavená:

- Ak by sa lopta bola zastavila kdekoľvek na ihrisku, s výnimkou jamkoviska. Hráč musí *spustiť* pôvodnú loptu alebo inú loptu do takejto *zóny úľavy* (pozri Pravidlo 14.3)
 - » Referenčný bod: Odhadnutý bod, kde by sa lopta bola zastavila.
 - » Veľkosť zóny úľavy meranej od referenčného bodu: Jedna *dĺžka palice*, **ale** s týmito dvomi limitmi:
 - » Limity umiestnenia zóny úľavy:
 - Musí byť v rovnakej *zóne ihriska* ako referenčný bod, a
 - Nesmie byť bližšie k *jamke* ako referenčný bod.

Výnimka – Lopta by sa podľa odhadu zastavila v trestnej zóne: Ak sa odhadované miesto lopty nachádza v trestnej zóne, hráč nie je povinný využiť úľavu podľa tohto Pravidla. Alternatívne môže hráč priamo čerpať úľavu z trestnej zóny, podľa Pravidla 17.1d na základe odhadovaného bodu, v ktorom by lopta naposledy prešla hranicu trestnej zóny.

- Keby sa lopta bola zastavila na jamkovisku. Hráč musí umiestniť pôvodnú loptu alebo inú loptu na odhadnuté miesto, na ktorom by sa lopta bola zastavila, využitím postupov na *vrátenie* lopty podľa Pravidiel 14.2b(2) a 14.2e.
- Keby sa lopta bola zastavila mimo hraníc ihriska. Hráč musí uplatniť úľavu *trestnej rany a straty vzdialenosti* podľa Pravidla 18.2.

Trest za hru z nesprávneho miesta pri 11.2c(1): Všeobecný trest, podľa Pravidla 14.7a

(2) Lopta zahratá z jamkoviska. Hráč musí *ranu* zopakovať zahratím pôvodnej, alebo inej lopty z miesta, z ktorého bola *rana* zahratá (pozri Pravidlo 14.6)

Ak hráč zopakuje *úder*, ale urobí tak z *nesprávneho miesta*, dostane **všeobecný trest** podľa pravidla 14.7.

Ak hráč *úder* nezopakuje, dostane **všeobecný trest** a *úder* sa počíta, ale hráč nehral z *nesprávneho miesta*.

11.3 Zámerné pohnutie predmetov alebo zmena podmienok s úmyslom ovplyvniť loptu v pohybe

Keď je hráčova lopta v pohybe, hráč nesmie zámerne vykonať žiadny z týchto úkonov s úmyslom ovplyvniť miesto, kde by sa lopta (či už hráčova vlastná lopta, alebo lopta iného hráča) mohla zastaviť:

- Zmeniť materiálne podmienky vykonaním akéhokoľvek úkonu uvedenom v Pravidle 8.1a (ako je vrátenie vyseknutej časti trávnik, alebo zatlačenie zdvihnutej časti trávnik), alebo
- Zdvihnúť alebo odstrániť:
 - » *Voľný prírodný predmet* (pozri Pravidlo 15.1a, výnimka 2), alebo
 - » *Pohyblivú zábranu* (pozri Pravidlo 15.2a, výnimka 2)

Hráč porušuje toto Pravidlo tým, že robí tieto úmyselné úkony, aj keď úkony neovplyvňujú miesto, kde sa lopta zastaví.

Výnimka – pohnutie vlajky, lopty v pokoji na jamkovisku a hráčovej výstroje:

Pravidlo nezakazuje hráčovi zdvihnúť alebo pohnúť:

- Odstránenú *vlajku*,
- Loptu v pokoji na *jamkovisku* (pozri Pravidlá 9.4, 9.5 a 14.1, či bude trest uplatnený), alebo
- *Výstroj* patriaci ktorémukoľvek hráčovi (inú ako lopta v pokoji kdekoľvek s výnimkou *jamkoviska*, alebo *markovátko* kdekoľvek na *ihrisku*).

Na odstránenie *vlajky* z *jamky* (vrátane jej obsluhovania), kým je lopta v pohybe sa vzťahuje Pravidlo 13.2, nie toto Pravidlo.

Trest za konanie, ktoré nie je povolené v rozpore s Pravidlom 11.3: **Všeobecný trest.**

Pozri Pravidlá 22.2 (vo *Štvorhrách*, ktorýkoľvek partner môže jednáť za *stranu* a úkon *partnera* sa považuje za úkon hráča); **23.5** (v *Hre so štyrmi loptami*, ktorýkoľvek *partner* môže jednáť za *stranu* a úkon *partnera* vzťahujúci sa na hráčovu loptu alebo *výstroj* sa považuje za úkon hráča).

IV

Špecifické Pravidlá vzťahujúce sa na pieskové prekážky a jamkoviská

PRAVIDLÁ 12-13



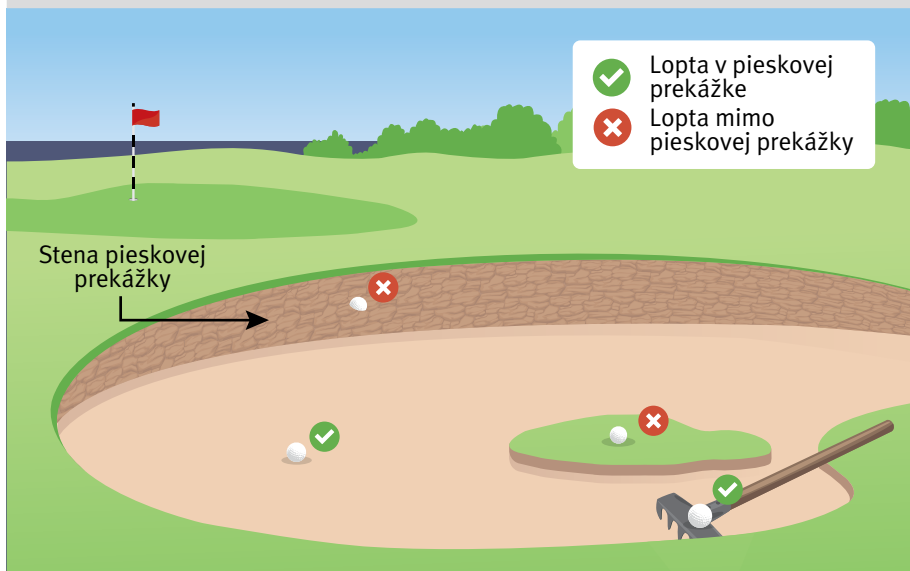
PRAVIDLO
12

Pieskové prekážky

Podstata Pravidla:

Pravidlo 12 je špecifické Pravidlo pre pieskové prekážky, čo je špecificky pripravený priestor na testovanie hráčových schopností hrať loptu z piesku. Pre zaručenie konfrontácie hráčových schopností s takouto výzvou sú tu určité obmedzenia na dotyk piesku pred zahraťím rany a kde môže byť uplatnená úľava pre loptu v pieskovej prekážke.

OBRÁZOK 12.1: KEDY JE LOPTA V PIESKOVEJ PREKÁŽKE



Obrázok na základe definície čo je piesková prekážka a Pravidla 12.1, ukazuje príklady kedy je lopta v pieskovej prekážke a kedy nie je.

12.1 Kedy je lopta v pieskovej prekážke

Lopta je v *pieskovej prekážke*, keď ktorákoľvek časť lopty:

- Sa dotýka piesku alebo zeme vo vnútri okraja *pieskovej prekážky*, alebo
- Je z vnútornej strany okraja *pieskovej prekážky* a je:
 - » Na zemi kde by normálne bol piesok (ako odkiaľ bol piesok vyfúkaný alebo odplavený vetrom alebo vodou), alebo
 - » V alebo na voľnom *prírodnom predmete, pohyblivej zábrane, abnormálnej podmienke ihriska* alebo *integrálnom predmete*, ktorý sa dotýka piesku v *pieskovej prekážke*, alebo je na zemi kde by normálne bol piesok.

Ak lopta leží na zemine alebo trávniku alebo inom rastúcom, alebo prichytenom prírodnom objekte vo vnútri okraja *pieskovej prekážky* bez dotýkania sa piesku, lopta nie je v *pieskovej prekážke*.

Ak je časť lopty zároveň aj v *pieskovej prekážke*, aj v inej zóne ihriska, pozri Pravidlo 2.2c.

12.2 Hratie lopty v pieskovej prekážke

Toto Pravidlo sa uplatňuje aj počas *kola* a počas prerušenia kola podľa Pravidla 5.7a.

12.2a Odstraňovanie voľných prírodných predmetov a pohyblivých zábran

Pred zahratím lopty v *pieskovej prekážke*, hráč môže odstrániť *voľné prírodné predmety* podľa Pravidla 15.1 a *pohyblivé zábrany* podľa Pravidla 15.2.

Toto zahŕňa akékoľvek odôvodnené dotknutie alebo pohnutie piesku v *pieskovej prekážke*, ku ktorému počas toho došlo.

12.2b Obmedzenia pri dotknutí sa piesku v pieskovej prekážke

(1) Kedy dotknutie sa piesku vyústí do trestu. Pred zahratím *rany* loptou, ktorá leží v *pieskovej prekážke*, hráč nesmie:

- Zámerne sa dotknúť piesku v *pieskovej prekážke* rukou, palicou, hrablami alebo iným predmetom s úmyslom testovania kvality piesku pre získanie informácie pre nasledujúcu *ranu*, alebo
- Dotknúť sa piesku v *pieskovej prekážke* palicou:
 - » V priestore tesne pred alebo za loptou (s **výnimkou** ako je dovolené podľa Pravidla 7.1a pri riadnom hľadaní lopty alebo podľa Pravidla 12.2a pri odstraňovaní *voľného prírodného predmetu* alebo *pohyblivej zábrany*),
 - » Pri zahrávaní cvičného švih, alebo
 - » Pri náprahu na zahratie *rany*.

Pozri Pravidlo 25.2f úprava Pravidla 12.2b(1) pre hráčov, ktorí sú nevidomí); Pravidlo 25.4l (aplikácia Pravidla 12.2b(1) pre hráčov, ktorí používajú zariadenia na podporu mobility).

(2) Kedy dotknutie sa piesku nevyústi do trestu. S výnimkou prípadov uvedených v (1), toto Pravidlo nezakazuje hráčovi dotknúť sa piesku iným spôsobom, vrátane:

- Zaborenia nôh do piesku pre zaujatie *postoja* pre cvičný švih, alebo pre ranu,
- Zahľadenie *pieskovej prekážky* v rámci starostlivosti o ihrisko,
- Položenia palíc, *výstroja* alebo iných predmetov v *pieskovej prekážke* (či už hodením alebo položením),
- Meranie, označovanie, zdvíhanie, vrátenie alebo vykonávanie iného úkonu podľa Pravidiel,
- Opretia, udržania rovnováhy alebo ako prevencie pred pádom, alebo
- Zasiahnutia piesku z frustrácie alebo hnevu.

Ale hráč dostáva **všeobecný trest** ak jeho dotknutie sa piesku *zlepší podmienky ovplyvňujúce ranu* porušením Pravidla 8.1a. (Pozri tiež Pravidlá 8.2 a 8.3 pre limity na *zlepšenie*, alebo zhoršenie iných materiálnych podmienok pre ovplyvnenie hry.)

(3) Žiadne obmedzenia ak je lopta zahratá mimo pieskovú prekážku. Po zahratí lopty z pieskovej prekážky, ktorá skončí mimo pieskovej prekážky, alebo keď hráč čerpal, alebo má v úmysle čerpať úľavu mimo bunkra, hráč môže: hráč môže:

- Dotknúť sa piesku v *pieskovej prekážke* bez trestu podľa Pravidla 12.2b(1), a
- Zahladiť piesok v *pieskovej prekážke* v rámci starostlivosti o ihrisko bez obmedzenia podľa Pravidla 8.1a.

Toto platí dokonca aj ak sa lopta zastaví mimo *pieskovej prekážky* a:

- Od hráča sa vyžaduje, alebo je mu dovolené Pravidlami uplatniť úľavu trestnej *rany a straty vzdialenosti spustením* lopty v *pieskovej prekážke*, alebo
- Piesok v *pieskovej prekážke* je v hráčovej *línii hry* pre nasledujúcu *ranu* z miesta mimo pieskovej prekážky.

Ale ak sa lopta zahratá z *pieskovej prekážky* vráti späť do *pieskovej prekážky*, alebo hráč uplatní úľavu *spustením* lopty v *pieskovej prekážke*, obmedzenia v Pravidlách 12.2b(1) a 8.1a sa znovu uplatňujú na túto loptu v *hre* v *pieskovej prekážke*.

Trest za porušenie Pravidla 12.2: Všeobecný trest.

12.3 Špecifické Pravidlá pre úľavu pre loptu v pieskovej prekážke

Keď je lopta v *pieskovej prekážke*, špecifické Pravidlá pre úľavu sa môžu uplatniť v týchto situáciách:

- Prekážanie *abnormálnou podmienkou ihriska* (Pravidlo 16.1c),
- Prekážanie nebezpečenstvom spôsobeným so zvierateľom (Pravidlo 16.2), a
- Nehrateľná lopta (Pravidlo 19.3).

PRAVIDLO

13

Jamkoviská

Podstata Pravidla:

Pravidlo 13 je špecifické Pravidlo pre jamkoviská. Jamkoviská sú špeciálne pripravené pre hratie lopty po zemi, v jamke na každom jamkovisku je vlajka, takže na jamkoviská sa uplatňujú odlišné Pravidlá ako na iné časti ihriska.

13.1 Úkony dovolené, alebo vyžadované na jamkoviskách**Podstata Pravidla:**

Toto Pravidlo dovoľuje hráčovi robiť veci na jamkovisku, ktoré nie sú bežne dovolené mimo jamkoviska, ako je dovoľenie označiť, zdvihnúť, očistiť a vrátiť loptu a opraviť poškodenie, a odstránenie piesku, a voľnej zeminy na jamkovisku. Nie je žiadny trest za spôsobenie náhodného pohnutia lopty, alebo markovátka na jamkovisku.

13.1a Kedy je lopta na jamkovisku

Lopta je na *jamkovisku* keď akákoľvek časť lopty:

- Sa dotýka *jamkoviska*, alebo
- Leží na alebo v čomkoľvek (voľný prírodný predmet alebo zábrana) a je vo vnútri okraja *jamkoviska*.

Ak je časť lopty zároveň aj na *jamkovisku* aj v inej *zóne ihriska*, pozri Pravidlo 2.2c.

13.1b Označenie, zdvihnutie a čistenie lopty na jamkovisku

Lopta na *jamkovisku* môže byť zdvihnutá a očistená (pozri Pravidlo 14.1).

Miesto polohy lopty musí byť *označené* pred zdvihnutím (pozri Pravidlo 14.1) a lopta musí byť *vrátená* na jej pôvodné miesto (pozri Pravidlo 14.2).

13.1c Zlepšenia povolené na jamkovisku

Počas *kola* a počas prerušenia hry podľa Pravidla 5.7a, hráč môže vykonať tieto dva úkony na *jamkovisku*, bez ohľadu na to či lopta je na jamkovisku, alebo mimo *jamkoviska*:

(1) Odstránenie piesku alebo voľnej zeminy. Piesok a voľná zemina na *jamkovisku* môžu byť odstránené bez trestu.

(2) Oprava poškodenia. Hráč môže opraviť poškodenie na *jamkovisku* bez trestu vykonaním povoleného úkonu na opravenie *jamkoviska* do stavu čo možno najviac podobného pôvodnému stavu, **ale** len:

- S využitím ruky, nohy alebo inej časti tela alebo vypychovátko, týčka, palice alebo podobného predmetu bežného výstroja, a
- Bez neodôvodneného zdržiavania hry (pozri Pravidla 5.6a).

Ak však hráč *zlepší jamkovisko* vykonaním takého úkonu, ktorý prekračuje odôvodnené opravenie *jamkoviska* do pôvodného stavu (ako je vytváranie dráhy k *jamke*), hráč dostáva **všeobecný trest** za porušenie Pravidla 8.1a

„Poškodenie na *jamkovisku*“ znamená akékoľvek poškodenie spôsobené akoukoľvek osobou (vrátane hráča), alebo vonkajším *vplyvom*, ako sú:

- Priehlbiny po dopade lopty, poškodenie od topánky (ako je stopa od „spikov“ alebo štiplov) a škrabance, alebo priehlbiny spôsobené *výstrojom* alebo *vlajkou*,
- Staré vypchávkové *jamky*, trávové záplaty, spoje rezaného trávnikára, škrabance a priehlbiny od náradí údržby alebo vozidiel,
- *Zvieracie* stopy alebo priehlbiny od kopyt,
- Zaborené objekty (ako je kameň, žalud, ľadovec, alebo týčko), alebo poškodenia nimi spôsobené.

Ale „poškodenie na *jamkovisku*“ nezahŕňa akékoľvek poškodenie alebo podmienky, ktoré sú následkom:

- Bežného spôsobu údržby *jamkoviska* (ako sú diery po prevzdušňovaní a drážky po vertikutácii),
- Zavlažovania, alebo dažďa, alebo iných *prírodných síl*,
- Prírodné povrchové nerovnosti (ako sú burina alebo časti nezarastenej trávou, choroby alebo nerovnomerný rast), alebo
- Prírodné opotrebovanie *jamky*.

13.1d Keď sa lopta alebo markovátka pohne na jamkovisku

Sú dve špecifické Pravidlá pre loptu, alebo markovátka, keď sa pohnú na jamkovisku.

(1) Žiadny trest za náhodné spôsobenie pohnutia lopty. Nie je žiadny trest, ak hráč, súper alebo iný hráč v hre na rany náhodne pohne hráčovu loptu alebo markovátka na jamkovisku.

Hráč musí:

- Vrátiť loptu na jej pôvodné miesto (ktoré ak nie je známe, musí byť odhadnuté) (pozri Pravidlo. 14.2), alebo
- Umiestniť markovátka na označenie pôvodného miesta.

Výnimka – lopta sa musí hrať ako leží keď sa lopta začne hýbať počas náprahu alebo úderu a rana je zahratá (pozri Pravidlo 9.1b).

Ak hráč alebo súper zámerné zdvihne hráčovu loptu, alebo markovátka na jamkovisku, pozri Pravidlo 9.4 alebo Pravidlo 9.5 pre zistenie či bude udelený trest.

(2) Kedy vrátiť loptu pohnutú prírodnými silami. Ak prírodné sily spôsobia pohnutie hráčovej lopty na jamkovisku, miesto, z ktorého hráč musí hrať loptu závisí na tom, či bola lopta už zdvihnutá a vrátená na jamkovisku:

- Lopta už zdvihnutá a vrátená. Lopta musí byť vrátená na miesto, z ktorého bola pohnutá (ak nie je známe, musí byť odhadnuté) (pozri Pravidlo 14.2), dokonca aj keď bola pohnutá prírodnými silami a nie hráčom, súperom alebo vonkajším vplyvom (pozri Pravidlo 9.3, Výnimka).
- Lopta ešte pred zdvihnutím a vrátením. Lopta sa musí hrať z jej novej pozície (pozri Pravidlo 9.3).

Trest za hru z nesprávneho miesta pri porušení Pravidla 13.1d: Všeobecný trest podľa pravidla 14.7a.

13.1e Žiadne zámerné testovanie jamkoviska

Počas kola a počas prerušenia hry podľa Pravidla 5.7a, hráč nesmie zámerné vykonať žiadny z týchto úkonov pre testovanie jamkoviska alebo nesprávneho jamkoviska:

- Trenie povrchu, alebo
- Kotúľanie lopty.

Výnimka – testovanie jamkovísk medzi dvomi jamkami medzi dvomi jamkami, hráč môže trieť povrch alebo kotúľať loptu na jamkovisku práve dohratej jamky a na akomkoľvek cvičnom jamkovisku (pozri Pravidlo 5.5b).

Trest za testovanie jamkoviska, alebo nesprávneho jamkoviska porušením Pravidla 13.1e: Všeobecný trest.

Pozri postupy Súťažného výboru, sekcia 8; Vzor miestneho pravidla I-2 (Súťažný výbor môže zaviesť Miestne pravidlo zakazujúce hráčovi kotúľať loptu na jamkovisku práve dohratej jamky).

13.1f Úľava musí byť uplatnená od nesprávneho jamkoviska

(1) Podstata prekážania nesprávnym jamkoviskom. Prekážanie podľa tohto Pravidla existuje keď:

- Akákoľvek časť hráčovej lopty sa dotýka *nesprávneho jamkoviska*, alebo leží na, alebo v čomkoľvek (ako je *voľný prírodný predmet* alebo *zábrana*) a je vo vnútri okraja *nesprávneho jamkoviska*, alebo
- *Nesprávne jamkovisko* fyzicky prekáža v hráčovom priestore zamýšľaného *postoja*, alebo priestore zamýšľaného švihu.

(2) Úľava musí byť uplatnená. Keď je prekážanie *nesprávnym jamkoviskom*, hráč nesmie hrať loptu ako leží.

Namiesto toho, hráč musí uplatniť úľavu *spustením* pôvodnej lopty alebo inej lopty do takejto *zóny úľavy* (pozri pravidlo 14.3)

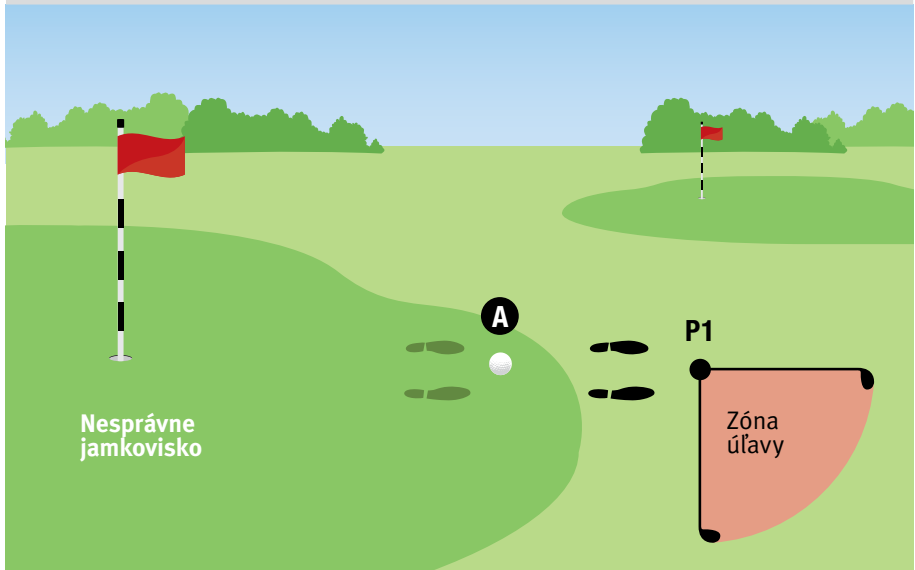
- **Referenčný bod:** *Najbližší bod kompletnej úľavy* v rovnakej *zóne ihriska* ako ležala pôvodná lopta.
- **Veľkosť zóny úľavy** meranej od referenčného bodu: Jedna *dĺžka palice*, **ale** s týmito dvomi limitmi:
- **Limity umiestnenia zóny úľavy:**
 - » Musí byť v rovnakej *zóne ihriska* ako referenčný bod,
 - » Nesmie byť bližšie k *jamke* ako referenčný bod a
 - » Musí byť kompletná úľava od akéhokoľvek prekážania *nesprávnym jamkoviskom*

(3) Žiadna úľava keď je to jasne neodôvodnené. Nie je žiadna úľava podľa Pravidla 13.1f, ak prekážanie existuje, len keď si hráč zvolí palicu, spôsob postoja alebo švihu, alebo smer hry, ktorý je v rámci okolností jasne neodôvodnený.

Trest za hru z nesprávneho miesta pri porušení Pravidla 13.1f: Všeobecný trest podľa pravidla 14.7a.

Pozri postupy Súťažného výboru, sekcia 8; Vzor miestneho pravidla D-3 (Súťažný výbor môže zaviesť Miestne pravidlo zamietajúce úľavu od nesprávneho jamkoviska, ktoré prekáža len v priestore zamýšľaného postoja.

OBRÁZOK 13.1f: UPLATNENIE ÚĽAVY Z NESPRÁVNEHO JAMKOVISKA



- Úľava musí byť uplatnená, keď v hre prekáža nesprávne jamkovisko.
- Obrázok je ukážkou pre hráča hrajúceho na pravú stranu.
- Lopta A leží na nesprávnom jamkovisku a najbližší bod kompletnej úľavy pre loptu A je bod P1. Bod P1 musí byť v takej istej zóne ihriska ako tá, v ktorej zastala pôvodná lopta (v tomto prípade štandardná zóna).
- Zóna úľavy je na dĺžku jednej palice od referenčného bodu a nie je bližšie k jamke ako referenčný bod a musí byť v takej istej zóne ihriska ako tá, v ktorej zastala pôvodná lopta. Hráč musí uplatniť úľavu z nesprávneho jamkoviska.

13.2 Vlajka

Podstata Pravidla:

Toto Pravidlo sa vzťahuje na hráčove možnosti pri manipulácii s vlajkou. Hráč môže ponechať vlajku v jamke alebo ju mať odstránenú (čo zahŕňa mať niekoho, kto obsluhuje vlajku a odstráni ju po zahratí lopty), ale musí sa rozhodnúť pred zahratím rany. Normálne nie je trest za to, ak lopta v pohybe zasiahne vlajku.

Toto Pravidlo sa uplatňuje na loptu hratú z akéhokoľvek miesta na *ihrisku*, či na *jamkovisku* alebo mimo *jamkoviska*.

13.2a Ponechanie vlajky v jamke

(1) Hráč môže nechať vlajku v jamke. Hráč môže zahrať *ranu s vlajkou* ponechanou v jamke, takže je možné, že lopta v pohybe zasiahne *vlajku*.

Hráč sa musí rozhodnúť pred zahratím *rany* pre jednu z týchto možností:

- Hráč môže nechať *vlajku* tak ako je v *jamke*, alebo pohnúť vlajku tak, že je vycentrovaná v *jamke* a nechať ju tam, alebo
- Vložiť odstránenú *vlajku* späť do *jamky*.

V obidvoch prípadoch:

- Hráč sa nesmie pokúsiť získať výhodu zo zámerného nastavenia *vlajky* do inej pozície ako je vycentrovaná v *jamke*.
- Ak tak hráč urobí a lopta v pohybe potom zasiahne *vlajku*, on alebo ona dostáva **všeobecný trest**.

(2) Žiadny trest keď lopta zasiahne neobsluhovanú vlajku v jamke. Ak hráč zahrá *ranu s vlajkou* ponechanou v *jamke* a lopta v pohybe zasiahne neobsluhovanú *vlajku*.

- Nie je žiadny trest (s **výnimkou** uvedenou v (1)),
- Lopta sa musí hrať ako leží.

(3) Limity pre hráča pri pohnutí, alebo odstránení vlajky v jamke, kým je lopta v pohybe.

Po zahratí *rany* s *vlajkou* ponechanou v jamke:

- Hráč a jeho *nosič* nesmú zámerne pohnúť, alebo odstrániť *vlajku* pre ovplyvnenie miesta, na ktorom by sa lopta v pohybe mohla zastaviť (ako je vyhnutie sa zasiahnutiu *vlajky*). Ak je toto urobené, hráč dostáva **všeobecný trest**.
- **Ale** nie je žiadny trest, ak má hráč *vlajku* v *jamke* pohnutú, alebo odstránenú z akéhokoľvek iného dôvodu, ako keď odôvodnene domnieva, že lopta v pohybe nezasiahne *vlajku* pred tým ako sa zastaví.

(4) Limity pre iných hráčov na pohnutie alebo odstránenie vlajky, keď sa hráč rozhodol ponechať vlajku v jamke.

Keď hráč ponechal *vlajku* v *jamke* a nepoveril nikoho na obsluhovanie *vlajky* (pozri Pravidlo 13.2b(1)), iný hráč nesmie zámerne pohnúť alebo odstrániť *vlajku* na ovplyvnenie miesta, na ktorom by sa hráčova lopta v pohybe mohla zastaviť.

- Ak iný hráč, alebo jeho *nosič* tak urobí pred, alebo počas *rany* a hráč zahrá *ranu* bez toho, aby si bol toho vedomý, alebo tak urobí kým je hráčova lopta v pohybe po zahratí *rany*, tento hráč dostane **všeobecný trest**.
- **Ale** nie je žiadny trest, ak iný hráč alebo jeho *nosič* pohne alebo odstráni *vlajku* z akéhokoľvek iného dôvodu, napr.:
 - » Odôvodnene sa domnieva že lopta v pohybe nezasiahne *vlajku* pred tým, ako sa zastaví, alebo
 - » Si nie je vedomý, že hráč sa chystá hrať, alebo že hráčova lopta je v pohybe.

Pozri Pravidlá 22.2 (vo *Štvorhráč*, ktorýkoľvek partner môže jednať za stranu a úkon *partnera* sa považuje za úkon hráča); **23.5** (v *Hre so štyrmi loptami*, ktorýkoľvek *partner* môže jednať za stranu a úkon *partnera* vzťahujúci sa na hráčovú loptu alebo *výstroj* sa považuje za úkon hráča).

13.2b Odstránenie vlajky z jamky

(1) Hráč môže mať vlajku odstránenú z jamky. Hráč môže zahrať ranu s vlajkou odstránenou z jamky tak, aby jeho alebo jej lopta v pohybe nezasiahla vlajku v jamke.

Hráč sa musí rozhodnúť pred zahratím rany, ktorým z nasledujúcich postupov zvolí:

- Hráč môže mať vlajku odstránenú z jamky pred zahratím lopty, alebo
- Poveriť niekoho na obslúženie vlajky, čo znamená:
 - » Držať vlajku v, nad alebo vedľa jamky, pred ranou pre ukázanie hráčovi, kde jamka je, a
 - » Potom odstrániť vlajku v priebehu rany, po zahratí rany.

Za poverenie zo strany hráča na obslúženie vlajky sa považuje keď:

- Hráčov nosič drží vlajku v, nad alebo vedľa jamky, alebo stojí priamo vedľa vlajky, keď je rana zahrávaná, dokonca aj keď hráč si nie je vedomý, že nosič tak robí,
- Hráč požiadajú inú osobu na obsluhovanie alebo odstránenie vlajky a táto osoba tak urobí, alebo
- Hráč vidí, že akákoľvek iná osoba drží vlajku v, nad alebo vedľa jamky, alebo stojí priamo vedľa vlajky a hráč zahrá ranu bez požiadania tejto osoby, aby sa vzdialila, alebo ponechala vlajku v jamke.

(2) Čo robiť, ak lopta zasiahne vlajku alebo osobu obsluhujúcu vlajku. Ak hráčova lopta v pohybe zasiahne vlajku, ktorú sa hráč rozhodol mať odstránenú podľa (1), alebo zasiahne osobu, ktorá obsluhuje vlajku (alebo čokoľvek čo táto osoba drží), čo nasleduje závisí od toho, či to bolo náhodné, alebo zámerné.

- Lopta náhodne zasiahne vlajku alebo osobu, ktorá ju odstránila alebo ju obsluhuje. Ak hráčova lopta v pohybe náhodne zasiahne vlajku, alebo zasiahne osobu, ktorá ju odstránila alebo ju obsluhuje (alebo čokoľvek čo táto osoba drží), nie je žiadny trest a lopta sa musí hrať ako leží.
- Lopta zámerné vychýlená, alebo zastavená osobou, ktorá vlajku obsluhuje. Ak osoba, ktorá obsluhuje vlajku zámerné vychýli, alebo zastaví hráčovu loptu v pohybe, uplatňuje sa Pravidlo 11.2c::
 - » Odkiaľ sa lopta hrá. Hráč nesmie hrať loptu ako leží, ale namiesto toho musí uplatniť úľavu podľa Pravidla 11.2c.
 - » Kedy sa uplatňuje trest. Ak osobou, ktorá zámerné vychýlila alebo zastavila loptu bol hráč, alebo jeho nosič, hráč dostáva **všeobecný trest** za porušenie Pravidla 11.2.

Pre potreby tohto Pravidla „zámerné vychýlenie, alebo zastavenie“ znamená rovnaký význam ako v Pravidle 11.2a, a zahŕňa, keď hráčova lopta v pohybe zasiahne:

- Odstránenú *vľajku*, ktorá bola zámerne umiestnená, alebo ponechaná na konkrétnom mieste na zemi tak, že by mohla vychýliť alebo zastaviť loptu,
- Obsluhovanú *vľajku*, ktorú osoba zámerne ponechá v *jamke* alebo ju nepohne od dráhy pohybu lopty, alebo
- Osobu, ktorá obsluhovala alebo odstránila *vľajku* (alebo čokoľvek čo osoba drží), keď zámerne nepohne vľajku od dráhy pohybu lopty.

Výnimka – obmedzenia na zámerné pohnutia vľajky na ovplyvnenie lopty v pohybe (pozri Pravidlo 11.3).

Pozri Pravidlá 22.2 (vo *Štvorhrách*, ktorýkoľvek partner môže jednať za stranu a úkon *partnera* sa považuje za úkon hráča); **23.5** (v *Hre so štyrmi loptami*, ktorýkoľvek *partner* môže jednať za stranu a úkon *partnera* vzťahujúci sa na hráčovú loptu alebo *výstroj* sa považuje za úkon hráča).

13.2c Lopta opierajúca sa o vľajku v jamke

Ak sa hráčova lopta zastaví tak, že sa opiera o *vľajku* v *jamke*:

- Ak je akákoľvek časť lopty v *jamke* pod povrchom *jamkoviska*, lopta sa považuje za *dohratú* do jamky, dokonca, ak aj celá lopta nie je pod povrchom.
- Ak žiadna časť lopty nie je v *jamke* pod povrchom *jamkoviska*:
 - » Lopta nie je dohratá do jamky a musí sa hrať ako leží.
 - » Ak je *vľajka* odstránená a lopta sa *pohne* (či už spadne do *jamky* alebo sa pohne ďalej od *jamky*), nie je žiadny trest a lopta musí byť *vrátená* na okraj jamky (pozri Pravidlo 14.2).

Trest za hru z nesprávneho miesta pri porušení Pravidla 13.2c: Všeobecný trest podľa pravidla 14.7a.

V *hre na rany*, hráč je **diskvalifikovaný**, ak nedohrá loptu do *jamky* ako je vyžadované podľa Pravidla 3.3c.

13.3 Lopta presahujúca jamku

13.3a Čas čakania na zistenie či lopta presahujúca jamku spadne do jamky

Ak akákoľvek časť hráčovej lopty presahuje okraj *jamky*:

- Hráčovi je dovolené v odôvodnenom čase prísť k *jamke* a počkať ďalších desať sekúnd, aby zistil či lopta spadne do *jamky*.
- Ak lopta spadne do *jamky* v tomto čase čakania, hráč *dohral jamku* predchádzajúcou *ranou*.
- Ak lopta nespadne do *jamky* v tomto čase čakania:
 - » Lopta sa považuje za zastavenú v pokoji.
 - » Ak lopta potom spadne do *jamky* pred tým ako je zahratá, hráč *dohral jamku* predchádzajúcou *ranou*, **ale** dostáva **jednu trestnú ranu** pridanú k výsledku na tejto jamke.

13.3b Čo robiť ak, lopta presahujúca jamku je zdvihnutá alebo pohnutá pred tým, ako čas čakania uplynul

Ak je lopta presahujúca *jamku* zdvihnutá alebo *pohnutá* inak, než prírodnými silami, pred tým, ako čas čakania podľa Pravidla 13.3a uplynul, lopta sa považuje za zastavenú v pokoji:

- Lopta musí byť *vrátená* na okraj *jamky* (pozri Pravidlo 14.2), a
- Čas čakania podľa Pravidla 13.3a viac pre loptu neplatí. (Pozri Pravidlo 9.3 čo robiť ak je *vrátená* lopta potom *pohnutá prírodnými silami*.)

Ak *súper* v *hre na jamky* alebo iný hráč v *hre na rany* zámerne zdvihne alebo *pohne* hráčovu loptu presahujúcu *jamku* pred tým, ako čas čakania uplynul:

- V *hre na jamky*, hráčova lopta sa považuje za *dohratú do jamky* predchádzajúcou *ranou*, a nie je žiadny trest pre *súpera* podľa Pravidla 11.2b.
- V *hre na rany*, hráč, ktorý zdvihol alebo *pohol* loptu dostáva **všeobecný trest (dve trestné rany)**. Lopta musí byť *vrátená* na okraj *jamky* (pozri Pravidlo 14.2).



V

Zdvihnutie a vrátenie lopty do hry

PRAVIDLO 14

PRAVIDLO 14

Postupy vzťahujúce sa na loptu: Označenie, Zdvihnutie a Čistenie, Umiestnenie na miesto, Spustenie do zóny úľavy, Hra z nesprávneho miesta

Podstata Pravidla:

Pravidlo 14 sa vzťahuje na to, kedy a ako môže hráč označiť polohu lopty v pokoji a zdvihnúť a očistiť loptu, a ako uviesť loptu späť do hry tak, aby bola zahratá zo správneho miesta.

- Keď sa má zdvihnutá alebo pohnutá lopta vrátiť na miesto, rovnaká lopta sa musí položiť na jej pôvodné miesto.
- Keď sa uplatňuje úľava alebo trestná úľava, nahradená lopta alebo pôvodná lopta musí byť spustená do príslušnej zóny úľavy.

Chyba pri vykonávaní týchto postupov môže byť napravená bez trestu pred zahratím lopty, ale hráč dostáva trest, ak zahrá loptu z nesprávneho miesta.

14.1 Označenie, zdvihnutie a čistenie lopty

Toto Pravidlo sa uplatňuje na zámerné „zdvihnutie“ hráčovej lopty v pokoji. Toto môže byť vykonané akýmkoľvek spôsobom, čo zahŕňa zdvihnutie lopty rukou, jej otočenie, alebo akékoľvek zámerné spôsobené *pohnutie* z miesta.

14.1a Miesto, na ktorom leží lopta, ktorá sa ide zdvihnúť a vrátiť, musí byť označené

Pred zdvihnutím lopty podľa Pravidla vyžadujúceho *vrátenie* lopty na jej pôvodné miesto, hráč musí toto miesto *označiť*, čo znamená:

- Umiestniť *markovátka* priamo za, alebo hneď vedľa lopty, alebo
- Podržanie palice na zemi hneď za, alebo hneď vedľa lopty.

Ak je miesto *označené markovátkom*, po *vrátení* lopty hráč musí odstrániť *markovátka* pred zahratím *rany*.

Ak hráč zdvihne loptu bez *označenia* jej miesta, *označí* jej miesto nesprávnym spôsobom, alebo zahrá *ranu* s *markovátkom* nechaným na mieste, hráč dostáva **jednu trestnú ranu**.

Keď je lopta zdvihnutá na uplatnenie úľavy podľa Pravidla, od hráča sa nevyžaduje *označiť* miesto lopty pred jej zdvihnutím.

14.1b Kto môže zdvihnúť loptu

Hráčova lopta môže byť zdvihnutá podľa Pravidla len:

- Hráčom, alebo
- Kýmkoľvek koho hráč poverí, **ale** takéto poverenie musí byť dané pred každým zdvihnutím lopty a nie všeobecne na celé trvanie kola.

Výnimka – nosič môže zdvihnúť hráčovu loptu bez poverenia: *Nosič* môže zdvihnúť hráčovu loptu bez poverenia ak

- Je hráčova lopta na *jamkovisku*, alebo
- Dospeje k záveru (napríklad z akcie, alebo vyhlásenia), že hráč využije úľavu podľa Pravidiel.

Ak *nosič* zdvihne loptu keď to nie je dovolené, hráč dostáva **jednu trestnú ranu** (pozri Pravidlo 9.4).

Pozri Pravidlá 25.2g, 25.4a a 25.5d (pre hráčov s postihnutím je Pravidlo 14.1b upravené tak, aby umožnilo asistentovi zdvihnúť hráčovu loptičku na *jamkovisku* bez povolenia).

14.1c Čistenie lopty

Lopta zdvihnutá na *jamkovisku* môže byť vždy očistená (pozri Pravidlo 13.1b).

Lopta zdvihnutá z akéhokoľvek iného miesta môže byť vždy očistená s **výnimkou** keď je zdvihnutá:

- Na prezretie, či je naseknutá alebo prasknutá. Čistenie nie je dovolené (pozri Pravidlo 4.2c(1)).
- K jej identifikácii. Čistenie je dovolené len tak ako je to potrebné na jej identifikáciu (pozri Pravidlo 7.3).
- Pretože prekáža pri hre. Čistenie nie je dovolené (pozri Pravidlo 15.3b(2)).
- Na zistenie, či leží v podmienkach kde je dovolená úľava. Čistenie nie je dovolené, pokiaľ hráč neuplatňuje úľavu podľa Pravidla (pozri Pravidla 16.4).

Ak hráč očistí loptu, keď to nie je dovolené podľa tohto Pravidla, dostáva **jednu trestnú ranu** a musí loptu vrátiť na miesto, ak bola zdvihnutá.

Pozri Pravidlá 22.2 (vo *Štvorhráčoch*, ktorýkoľvek partner môže jednať za stranu a úkon *partnera* sa považuje za úkon hráča); **23.5** (v *Hre so štyrmi loptami*, ktorýkoľvek *partner* môže jednať za stranu a úkon *partnera* vzťahujúci sa na hráčov loptu alebo *výstroj* sa považuje za úkon hráča).

14.2 Vrátenie lopty na miesto

Toto Pravidlo sa uplatňuje vždy, keď je lopta zdvihnutá, alebo *pohnutá* a Pravidlo vyžaduje jej *vrátenie* na miesto.

14.2a Pôvodná lopta musí byť použitá

Pôvodná lopta musí byť použitá pri *vrátení* lopty na miesto.

Výnimka – iná lopta môže byť použitá keď:

- Pôvodná lopta nie je rýchlo dosiahnuteľná v priebehu niekoľkých sekúnd, za predpokladu, že hráč zámerne sám nespôsobil, že lopta nie je dosiahnuteľná,
- Pôvodná lopta je naseknutá alebo prasknutá (pozri Pravidlo 4.2c),
- Hra sa obnovuje po prerušení hry (pozri Pravidlo 5.7d), alebo
- Pôvodná lopta bola zahratá iným hráčom ako *nesprávna lopta* (pozri Pravidlo 6.3c(2)).

14.2b Kto môže vrátiť loptu a ako musí byť vrátená

(1) Kto musí vrátiť loptu. Hráčova lopta musí byť *vrátená* podľa Pravidiel výhradne:

- Hráčom, alebo
- Akoukoľvek osobou, ktorá zdvihla loptu alebo spôsobila jej *pohnutie*

Ak hráč zahrá loptu, ktorá bola *vrátená* niekým, komu to nie je dovolené, hráč dostáva **jednu trestnú ranu**.

Pozri Pravidlá 25.2h, 25.3c a 25.4a (pre hráčov s postihnutím je Pravidlo 14.2b upravené tak, aby dávalo všeobecné oprávnenie akejkoľvek inej osobe umiestniť, alebo nahradiť hráčovu loptu).

(2) Ako musí byť lopta vrátená. Hráčova lopta musí byť vrátená položením rukou na určené miesto tak, aby zostala na tomto mieste.

Ak hráč zahrá loptu, ktorá bola *vrátená* iným spôsobom, ale na vyžadované miesto, hráč dostáva **jednu trestnú ranu**.

14.2c Miesto, na ktoré je lopta vrátená

Lopta musí byť *vrátená* na jej pôvodné miesto (ktoré ak nie je známe musí byť odhadnuté), s **výnimkou**, keď lopta musí byť *vrátená* na iné miesto podľa Pravidiel 14.2d(2) a 14.2e, alebo kde bude hráč uplatňovať úľavu podľa Pravidla.

Ak lopta bola v pokoji na, pod alebo opretá o akúkoľvek *nepohyblivú zábranu*, *integrálny predmet* alebo *hraničný predmet* alebo rastúci alebo prichytený prírodný objekt:

- „Miesto“ lopty zahŕňa jej vertikálnu pozíciu vo vzťahu k zemi.
- Toto znamená, že lopta musí byť *vrátená* na jej pôvodné miesto na, pod alebo opretá o takýto predmet alebo objekt.

Ak boli akékoľvek *voľné prírodné predmety* odstránené v dôsledku zdvihnutia lopty alebo jej *pohnutia* alebo pred tým ako bola vrátená, nemusia byť vrátené.

Pre obmedzenia na odstránenie *voľných prírodných predmetov* pred *vrátením* zdvihnutej alebo *pohnutej* lopty pozri Pravidlo 15.1a, výnimka 1.

14.2d Kde vrátiť loptu, keď je pôvodné miesto zmenené

Ak bolo miesto, kam má byť zdvihnutá alebo pohnutá lopta vrátená zmenené, hráč musí vrátiť loptu týmto spôsobom:

(1) Lopta v piesku. Keď bola lopta v piesku, či už v *pieskovej prekážke* alebo na akomkoľvek inom mieste na *ihrisku*:

- Pri *vrátení* lopty na jej pôvodné miesto, (ktoré ak nie je známe musí byť odhadnuté) (pozri Pravidlo 14.2c) hráč musí upraviť pôvodnú polohu lopty čo možno najviac do pôvodnej *podoby*.
- Pri upravovaní *polohy* lopty, hráč však môže nechať malú časť lopty viditeľnú aj keď bola pôvodne celá prekrytá pieskom.

Pokiaľ hráč hrá zo správneho miesta, ale neupraví polohu lopty do pôvodnej a poruší toto Pravidlo, hráč dostane **všeobecný trest**.

(2) Lopta kdekoľvek s výnimkou v piesku. Keď bola lopta kdekoľvek s výnimkou v piesku, hráč musí *vrátiť* loptu jej umiestnením na najbližšie miesto, čo najviac podobné pôvodnej *polohe* lopty, ktoré je:

- V jednej *dĺžke palice* od jej pôvodného miesta (ktoré ak nie je známe musí byť odhadnuté) (pozri Pravidlo 14.2c),
- Nie bližšie k *jamke*, a
- V rovnakej *zóne ihriska* ako toto miesto.

Ak hráč vie, že pôvodná *poloha* bola zmenená, ale nevie ako poloha vyzerala, hráč musí odhadnúť podobu pôvodnej *polohy* a *vrátiť* loptu podľa (1) alebo (2).

Výnimka – pre zmenené polohy počas prerušenia hry a kým bola lopta zdvihnutá, pozri Pravidlo 5.7d.

14.2e Čo robiť, ak vrátená lopta neostane na pôvodnom mieste

Ak hráč skúša *vrátiť* loptu, ale tá neostane na jej pôvodnom mieste, hráč to musí skúsiť druhý krát.

Ak lopta znovu neostane na tomto mieste, hráč musí *vrátiť* loptu jej umiestnením na najbližšie miesto, na ktorom lopta ostane v pokoji, **ale** s týmito limitmi závisiacimi na tom, kde sa pôvodné miesto nachádza:

- Miesto nesmie byť bližšie k *jamke*.
- Pôvodné miesto v hracom poli. Najbližšie miesto musí byť v *hracom poli*.
- Pôvodné miesto v pieskovej prekážke alebo trestnej zóne. Najbližšie miesto musí byť buď v rovnakej *pieskovej prekážke* alebo v rovnakej *trestnej zóne*.
- Pôvodné miesto na jamkovisku. Najbližšie miesto musí byť buď na *jamkovisku* alebo v *hracom poli*.

Trest za zahratie lopty z nesprávneho miesta pri porušení Pravidla 14.2: Všeobecný trest podľa Pravidla 14.7a.

Pozri Pravidlá 22.2 (vo *Štvorhráč*, ktorýkoľvek partner môže jednať za stranu a úkon *partnera* sa považuje za úkon hráča); **23.5** (v *Hre so štyrmi loptami*, ktorýkoľvek *partner* môže jednať za stranu a úkon *partnera* vzťahujúci sa na hráčovú loptu alebo *výstroj* sa považuje za úkon hráča).

14.3 Spustenie lopty do zóny úľavy

Toto Pravidlo sa uplatňuje kedykoľvek, keď hráč musí *spustiť* loptu pri uplatňovaní úľavy podľa Pravidla, vrátane keď hráč musí dokončiť uplatňovanie úľavy umiestnením lopty podľa Pravidla 14.3c(2).

Ak hráč *zlepší zónu úľavy* pred alebo pri *spustení* lopty, pozri Pravidlo 8.1.

14.3a Použitá môže byť pôvodná alebo iná lopta

Hráč môže použiť pôvodnú loptu alebo inú loptu.

Toto znamená, že hráč môže použiť akúkoľvek loptu zakaždým, keď *spúšťa* alebo umiestňuje loptu podľa Pravidla.

14.3b Lopta musí byť spustená správnym spôsobom

Hráč musí *spustiť* loptu správnym spôsobom, čo znamená splnenie všetkých požiadaviek v (1), (2) a (3):

(1) Loptu musí spustiť hráč. Lopta musí byť spustená len hráčom. Ani hráčov *nosič*, ani nikto iný to nemôže urobiť.

Pozri Pravidlá 25.2h, 25.3c a 25.4a (pre hráčov s postihnutím úprava Pravidla 14.3b(1) umožňuje hráčovi udeliť všeobecné povolenie akejkoľvek inej osobe, aby *spúšťala* hráčovú loptu).

(2) Lopta musí byť spustená z výšky kolien, bez dotknutia sa hráča, alebo hráčovej výstroje. Hráč musí nechať loptu spadnúť z úrovne kolien tak, že lopta:

- Padne priamo dole, bez toho aby ju hráč hodil, skrútil alebo roztočil alebo použil iný pohyb, ktorý by mohol ovplyvniť miesto, na ktorom sa lopta zastaví.
- Nedotkne sa žiadnej časti hráčovho tela, alebo *výstroje* pred jej dopadnutím na zem.

„Výška kolien“ znamená výška hráčových kolien pri vzpriamenom postoji.

Pozri Pravidlo 25.6b (pre usmernenie ku aplikácii Pravidla 14.3b(2) pre hráčov s postihnutím).

OBRÁZOK 14.3b: SPUSTENIE LOPTY Z VÝŠKY KOLIEN



Lopta musí byť spustená priamo dole z výšky kolien. "Výška kolien" znamená výšku hráčových kolien pri vzpriamenom postoji. Hráč ale nemusí byť v vzpriamenom postoji keď spúšťa loptu.

(3) Lopta musí byť spustená do zóny úľavy (alebo na spojnicu). Lopta musí byť *spustená* do zóny úľavy. Hráč môže pri *púšťaní* lopty stáť vo vnútri, alebo mimo zóny úľavy. **Ale** pri čerpaní úľavy dozadu po línii (pozri Pravidlá 16.1c(2), 17.1d(2), 19.2b a 19.3b) musí byť lopta *spustená* na línii v mieste povolenom týmto Pravidlom a bod, na ktorý je loptička *spustená*, vytvára zónu úľavy.

(4) Čo robiť, keď je lopta spustená nesprávnym spôsobom. Ak je lopta *spustená* nesprávnym spôsobom, porušením jednej alebo viacerých z týchto požiadaviek v (1), (2) alebo (3):

- Hráč musí *spustiť* loptu znovu správnym spôsobom, a nie je žiadny limit na to, koľkokrát tak môže urobiť.
- Lopta *spustená* nesprávnym spôsobom sa nepočíta do jedného z dvoch *spustení*, vyžadovaných pred tým, ako lopta musí byť umiestnená podľa Pravidla 14.3c(2).

Ak hráč *nespustí* loptu znovu a namiesto toho zahrá *ranu* s loptou z miesta, na ktorom sa zastavila po *spustení* nesprávnym spôsobom:

- Lopta bola zahratá zo zóny úľavy, hráč dostáva **jednu trestnú ranu** (ale nehral z nesprávneho miesta podľa Pravidla 14.7a).
- Ak však bola lopta zahratá z mimo zóny úľavy, alebo po tom ako bola umiestnená, keď sa vyžadovalo jej *spustenie* (bez ohľadu odkiaľ bola zahratá), hráč dostáva **všeobecný trest**.

14.3c Lopta spustená správnym spôsobom sa musí zastaviť v zóne úľavy

Toto Pravidlo sa uplatňuje len keď je lopta *spustená* správnym spôsobom podľa Pravidla 14.3b.

(1) Hráč dokončil uplatňovanie úľavy, keď sa lopta spustená správnym spôsobom zastavila v zóne úľavy. Lopta sa musí zastaviť v zóne úľavy.

Nezáleží na tom, či sa lopta po dopade na zem dotkne osoby (vrátane hráča), alebo *výstroja* alebo iného *vonkajšieho vplyvu* pred tým ako sa zastaví:

- Ak sa lopta zastaví v zóne úľavy, hráč dokončil uplatňovanie úľavy a musí hrať loptu ako leží.
- Ak sa lopta zastaví mimo zóny úľavy, hráč musí využiť postupy v Pravidle 14.3c(2).

V oboch prípadoch, nie je žiadny trest pre žiadneho hráča, ak lopta *spustená* správnym spôsobom náhodne zasiahne akúkoľvek osobu (vrátane hráča), *výstroj* alebo iný *vonkajší vplyv* pred tým, ako sa zastaví.

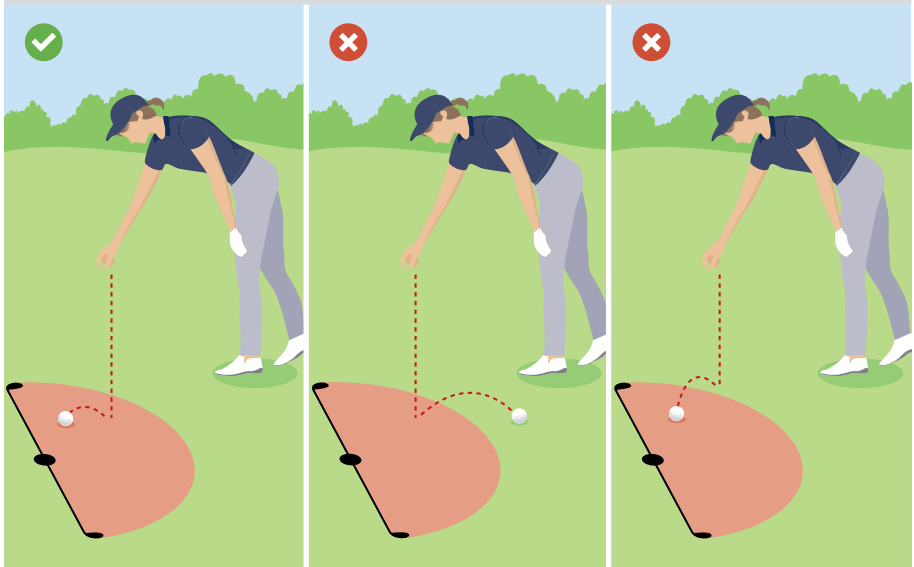
Výnimka – keď je lopta spustená správnym spôsobom, zámerne vychýlená alebo zastavená akoukoľvek osobou: pre to čo robiť, ak je *spustená* lopta zámerne vychýlená alebo zastavená akoukoľvek osobou pred tým ako sa zastaví, pozri Pravidlo 14.3d.

(2) Čo robiť, keď sa lopta spustená správnym spôsobom zastaví mimo zóny úľavy. Ak sa lopta zastaví mimo zóny úľavy, hráč musí *spustiť* loptu správnym spôsobom druhý krát.

Ak sa lopta aj potom zastaví mimo zóny úľavy, hráč potom musí dokončiť uplatňovanie úľavy *umiestnením* lopty využitím postupov pre umiestnenie lopty v Pravidlách 14.2b(2) a 14.2e:

- Hráč musí umiestniť loptu na miesto, kde sa druhý krát *spustená* lopta dotkla zeme.
- Ak umiestnená lopta neostane v pokoji na tomto mieste, hráč musí umiestniť loptu na toto miesto druhý krát.
- Ak lopta umiestnená druhý krát tiež neostane na tomto mieste, hráč musí umiestniť loptu na najbližšie miesto, kde lopta ostane v pokoji, v rámci limitov uvedených v Pravidle 14.2e. Toto môže vyústiť do umiestnenia lopty mimo zóny úľavy.

OBRÁZOK 14.3c: LOPTA MUSÍ BYŤ SPUSTENÁ V ZÓNE ÚĽAVY A MUSÍ AJ V NEJ ZOSTAŤ

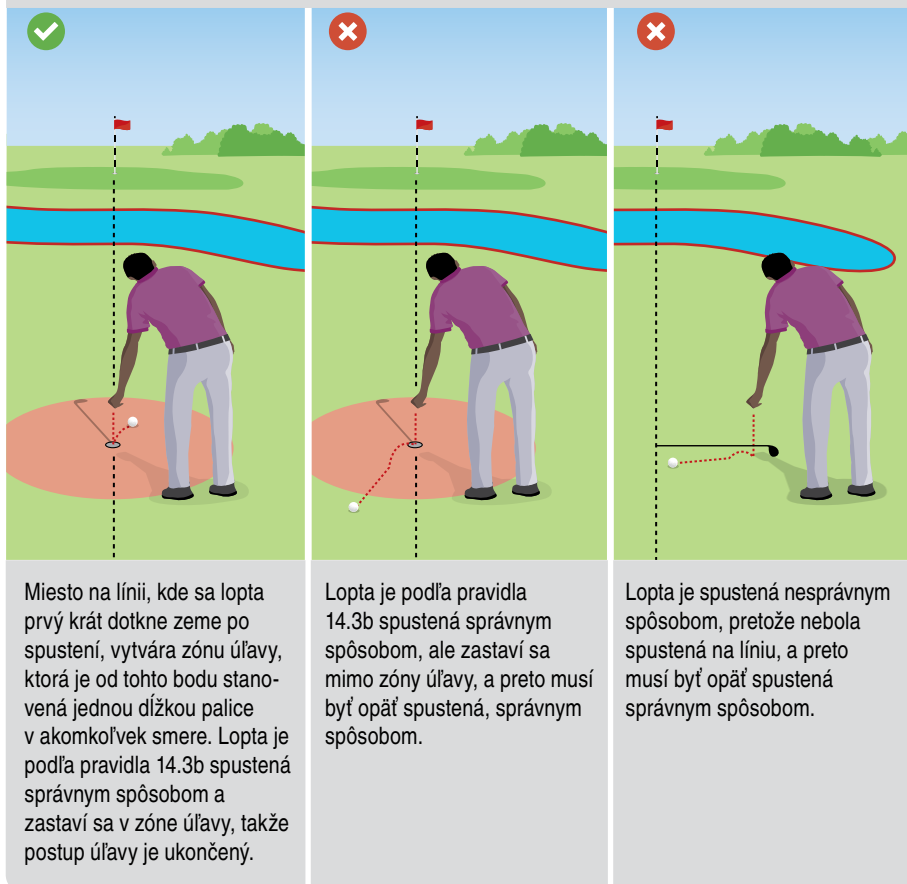


Lopta je spustená správne podľa Pravidla 14.3b a lopta zostala v zóne úľavy a hráč dokončil uplatňovanie úľavy.

Lopta je spustená správne podľa Pravidla 14.3b ale zostala mimo zóny úľavy. Hráč musí spustiť loptu správnym spôsobom druhý krát.

Lopta je spustená nesprávne - mimo zóny úľavy. Hráč musí spustiť loptu znova správnym spôsobom.

DIAGRAM #2 14.3c: SPUSTENIE LOPTY PRI ČERPANÍ ÚĽAVY DOZADU NA LÍNIU



Miesto na líni, kde sa lopta prvý krát dotkne zeme po spustení, vytvára zónu úľavy, ktorá je od tohto bodu stanovená jednou dĺžkou palice v akomkoľvek smere. Lopta je podľa pravidla 14.3b spustená správnym spôsobom a zastaví sa v zóne úľavy, takže postup úľavy je ukončený.

Lopta je podľa pravidla 14.3b spustená správnym spôsobom, ale zastaví sa mimo zóny úľavy, a preto musí byť opäť spustená, správnym spôsobom.

Lopta je spustená nesprávnym spôsobom, pretože nebola spustená na líniu, a preto musí byť opäť spustená správnym spôsobom.

14.3d Čo robiť, ak je lopta spustená správnym spôsobom zámerne vychýlená alebo zastavená osobou

Pre potreby tohto Pravidla, *spustená lopta* je „zámerne vychýlená alebo zastavená“ keď:

- Osoba sa zámerne dotkne lopty v pohybe po tom, ako lopta zasiahne zem, alebo
- Lopta v pohybe zasiahne akýkoľvek *výstroj* alebo iný predmet alebo objekt alebo akúkoľvek osobu (ako je hráčov *nosič*), ktorý hráč zámerne umiestni alebo nechá na konkrétnom mieste tak, aby *výstroj*, predmet, objekt alebo osoba mohla zámerne vychýliť alebo zastaviť loptu v pohybe.

Keď je lopta *spustená* správnym spôsobom, zámerne vychýlená alebo zastavená akoukoľvek osobou (či už v *zóne úľavy* alebo mimo *zóny úľavy*) pred tým, ako sa lopta zastaví:

- Hráč musí loptu *spustiť* znovu, využitím postupov v Pravidle 14.3b (čo znamená že lopta, ktorá bola zámerne vychýlená alebo zastavená sa nepočíta do jedného z dvoch *spustení* vyžadovaných pred tým, ako lopta musí byť umiestnená podľa Pravidla 14.3c(2)).
- Ak bola lopta zámerne vychýlená alebo zastavená ktorýmkoľvek hráčom alebo jeho nosičom, hráč dostáva **všeobecný trest**.

Výnimka – keď nie je žiadna odôvodnená šanca, že sa lopta zastaví v zóne úľavy:

ak je lopta *spustená* správnym spôsobom zámerne vychýlená alebo zastavená (či už v *zóne úľavy* alebo mimo *zóny úľavy*), keď nie je žiadna odôvodnená šanca, že sa lopta zastaví v *zóne úľavy*:

- Nie je žiadny trest pre žiadneho hráča, a
- *Spustená* lopta je považovaná za satavenú mimo *zóny úľavy* a počíta sa do jedného z dvoch *spustení* vyžadovaných pred tým, ako lopta musí byť umiestnená podľa Pravidla 14.3c(2).

Trest za zahratie lopty z nesprávneho miesta alebo zahratie lopty, ktorá bola umiestnená namiesto spustená pri porušení Pravidla 14.3: Všeobecný trest podľa Pravidla 14.7a.

Pozri Pravidlá 22.2 (vo *Štvorhrách*, ktorýkoľvek partner môže jednať za stranu a úkon *partnera* sa považuje za úkon hráča); **23.5** (v *Hre so štyrmi loptami*, ktorýkoľvek partner môže jednať za stranu a úkon *partnera* vzťahujúci sa na hráčov loptu alebo *výstroj* sa považuje za úkon hráča).

14.4 Kedy je hráčova lopta späť v hre ,po tom ako bola pôvodná lopta mimo hry

Keď je hráčova lopta v hre zdvihnutá z *ihriská*, alebo je *stratená*, alebo *mimo hraníc ihriska*, lopta viac nie je v hre.

Hráč má loptu späť v hre len ak:

- Hráč zahrá pôvodnú loptu, alebo inú loptu z *odpaliska*, alebo
- Pôvodná lopta, alebo iná lopta sa *vráti*, *spustí* alebo umiestni na *ihrisku* s úmyslom uviesť túto loptu do *hry*.

Ak sa lopta vráti na *ihrisku* akýmkoľvek spôsobom s úmyslom uviesť ju do *hry*, lopta je v hre dokonca aj keď bola:

- *Nahradená* za pôvodnú loptu, keď to nie je dovolené podľa Pravidiel, alebo
- *Vrátená*, *spustená* alebo umiestnená (1) na *nesprávne miesto*, (2) nesprávnym spôsobom alebo (3) využitím postupu, ktorý sa neuplatňuje.

Vrátená lopta je v hre, dokonca aj keď *markovátka* označujúce miesto nebolo odstránené.

14.5 Napravenie chyby vzniknutej pri nahradení, vrátení, spustení alebo umiestnení lopty

14.5a Hráč môže napraviť chybu pred zahratím lopty

Keď hráč *nahradil* inú loptu za pôvodnú loptu, keď to nie je dovolené podľa Pravidiel, alebo hráčova lopta *v hre bola vrátená, spustená* alebo umiestnená (1) na *nesprávne miesto*, alebo sa zastaví na *nesprávnom mieste*, (2) nesprávnym spôsobom, alebo (3) využitím postupu, ktorý sa neuplatňuje:

- Hráč môže napraviť chybu bez trestu.
- **Ale** toto je dovolené len pred zahratím lopty.

14.5b Kedy môže hráč zmeniť použité Pravidlo, alebo možnosť úľavy pri náprave chyby pri uplatňovaní úľavy

Pri náprave chyby pri uplatňovaní úľavy, hráč musí použiť rovnaké Pravidlo a pôvodne zvolenú možnosť úľavy, alebo môže zvoliť iné Pravidlo, alebo možnosť úľavy, závisí to na charaktere chyby:

(1) Keď bola lopta uvedená do hry podľa platného Pravidla a bola spustená, alebo umiestnená na správne miesto, ale Pravidlo vyžaduje opätovné spustenie, alebo umiestnenie lopty.

- Pri oprave takejto chyby musí hráč pokračovať v čerpaní úľavy použitím rovnakého Pravidla a rovnakej možnosti úľavy podľa tohto Pravidla.
- Napríklad, ak hráč pri čerpaní úľavy pre nehrateľnú loptu použil možnosť bočnej úľavy (Pravidlo 19.2c) a loptu *spustil* do správnej *zóny úľavy*, ale (1) bola *spustená* nesprávnym spôsobom (pozri Pravidlo 14.3b) alebo (2) sa zastavila mimo *zóny úľavy* (pozri pravidlo 14.3c), pri oprave chyby musí hráč pokračovať v úľave podľa Pravidla 19.2 a musí použiť rovnakú možnosť úľavy (bočná úľava podľa pravidla 19.2c).

(2) Keď bola lopta uvedená do hry podľa Pravidla, ktoré sa uplatňovalo, ale lopta bola spustená alebo umiestnená na nesprávne miesto.

- Pri náprave takejto chyby, hráč musí pokračovať v uplatnení úľavy podľa rovnakého Pravidla, alebo môže využiť akúkoľvek možnosť úľavy podľa tohto Pravidla, ktorá sa uplatňuje na jeho situáciu.
- Napríklad, keď hráč uplatní úľavu pre nehrateľnú loptu, hráč využil možnosť postrannej úľavy Pravidla (19.2c) a omylom *spustil* loptu mimo vyžadovanej *zóny úľavy*, pri náprave chyby hráč musí pokračovať v uplatnení úľavy podľa Pravidla 19.2, a môže využiť akúkoľvek možnosť úľavy podľa tohto Pravidla.

(3) Keď bola lopta uvedená do hry podľa Pravidla, ktoré neplatilo.

- Pri oprave tejto chyby môže hráč použiť akékoľvek Pravidlo, ktoré sa vzťahuje na jeho situáciu.

- Napríklad, ak hráč omylom uplatnil úľavu pre nehrateľnú loptu v *trestnej zóne* (čo pravidlo 19.1 nedovoľuje), hráč musí napraviť chybu buď *vrátením* lopty (ak bola zdvihnutá) podľa Pravidla 9.4, alebo prijatím trestnej úľavy podľa Pravidla 17 a môže využiť akúkoľvek možnosť úľavy podľa tohto Pravidla, ktorá sa vzťahuje na jeho situáciu.

14.5c Žiadny trest za úkony vykonané po chybe súvisiacej s pôvodnou loptou.

Keď hráč opraví chybu podľa Pravidla 14.5a, akýkoľvek trest za úkon, ktorý bol vykonaný po chybe a ktorý sa týka výlučne pôvodnej lopty, ako napríklad náhodné *pohnutie* (pozri Pravidlo 9.4b), alebo *zlepšenie podmienok ovplyvňujúcich ranu* pôvodnou loptou (pozri Pravidlo 8.1a), sa nepočíta.

Ale ak by však tie isté úkony mohli byť aj trestom pre loptu uvedenú *do hry* na opravu chyby (napríklad, keď tieto úkony *zlepšili podmienky ovplyvňujúce úder* pre loptu, ktorá je teraz *v hre*), trest sa vzťahuje na loptu, ktorá je teraz *v hre*.

Výnimka – Trest za úmyselné vychýlenie, alebo zastavenie spustenej lopty: Ak pri *hre na rany* dostane hráč *všeobecný trest* za úmyselné vychýlenie, alebo zastavenie *spustenej lopty* podľa Pravidla 14.3d, hráč stále dostane tento trest, aj keď znova *spustí* loptu pomocou postupu v Pravidle 14.3b.

14.6 Zahratie rany z miesta, z ktorého bola zahratá predchádzajúca rana

Toto Pravidlo sa uplatňuje kedykoľvek sa od hráča vyžaduje, alebo má dovolené podľa Pravidiel zahrať nasledujúcu *ranu* z miesta, z ktorého bola zahratá predchádzajúca *rana* (napríklad, keď sa uplatňuje úľava trestnej *rany* a *straty vzdialenosti*, alebo opakovania *rany* po *rane*, ktorá je zrušená, alebo sa inak nepočíta).

- Ako hráč musí uviesť loptu *do hry* závisí od *zóny ihriska*, odkiaľ bola zahratá predchádzajúca *rana*.
- Vo všetkých týchto situáciách, hráč môže použiť buď pôvodnú loptu alebo inú loptu.

14.6a Predchádzajúca rana zahratá z odpaliska

Pôvodná lopta, alebo iná lopta musí byť zahratá z akéhokoľvek miesta vo vnútri *odpaliska* (a môže byť položená na týčko) podľa Pravidla 6.2b.

14.6b Predchádzajúca rana zahratá z hracieho poľa, trestnej zóny alebo pieskovej prekážky

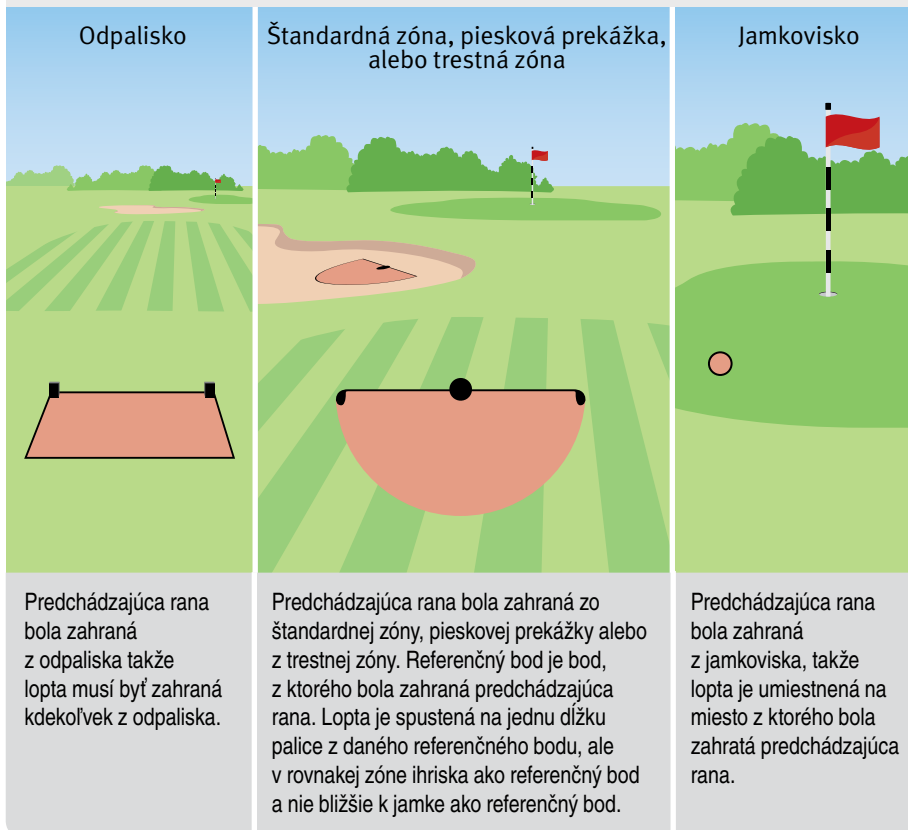
Pôvodná lopta alebo iná lopta musí byť *spustená* do takejto zóny úľavy (pozri Pravidlo 14.3):

- **Referenčný bod:** Miesto, z ktorého bola zahratá predchádzajúca *rana* (ktoré ak nie je známe musí byť odhadnuté) (pozri Pravidlo 14.2).

- Veľkosť zóny úľavy meranej od referenčného bodu: Jedna *dĺžka palice*, **ale** s týmito dvomi limitmi:
- Limity umiestnenia zóny úľavy:
 - » Musí byť v rovnakej zóne ihriska ako referenčný bod, a
 - » Nesmie byť bližšie k *jamke* ako referenčný bod.

OBRÁZOK 14.6: ZAHRA Tie NASLEDUJÚCEJ RANY Z MIESTA Z KTORÉHO BOLA ZAHRA TÁ PREDCHÁDZAJÚCA RANA

Keď je od hráča požadované alebo má dovolené zahrať nasledujúcu ranu z miesta z ktorého bola zahratá predchádzajúca rana, ako musí hráč viesť loptu do hry závisí od zóny ihriska odkiaľ bola zahraná predchádzajúca rana.



14.6c Predchádzajúca rana zahratá z jamkoviska

Pôvodná lopta alebo iná lopta musí byť umiestnená na miesto, z ktorého bola zahratá predchádzajúca *rana*, ktoré ak nie je známe, musí byť odhadnuté (pozri Pravidlo 14.2) s využitím postupov pre *vrátenie* lopty podľa Pravidiel 14.2b(2) a 14.2e.

Trest za hru z *nesprávneho miesta* a porušenie Pravidla 14.6: *Všeobecný trest* podľa Pravidla 14.7a.

14.7 Hra z nesprávneho miesta

14.7a Miesto, z ktorého lopta musí byť zahratá

Po začatí hry na jamke:

- Hráč musí zahrat každú *ranu* z miesta, na ktorom sa jeho lopta zastavila, s **výnimkou**, keď Pravidlá vyžadujú alebo dovoľujú hráčovi hrať loptu z iného miesta (pozri Pravidlo 9.1).
- Hráč nesmie hrať jeho alebo jej loptu v *hre z nesprávneho miesta*.

Trest za zahratie lopty z *nesprávneho miesta* pri porušení Pravidla 14.7a: *Všeobecný trest*.

14.7b Ako dohrať jamku po zahratí z nesprávneho miesta v hre na rany

(1) Hráč sa musí rozhodnúť či dohrať jamku s loptou z nesprávneho miesta alebo napraviť chybu hrou zo správneho miesta. Čo hráč urobí ako ďalšie, závisí od toho, či došlo k *vážnemu porušeniu* – teda, či hráč mohol získať významnú výhodu hrou z *nesprávneho miesta*:

- Bez vážneho porušenia. Hráč musí dohrať jamku s loptou zahratou z nesprávneho miesta, bez napravenia chyby.
- Vážne porušenie.
 - » Hráč musí napraviť chybu dohratím jamky s loptou zahratou zo správneho miesta podľa Pravidiel.
 - » Ak hráč nenapraví chybu pred zahratím *rany* na začatie ďalšej jamky, alebo v prípade poslednej jamky *kola*, pred odovzdaním jeho *skóre karty*, hráč je **diskvalifikovaný**.
- Čo robiť, ak nie je jasné či je porušenie vážne. Hráč by mal dohrať jamku s obidvomi loptami, loptou zahratou z *nesprávneho miesta* a druhou loptou zahratou zo správneho miesta podľa Pravidiel.

(2) Hráč, ktorý hral dve lopty musí informovať Súťažný výbor. Ak si hráč nie je istý, či hra z *nesprávneho miesta* bola *vážnym porušením pravidiel* a rozhodne sa zahrat' druhú loptu v snahe napraviť chybu:

- Hráč musí oznámiť skutočnosti *Súťažnému výboru* pred odovzdaním *výsledkovej karty*.
- To platí aj vtedy, ak sa hráč domnieva, že dosiahol rovnaký výsledok oboma loptami, ako aj vtedy, keď sa hráč rozhodol hrať druhú loptu a nedokončil jamku oboma loptami.

Ak hráč neoznami potrebné skutočnosti *Súťažnému výboru*, je **diskvalifikovaný**.

(3) Keď hráč hral dve lopty, Súťažný výbor rozhodne o hráčovom výsledku na jamke.

Hráčov výsledok na jamke závisí od toho, či *Súťažný výbor* rozhodne, že zahratie pôvodnej lopty z *nesprávneho miesta* bolo *vážnym porušením*:

- Bez vážneho porušenia.
 - » Výsledok s loptou zahratou z *nesprávneho miesta* sa počíta, a hráč dostáva **všeobecný trest podľa Pravidla 14.7a** (čo znamená, že **dve trestné rany** sú pridané k výsledku s touto loptou).
 - » Všetky rany s druhou loptou (vrátane zahratých rán a všetkých trestných rán, ktoré hráč dostal pri hre výlučne s touto loptou) sa nepočítajú.
- Vážne porušenie.
 - » Výsledok s loptou zahratou pre napravenie chyby hry z *nesprávneho miesta* sa počíta a hráč dostáva **všeobecný trest podľa Pravidla 14.7a** (čo znamená že **dve trestné rany** sú pridané k výsledku s touto loptou).
 - » *Rana* zahratá s pôvodnou loptou z *nesprávneho miesta* a všetky ďalšie rany zahraté s touto loptou (vrátane zahratých rán a všetkých trestných rán, ktoré hráč dostal pri hre výlučne s touto loptou) sa nepočítajú.
 - » Ak lopta hratá pre nápravu chyby bola tiež zahratá z *nesprávneho miesta*:
 - **Ak Súťažný výbor rozhodne, že to nebolo vážne porušenie**, hráč dostáva **všeobecný trest (dve ďalšie trestné rany) podľa Pravidla 14.7a**, čo je **celkovo štyri trestné rany**, ktoré sú pridané k výsledku s touto loptou (dve za zahratie pôvodnej lopty z *nesprávneho miesta* a dve za zahratie inej ďalšej lopty z *nesprávneho miesta*).
 - **Ak Súťažný výbor rozhodne, že to bolo vážne porušenie**, hráč je **diskvalifikovaný**.



VI

Beztrestná úľava

PRAVIDLÁ 15-16



PRÁVIDLO 15

Úľava od Voľných prírodných predmetov a pohyblivých zábran (vrátane lopty alebo markovátka pomáhajúceho alebo prekážajúceho pri hre)

Podstata Pravidla:

Pravidlo 15 sa vzťahuje na to, kedy a ako hráč môže uplatniť beztrestnú úľavu od voľných prírodných predmetov a pohyblivých zábran.

- Tieto pohyblivé prírodné objekty a umelé predmety sa nepovažujú za súčasť výzvy hry na ihrisku, a hráč má normálne dovolené odstrániť ich, ak prekážajú pri hre.
- Ale hráč musí byť opatrný pri manipulácii s voľnými prírodnými predmetmi pri jeho lopte mimo jamkoviska, pretože bude potrestaný, ak ich pohnutie spôsobí pohnutie lopty.

15.1 Voľné prírodné predmety

15.1a Odstránenie voľného prírodného predmetu

Bez trestu, hráč môže odstrániť *voľný prírodný predmet* kdekoľvek na, alebo mimo *ihriska*, a môže to urobiť akýmkoľvek spôsobom (napríklad rukou, alebo nohou, alebo použitím palice, alebo iným *výstrojom*).

Ale sú dve **výnimky**:

Výnimka 1 – Odstránenie voľného prírodného predmetu z miesta, na ktoré musí byť lopta vrátená: Pred *vrátením* lopty, ktorá bola zdvihnutá alebo *pohnutá* kdekoľvek s výnimkou *jamkoviska*:

- Hráč nesmie zámerne odstrániť akýkoľvek *voľný prírodný predmet*, ktorý, ak by bol pohnutý pred zdvihnutím, alebo pohnutím lopty, mohol spôsobiť *pohnutie* lopty.
- Ak tak hráč urobí, dostáva **jednu trestnú ranu**, ale odstránený *voľný prírodný predmet* nemusí byť vrátený.

Táto výnimka platí aj počas *kola*, aj kým je hra prerušená podľa Pravidla 5.7a. Nevzťahuje sa na *voľný prírodný predmet*, ktorý tam nebol pred tým, ako bola lopta zdvihnutá, alebo pohnutá, alebo je odstránený následkom *označenia* miesta lopty, alebo jej zdvíhania, *pohnutia*, či vrátenia lopty, alebo spôsobenia *pohnutia* lopty.

Výnimka 2 – Obmedzenia pre zámerne odstránenie voľných prírodných predmetov na ovplyvnenie lopty v pohybe (pozri Pravidlo 11.3).

15.1b Lopta pohnutá pri odstraňovaní voľného prírodného predmetu

Ak hráčove odstránenie *voľného prírodného predmetu* spôsobí *pohnutie* jeho lopty:

- Lopta musí byť *vrátená* na jej pôvodné miesto (ktoré ak nie je známe musí byť odhadnuté) (pozri Pravidlo 14.2).
- Ak *pohnutá* lopta v pokoji bola kdekoľvek s výnimkou na *jamkovisku* (pozri Pravidlo 13.1d) alebo na *odpalisku* (pozri Pravidlo 6.2b(6)), hráč dostáva **jednu trestnú ranu** podľa Pravidla 9.4b, s **výnimkou** keď sa uplatňuje Pravidlo 7.4 (žiadny trest za *pohnutie* lopty počas hľadania) alebo sa uplatňuje iná výnimka v Pravidle 9.4b.

Trest za zahratie lopty z nesprávneho miesta pri porušení Pravidla 15.1: Všeobecný trest podľa Pravidla 14.7a.

15.2 Pohyblivé zábrany

Toto Pravidlo sa vzťahuje na beztrestnú úľavu, ktorá je dovolená od umelých predmetov, ktoré sú definované ako *pohyblivá zábrana*.

Neposkytuje úľavu od *nepohyblivých zábran* (odlišný typ beztrestnej úľavy je dovolený podľa Pravidla 16.1) alebo *hraničných predmetov* alebo *integrálnych predmetov* (bezettrestná úľava nie je dovolená) .

15.2a Úľava od pohyblivej zábrany

(1) Odstránenie pohyblivej zábrany. Bez trestu, hráč môže odstrániť *pohyblivú zábranu* kdekoľvek na, alebo mimo *ihriska* môže tak urobiť akýmkoľvek spôsobom.

Ale sú dve výnimky:

Výnimka 1 – odpaliskové kamene na odpalisku nesmú byť pohnuté, keď bude lopta zahratá z odpaliska (pozri Pravidlá 6.2b(4) a 8.1a(1))

Výnimka 2 – obmedzenia pre zámerné odstránenie pohyblivej zábrany na ovplyvnenie lopty v pohybe (pozri Pravidlo 11.3).

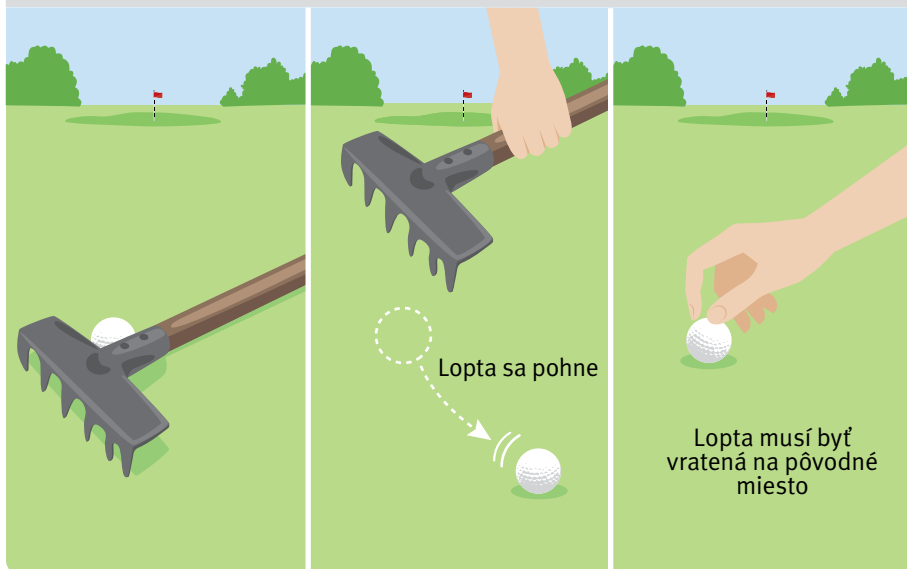
Ak sa hráčova lopta *pohne* kým on alebo ona odstraňuje *pohyblivú zábranu*:

- Nie je žiadny trest, a
- Lopta musí byť *vrátená* na jej pôvodné miesto (ktorá ak nie je známe musí byť odhadnuté) (pozri Pravidlo 14.2).

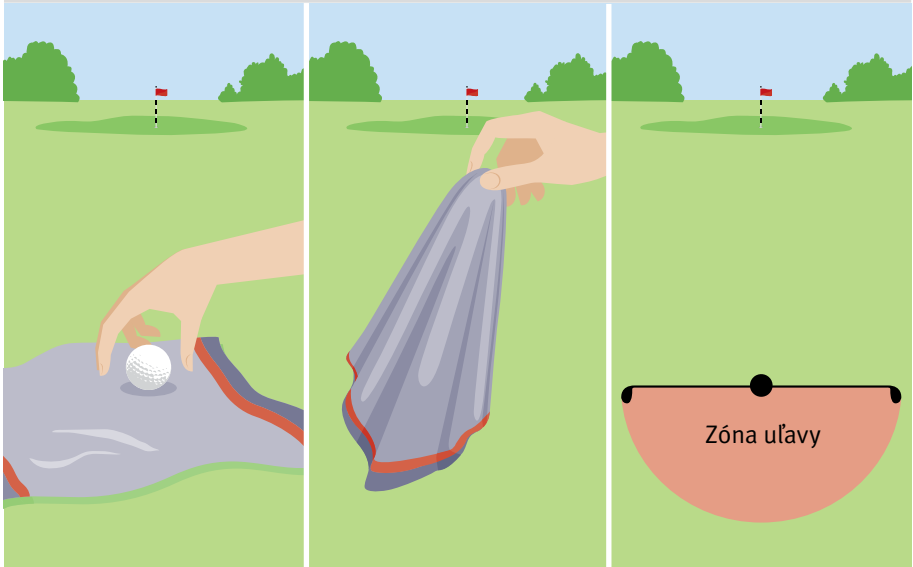
(2) Úľava, keď je lopta v alebo na pohyblivej zábrane, kdekoľvek na ihrisku s výnimkou na jamkovisku. Hráč môže uplatniť beztrestnú úľavu zdvihnutím lopty, odstránením pohyblivej zábrany a spustením pôvodnej lopty alebo inej lopty do takejto zóny úľavy (pozri Pravidlo 14.3):

- Referenčný bod: Odhadnutý bod priamo pod miestom, kde sa lopta zastavila v alebo na *pohyblivej zábrane*.
- Veľkosť zóny úľavy meranej od referenčného bodu: Jedna *dĺžka palice*, **ale** s týmito limitmi:
- Limity umiestnenia zóny úľavy:
 - » Musí byť v rovnakej *zóne ihriska* ako referenčný bod, a
 - » Nesmie byť bližšie k *jamke* ako referenčný bod.

OBRÁZOK Č.1 15.2a: LOPTA SA POHNE KEĎ SA ODSTRÁNI POHYBLIVÁ ZÁBRANA (VÝNIMKA KEĎ JE LOPTA V ALEBO NA ZÁBRANE)



OBRÁZOK Č.2 15.2a: LOPTA V ALEBO NA POHYBLIVEJ ZÁBRANE



- Ak je lopta v, alebo na pohyblivej zábrane (napr. uterák), kdekoľvek na ihrisku, môže byť čerpaná beztriestná úľava zdvihnutím lopty, odstránením pohyblivej zábrany a (s výnimkou, keď je lopta na jamkovisku) spustením pôvodnej, alebo inej lopty.
- Referenčným bodom pre čerpanie úľavy je odhadnutý bod priamo pod miestom, kde sa lopta zastavila v, alebo na pohyblivej zábrane.
- Zóna úľavy sa nachádza vo vzdialenosti jednej dĺžky palice od referenčného bodu, nie je bližšie k jamke ako referenčný bod a musí sa nachádzať v rovnakej zóne ihriska ako referenčný bod.

(3) Úľava, keď je lopta v alebo na pohyblivej zábrane na jamkovisku. Hráč môže uplatniť úľavu tak, že:

- Zdvihne loptu a odstráni *pohyblivú zábranu*, a
- Umiestni pôvodnú loptu alebo inú loptu na odhadnutý bod priamo pod miestom kde sa lopta zastavila v alebo na *pohyblivej zábrane*, využitím postupov pre *vrátenie* lopty podľa Pravidla 14.2b (2) a 14.2e.

15.2b Úľava pre nenájdenu loptu v alebo na pohyblivej zábrane

Ak hráčova lopta nebola nájdená, ale je *známe alebo prakticky isté*, že sa zastavila v alebo na *pohyblivej zábrane* na ihrisku, hráč môže využiť túto možnosť úľavy namiesto uplatnenia úľavy *trestnej rany a straty vzdialenosti*:

- Hráč môže uplatniť úľavu podľa Pravidla 15.2a(2) alebo 15.2a(3) využitím odhadnutého bodu priamo pod miestom, v ktorom lopta naposledy prešla okraj *pohyblivej zábrany* na *ihrisku* ako referenčného bodu.
- Keď už hráč uvedie inú loptu *do hry* na uplatnenie úľavy týmto spôsobom:
 - » Pôvodná lopta nie je viac *v hre* a nesmie byť zahratá.
 - » Toto platí dokonca, aj keď je nájdená na *ihrisku* pred uplynutím troj-minútového času hľadania (pozri Pravidlo 6.3b).

Ale ak nie je známe, alebo prakticky isté, že sa lopta zastavila v, alebo na pohyblivej zábrane a lopta je stratená, hráč musí uplatniť úľavu trestnej rany a straty vzdialenosti podľa Pravidla 18.2.

Trest za zahratie lopty z nesprávneho miesta pri porušení Pravidla 15.2: Všeobecný trest podľa Pravidla 14.7a.

15.3 Lopta alebo markovátka pomáhajúce, alebo prekážajúce pri hre

15.3a Lopta na jamkovisku pomáhajúca pri hre

Pravidlo 15.3a sa uplatňuje len na loptu v pokoji na *jamkovisku*, nie na akomkoľvek inom mieste na *ihrisku*.

Ak sa hráč odôvodnene domnieva, že lopta na *jamkovisku* by mohla pomáhať komukoľvek v hre (napríklad ako možná prekážka na zastavenie lopty blízko *jamky*), hráč môže:

- *Označiť* miesto lopty a zdvihnúť ju podľa Pravidla 13.1b, ak je to jeho vlastná, alebo ak lopta patrí inému hráčovi, požiadať iného hráča o *označenie* miesta a zdvihnutie lopty (pozri Pravidlo 14.1).
- Zdvihnutá lopta musí byť *vrátená* na jej pôvodné miesto (pozri Pravidlo 14.2).

Len *v hre na rany*:

- Hráč, ktorý je požiadaný o zdvihnutie lopty môže namiesto toho hrať prvý, a
- Ak dvaja alebo viacerí hráči súhlasia s ponechaním lopty na mieste ako pomoc ktorémukoľvek hráčovi, a tento hráč následne zahrá *ranu* s pomáhajúcou loptou nechanou na mieste, každý hráč, ktorý súhlasil s dohodou dostáva **všeobecný trest (dve trestné rany)**.

Pozri Postupy súťažného výboru, oddiel 5J (usmernenie k osvedčeným postupom, ktoré pomôžu predchádzať nedovolenému zastavovaniu lopty - „backstopping“).

15.3b Lopta prekážajúca v hre kdekoľvek na ihrisku

(1) Kedy nastáva prekážanie loptou iného hráča. Prekážanie podľa tohto Pravidla existuje, keď lopta iného hráča v pokoji:

- By mohla prekážať v hráčovom priestore zamýšľaného *postoja* alebo priestore zamýšľaného švihy,
- Je na, alebo tak blízko hráčovej *linie hry*, že pri zahratí zamýšľanej *rany*, je odôvodnená šanca, že hráčova lopta v pohybe by mohla túto loptu zasiahnuť, alebo
- Je dosť blízko na to, aby vyrušila hráča pri zahrávaní *rany*.

(2) Kedy je úľava od prekážajúcej lopty dovolená. Ak sa hráč odôvodnene domnieva, že lopta iného hráča kdekoľvek na *ihrisku* by mohla prekážať v hráčovej vlastnej hre:

- Hráč môže požiadať iného hráča o *označenie* a zdvihnutie lopty (pozri Pravidlo 14.1), a lopta nesmie byť očistená (**s výnimkou**, keď bola zdvihnutá na *jamkovisku* podľa Pravidla 13.1b) a musí byť *vrátená* na jej pôvodné miesto (pozri Pravidlo 14.2).
- Ak iný hráč *neoznačí* miesto pred zdvihnutím lopty alebo očistí zdvihnutú loptu, keď to nie je dovolené, dostáva **jednu trestnú ranu**.
- Len v *hre na rany*, hráč požiadany označiť a zdvihnúť jeho loptu, môže namiesto toho hrať prvý.

Hráčovi nie je dovolené zdvihnúť jeho alebo jej loptu podľa tohto Pravidla na základe hráčovej vlastnej domnienky, že táto lopta by mohla prekážať inému hráčovi pri hre.

Ak hráč zdvihne jeho loptu, keď o to nebol požiadany iným hráčom (**s výnimkou**, keď je lopta zdvihnutá na *jamkovisku* podľa Pravidla 13.1b), hráč dostáva **jednu trestnú ranu**.

15.3c Markovátka pomáhajúce, alebo prekážajúce pri hre

Ak by *markovátka* mohlo pomáhať alebo prekážať pri hre, hráč môže:

- Presunúť *markovátka* ďalej od hry, ak je to jeho vlastné, alebo
- Ak markovátka patrí inému hráčovi, požiadať tohto hráča o presunutie *markovátka* ďalej od hry, z rovnakých dôvodov ako môže požadovať o zdvihnutie lopty podľa Pravidla 15.3a a 15.3b.

Markovátka musí byť presunuté z cesty na nové miesto merané od jeho pôvodného miesta, napríklad použitím jednej, alebo viacerých dĺžok hlavy palice.

Pri posúvaní *markovátka* naspäť na pôvodné miesto, hráč by mal merať z nového miesta a obrátiť kroky použité predtým na posunutie *markovátka* z cesty.

Rovnaký postup by mal hráč použiť, ak *posunul* z cesty loptu prekážajúcu v hre, a to meraním od lopty.

Trest za porušenie Pravidla 15.3: Všeobecný trest.

Trest sa tiež uplatňuje ak hráč:

- Zahrá *ranu* bez počkania, kým bude pomáhajúca lopta, alebo *markovátka* zdvihnuté, alebo pohnuté po tom ako si uvedomí že iný hráč (1) ho mal úmysel zdvihnúť, alebo pohnúť podľa tohto Pravidla alebo (2) požiadal niekoho iného, aby tak urobil, alebo
- Odmietne zdvihnúť jeho loptu, alebo posunúť *markovátka*, keď je požiadaný tak urobiť a *rana* je zahratá iným hráčom, pri ktorého hre by mohli pomáhať alebo prekážať.

Trest za zahratie lopty z nesprávneho miesta pri porušení Pravidla 15.3: Všeobecný trest podľa Pravidla 14.7a.

RULE 16

Úľava od abnormálnych podmienok ihriska (vrátane nepohyblivých zábran), Nebezpečenstvo spôsobené zvieraťom, Zaborená lopta

Podstata pravidla:

Pravidlo 16 sa vzťahuje na to, kedy a ako môže hráč uplatniť beztrestnú úľavu zahratím lopty z iného miesta, keď nastane prekážanie abnormálnymi podmienkami, alebo nebezpečenstvom spôsobeným zvieraťom.

- Tieto podmienky nie sú považované za súčasť výzvy pri hre na ihrisku, beztrestná úľava bez trestu je všeobecne dovolená s výnimkou trestnej zóny.
- Hráč normálne uplatňuje úľavu spustením lopty do zóny úľavy založenej na najbližšom bode kompletnej úľavy.

Pravidlo tiež dovoľuje beztrestnú úľavu, keď je hráčova lopta zaborená vo vlastnej stope po dopade lopty v hracom poli.

16.1 Abnormálne podmienky ihriska (vrátane nepohyblivých zábran)

Toto Pravidlo sa vzťahuje na beztrestnú úľavu, ktorá je dovolená od prekážania *zvieracími norami, pôdou v oprave, nepohyblivými zábranami*, alebo *dočasnou vodou*:

- Toto sú súhrne nazvané *abnormálne podmienky ihriska*, ale každá z nich je samostatne definovaná.
- Toto Pravidlo neposkytuje úľavu od *pohyblivej zábrany* (odlišný spôsob beztrestnej úľavy je dovolený podľa Pravidla 15.2a) alebo *hraničných predmetov* alebo *integrálnych predmetov* (žiadna beztrestná úľava nie je dovolená).

16.1a Kedy je úľava dovolená

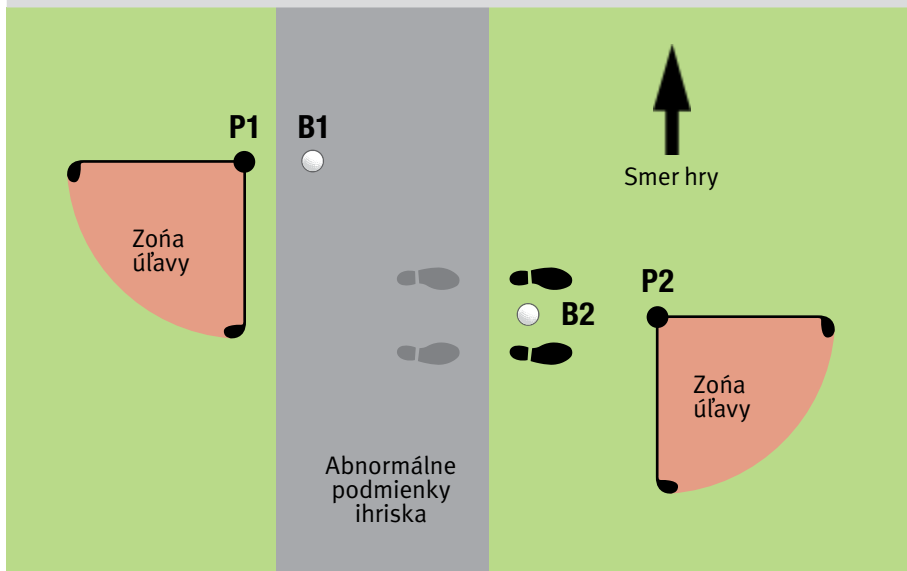
(1) Prekážanie abnormálnymi podmienkami ihriska. Prekážanie existuje, keď nastane akákoľvek z týchto situácií:

- Hráčova lopta sa dotýka alebo je v *abnormálnych podmienkach* na ihrisku
- *Abnormálne podmienky ihriska* fyzicky prekážajú v hráčovom priestore zamýšľaného postoja alebo priestore zamýšľaného švihu, alebo
- Len v prípade, keď je lopta na *jamkovisku* a *abnormálne podmienky ihriska* na, alebo mimo *jamkoviska* prekážajú v *linii hry*.

Ak sú *abnormálne podmienky ihriska* dosť blízko na to, aby rozptyľovali hráča, ale nenapĺňajú nič z požadovaného pre prekážanie, nie je to prekážanie podľa tohto Pravidla.

Pozri postupy Súťažného výboru, sekcia 8; Vzor miestneho pravidla F-6
(Súťažný výbor môže zaviesť Miestne pravidlo zamietajúce úľavu od abnormálnej podmienky ihriska, ktorá prekáža len v priestore zamýšľaného postoja).

OBRÁZOK 16.1a: KEDY JE ÚĽAVA DOVOLENÁ PRI ABNORMÁLNYCH PODMIENKACH IHRISKA



- Obrázok ukazuje na pozíciu pravorukého hráča.
- Beztretná úľava je povolená pri prekážaní abnormálnymi podmienkami ihriska (API), vrátane nepohyblivých zábran, pokiaľ sa lopta dotýka, alebo leží v, alebo na takýchto podmienkach (B1), alebo podmienky prekážajú v zaujatí zamýšľaného postoja (B2), alebo švihu.
- Najbližší bod kompletnej úľavy pre B1 je P1 a nachádza sa veľmi blízko podmienok.
- Pre B2, najbližší bod kompletnej úľavy je P2 a nachádza sa ďalej od podmienok, keďže aj postoj musí byť jasne mimo (API).

(2) Úľava dovolená kdekoľvek na ihrisku s výnimkou, keď je lopta v trestnej zóne. Úľava od prekážania *abnormálnymi podmienkami ihriska* je dovolená podľa Pravidla 16.1 len, ak sú splnené tieto podmienky:

- *Abnormálne podmienky ihriska* sú na ihrisku (nie mimo hraníc ihriska), a
- Lopta je kdekoľvek na ihrisku, **s výnimkou trestnej zóny** (kde hráčova jediná úľava je podľa Pravidla 17).

(3) Žiadna úľava, keď je jasne nemožné hrať loptu. Nie je žiadna úľava podľa Pravidla 16.1:

- Keď hranie lopty tak, ako leží, je zjavne nemožné z dôvodu niečoho, z čoho hráč nemôže čerpať beztrestnú úľavu (napríklad keď hráč nemôže zahrať *úder*, pretože lopta leží v kríku), alebo
- Keď k prekážaniu dochádza len preto, že hráč si zvolil palicu, typ *postoja*, či švih, alebo smer hry, ktoré sú za daných okolností zjavne neodôvodnené

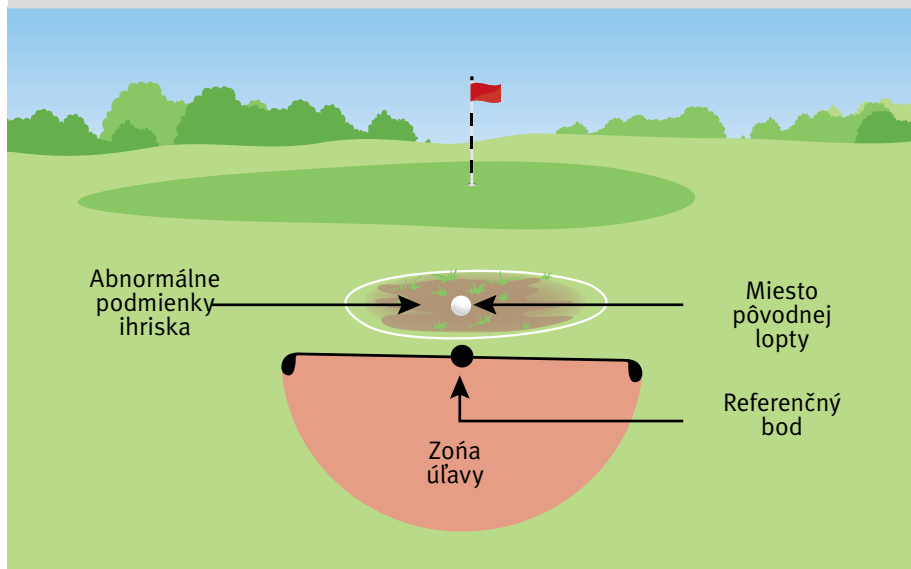
Pozri postupy Súťažného výboru, sekcia 8; Vzor miestneho pravidla F-23 (*Súťažný výbor môže zaviesť Miestne pravidlo dovoľujúce beztrestnú úľavu na prekážanie dočasne nepohyblivou zábranou na alebo mimo ihriska*).

16.1b Úľava pre loptu v hracom poli

Ak je hráčova lopta v *hracom poli* a nastane prekážanie *abnormálnymi podmienkami ihriska*, hráč môže uplatniť beztrestnú úľavu *spustením* pôvodnej lopty, alebo inej lopty do *zóny úľavy*: (see Rule 14.3):

- Referenčný bod: *Najbližší bod kompletnej úľavy v hracom poli*.
- Veľkosť zóny úľavy meranej od referenčného bodu: *Jedna dĺžka palice, ale* s týmito limitmi:
- Limity pri určení zóny úľavy:
 - » Musí byť v *hracom poli*,
 - » Nesmie byť bližšie k jamke ako referenčný bod, a
 - » Musí byť kompletná úľava od akéhokoľvek prekážania *abnormálnymi podmienkami ihriska*.

OBRÁZOK 16.1b: BEZTRESTNÁ ÚĽAVA OD ABNORMÁLNYCH PODMIENOK IHRISKA V HRACOM POLI



- Beztriestná úľava je povolená, pokiaľ lopta leží v abnormálnych podmienkach ihriska v hracom poli.
- Najbližší bod kompletnej úľavy má byť určený a lopta musí byť spustená a zastaviť sa v štandardnej zóne.
- Zóna úľavy je na dĺžku jednej palice od referenčného bodu, nie bližšie k jamke ako je referenčný bod a musí sa nachádzať v štandardnej zóne.
- Ak hráč čerpá úľavu, musí ju čerpať v plnom rozsahu a kompletne od každého prekážania danými abnormálnymi podmienkami ihriska.

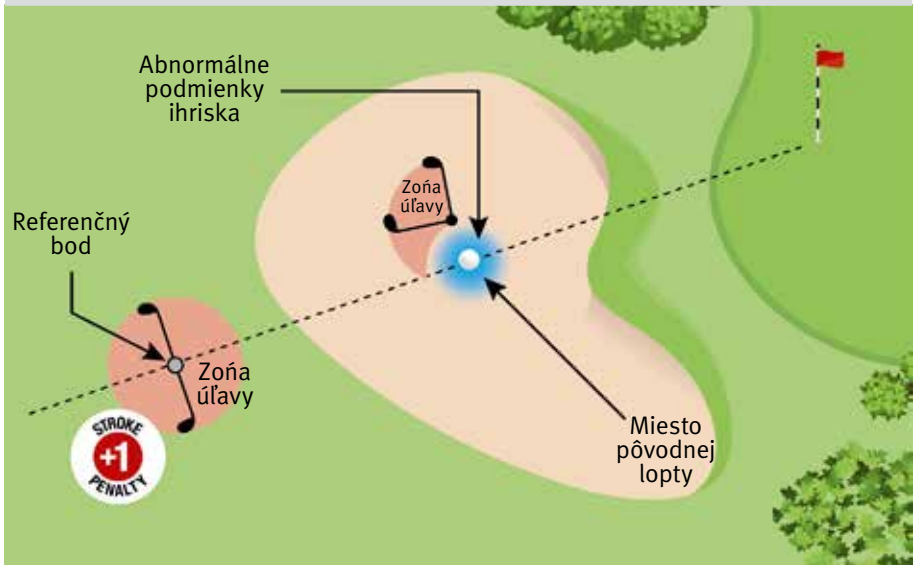
16.1c Úľava pre loptu v pieskovej prekážke

Ak je hráčova lopta v *pieskovej prekážke* a nastane prekážanie *abnormálnymi podmienkami ihriska*, hráč môže uplatniť beztriestnú úľavu podľa (1) alebo triestnú úľavu podľa (2):

(1) Beztriestná úľava: zahratie z pieskovej prekážky. Hráč môže uplatniť beztriestnú úľavu podľa Pravidla 16.1b, s **výnimkou** že:

- *Najbližší bod kompletnej úľavy* a *zóna úľavy* musí byť v *pieskovej prekážke*.
- Ak nie je taký *najbližší bod kompletnej úľavy* v *pieskovej prekážke*, hráč stále môže uplatniť túto úľavu, s využitím *bodu maximálne novej úľavy* v *pieskovej prekážke* ako referenčného bodu.

OBRÁZOK 16.1c: ÚĽAVA Z ABNORMÁLNYCH PODMIENOK IHRISKA V PIESKOVEJ PREKÁŽKE



- Obrázok poukazuje na pravorukého hráča.
- Ak dôjde k prekážaniu abnormálnymi podmienkami ihriska v pieskovej prekážke, môže byť čerpaná bezplatná úľava v pieskovej prekážke podľa Pravidla 16.1b, alebo úľava na línii dozadu, mimo pieskovej prekážky, s jednou trestnou ranou.
- Úľava mimo pieskovej prekážky sa vykonáva spustením lopty na bod na línii, ktorá zahŕňa tento bod, pôvodnú polohu lopty a jamku.
- Zóna úľavy má veľkosť dĺžky jednej palice v akomkoľvek smere od miesta, kde sa loptička prvýkrát dotkne zeme po spustení.

(2) Úľava s trestom: zahratie z miesta mimo pieskovej prekážky, s využitím úľavy dozadu-na-líniu. S trestom **jednej trestnej rany** môže hráč *spustiť* pôvodnú, alebo inú loptu (pozri pravidlo 14.3) mimo *pieskovej prekážky*, pričom miesto, kde pôvodná lopta ležala musí byť na línii medzi *jamkou* a miestom, kam loptu *spustí* (bez obmedzenia vzdialenosti dozadu, ďalej od jamky). Miesto na línii, kde sa lopta po *spustení* prvýkrát dotkne zeme, vytvára *zónu úľavy*, o veľkosti *jednej dĺžky palice* v ktorýmkoľvek smerom od tohto bodu, **ale** s týmito obmedzeniami:

- Obmedzenia pre umiestnenie zóny úľavy:
 - » Nesmie byť bližšie k *jamke* ako miesto, kde pôvodne lopta ležala a
 - » Môže byť v ktorejkoľvek *oblasti ihriska*, okrem toho istého *bunkra*, **ale**
 - » Musí byť v tej *oblasti ihriska*, ktorej sa lopta dotkla prvýkrát po *spustení*.

16.1d Úľava pre loptu na jamkovisku

Ak je hráčova lopta na *jamkovisku* a nastane prekážanie *abnormálnymi podmienkami ihriska*, hráč môže uplatniť beztretnú úľavu umiestnením pôvodnej lopty, alebo inej lopty na miesto *najbližšieho bodu kompletnej úľavy*, s využitím postupov na *vrátenie* lopty podľa Pravidiel 14.2b(2) a 14.2e.

- *Najbližší bod kompletnej úľavy* musí byť buď na *jamkovisku* alebo v *hracom poli*.
- Ak nie je taký *najbližší bod kompletnej úľavy*, hráč stále môže uplatniť túto beztretnú úľavu využitím *bodu maximálne možnej úľavy* ako referenčného bodu, ktorý musí byť buď na *jamkovisku* alebo v *hracom poli*.

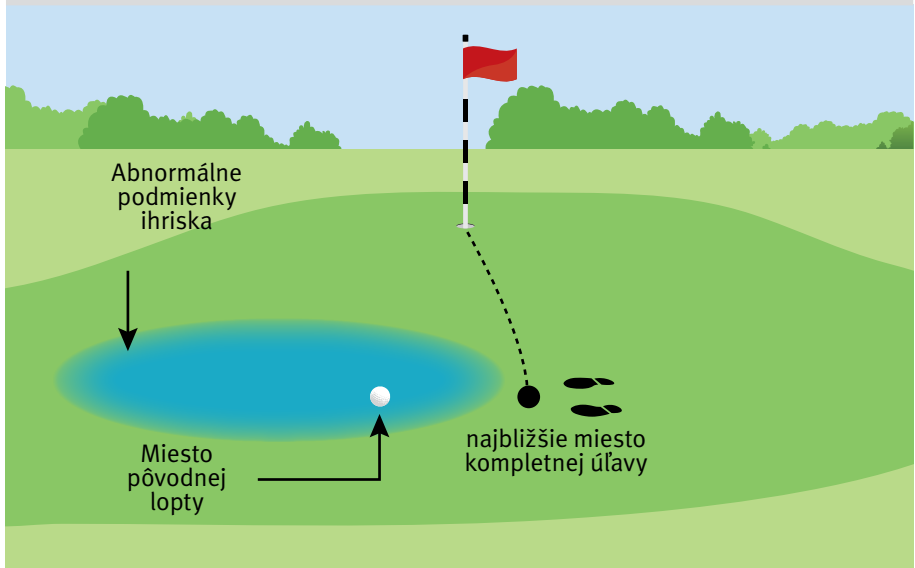
16.1e Úľava pre loptu nenájdenu v, alebo na abnormálnych podmienkach ihriska

Ak hráčova lopta nebola nájdená a je *známe alebo prakticky isté*, že sa zastavila na ihrisku v alebo na *abnormálnych podmienkach ihriska*, hráč môže uplatniť túto možnosť úľavy namiesto uplatnenia úľavy *tretnej rany a straty vzdialenosti*:

- Hráč môže uplatniť úľavu podľa Pravidla 16.1b, c alebo d, využitím odhadnutého bodu, kde lopta naposledy prešla okraj *abnormálnych podmienok ihriska* na *ihrisku* ako miesta pozície lopty pre účel nájdenia *najbližšieho bodu kompletnej úľavy*.
- Keď už hráč uvedie inú loptu *do hry* pre uplatnenie úľavy týmto spôsobom:
 - » Pôvodná lopta nie je viac *v hre* a nesmie byť zahratá.
 - » Toto platí dokonca, aj keď je nájdená na *ihrisku* pred uplynutím troj-minútového času hľadania (pozri Pravidlo 6.3b).

Ale ak nie je *známe, alebo prakticky isté*, že sa lopta zastavila v alebo na *abnormálnych podmienkach ihriska* a lopta je *stratená*, hráč musí uplatniť úľavu *tretnej rany a straty vzdialenosti* podľa Pravidla 18.2.

OBRÁZOK 16.1d: BEZTRESTNÁ ÚĽAVA Z ABNORMÁLNYCH PODMIENOK IHRISKA NA JAMKOVISKU



- Obrázok ukazuje na pozíciu ľavorukého hráča.
- Pokiaľ lopta leží na jamkovisku a nastane prekážanie abnormálnymi podmienkami ihriska, beztrestná úľava môže byť uplatnená umiestnením lopty na najbližší bod kompletnej úľavy.
- Najbližší bod kompletnej úľavy musí byť na jamkovisku, alebo v hracom poli.

16.1f Úľava sa musí uplatniť od prekážania zónou so zákazom hry v abnormálnych podmienkach ihriska

V žiadnej z týchto situácií sa lopta nesmie hrať ako leží:

(1) Keď je lopta v zóne so zákazom hry kdekoľvek na ihrisku s výnimkou trestnej zóny.

Ak je lopta v zóne so zákazom hry v *abnormálnych podmienkach ihriska* v hracom poli, v pieskovej prekážke, alebo na jamkovisku:

- Zóna bez hry v hracom poli. Hráč musí uplatniť beztrestnú úľavu podľa Pravidla 16.1b.
- Zóna bez hry v pieskovej prekážke. Hráč musí uplatniť beztrestnú úľavu, alebo trestnú úľavu podľa Pravidla 16.1c(1) alebo (2).
- Zóna bez hry na jamkovisku. Hráč musí uplatniť beztrestnú úľavu podľa Pravidla 16.1d.

(2) Zóna so zákazom hry prekáža v postoji, alebo švihu pre loptu kdekoľvek na ihrisku s výnimkou trestnej zóny. Ak hráčova lopta leží mimo zóny bez hry a je v hracom poli, v pieskovej prekážke, alebo na jamkovisku, a zóna bez hry (či už v abnormálnych podmienkach ihriska, alebo v trestnej zóne) prekáža v hráčovom priestore zamýšľaného postoja alebo švihu, hráč musí byť:

- Uplatniť úľavu ako je dovolené podľa Pravidla 16.1b, c alebo d, čo závisí od toho či lopta leží v štandardnej zóne, v pieskovej prekážke, alebo na jamkovisku, alebo
- Uplatniť úľavu pre nehrateľnú loptu podľa Pravidla 19.

Na to čo robiť, keď je prekážanie zónou bez hry pre loptu v trestnej zóne, pozri Pravidlo 17.1e.

Trest za zahratie lopty z nesprávneho miesta pri porušení Pravidla 16.1: Všeobecný trest podľa Pravidla 14.7a.

16.2 Nebezpečenstvo spôsobené zvieratám

16.2a Kedy je úľava dovolená

„Nebezpečenstvo spôsobené zvieratám“ nastáva, keď nebezpečné zviera (jedovaté hady, divé včely, aligátory, ohnivé mravce alebo medvede) je tak blízko, že by to mohlo hráča vážne fyzicky ohroziť ak by mal hrať loptu tak ako leží.

Hráč môže uplatniť úľavu podľa Pravidla 16.2b na nebezpečenstvo spôsobené zvieratám bez ohľadu na to, kde je jeho lopta na ihrisku.

Toto Pravidlo sa neuplatňuje na iné situácie na ihrisku, ktoré môžu spôsobiť fyzické ublíženie (napr. kaktus).

16.2b Úľava pri nebezpečenstve spôsobenom zvieratám

Ak prekážanie nastane z dôvodu nebezpečenstva spôsobeného zvieratám:

(1) Ak je lopta kdekoľvek na ihrisku s výnimkou trestnej zóny. Hráč môže uplatniť úľavu podľa Pravidla 16.1b, c alebo d, čo závisí od toho, či lopta leží v hracom poli, v pieskovej prekážke, alebo na jamkovisku.

(2) Keď je lopta v trestnej zóne. Hráč môže uplatniť beztrestnú úľavu alebo trestnú úľavu:

- **Bزتrestná úľava:** zahratie z trestnej zóny. Hráč môže uplatniť beztrestnú úľavu podľa Pravidla 16.1b, s podmienkou, že najbližší bod kompletnej úľavy a zóna úľavy musí byť v trestnej zóne.

- Trestná úľava: zahratie z mimo trestnej zóny.
 - » Hráč môže uplatniť trestnú úľavu podľa Pravidla 17.1d.
 - » Ak prekážanie nastane z dôvodu nebezpečenstva spôsobeného *zvieratom* tam, kde by bola lopta zahratá po uplatnení tejto úľavy mimo *trestnej zóny*, hráč môže uplatniť ďalšiu úľavu podľa (1) bez pridania trestu.

(3) Bezrestná úľava nemôže byť využitá, ak je to zjavne neodôvodnené. Neexistuje žiadna bezplatná úľava podľa pravidla 16.2b:

- Hrať loptičku tak, ako leží je zjavne neodôvodnené z dôvodu niečoho, z čoho hráč nemôže získať bezrestnú úľavu (napríklad, keď hráč nemôže zahráť *úder*, pretože lopta leží v kríku).
- Keď k prekážaniu dochádza len preto, že hráč si zvolil palicu, typ *postoja*, či švihy, alebo smer hry, ktoré sú za daných okolností zjavne neprimerané.

Pre toto Pravidlo, *najbližší bod kompletnej úľavy* znamená najbližší bod (nie bližšie k *jamke*), kde nebezpečné podmienky spôsobené *zvieratom* neprekážajú.

Trest za zahratie lopty z *nesprávneho miesta* pri porušení Pravidla 16.2: *Všeobecný trest podľa Pravidla 14.7a.*

16.3 Zaborená lopta

16.3a Kedy je úľava dovolená

(1) Lopta musí byť zaborená v hracom poli: Úľava je dovolená podľa Pravidla 16.3b len keď je hráčova lopta *zaborená* v *hracom poli*.

- Nie je dovolená úľava podľa tohto Pravidla, ak je lopta *zaborená* inde, než v *hracom poli*.
- **Ale** ak je lopta *zaborená* na *jamkovisku*, hráč môže *označiť* miesto lopty, zdvihnúť a očistiť loptu, opraviť poškodenie spôsobené dopadom lopty, a *vrátiť* loptu na jej pôvodné miesto (pozri Pravidlo 13.1c(2)).

Výnimky – kedy úľava nie je dovolená pre zaborenú loptu v hracom poli: úľava podľa Pravidla 16.3b nie je dovolená:

- Keď je lopta *zaborená* v piesku v časti *hracieho poľa*, ktoré nie je kosené do výšky dráhy (ferveje) alebo nižšie, alebo
- Keď prekážanie čimkoľvek iným ako *zaborenou* loptou spôsobí, že zahratie *rany* je jasne neodôvodnené (napríklad, keď by hráč nebol schopný zahráť *ranu* pretože lopta leží v kríkoch).

(2) Určenie, či je lopta zaborená. Hráčova lopta je *zaborená* len ak:

- Je vo vlastnej priehlbine vzniknutej po hráčovej predchádzajúcej *rane*, a
- Časť lopty je pod úrovňou zeme.

Ak hráč nemôže s istotou povedať či je lopta v jej vlastnej priehlbine, alebo v priehlbine po inej lopte, hráč môže považovať loptu za *zaborenú*, ak je dôvod usúdiť z dostupných informácií, že lopta je vo vlastnej priehlbine.

Lopta nie je *zaborená*, ak je pod úrovňou zeme v dôsledku iných dôvodov, ako je hráčova predchádzajúca *rana*, napríklad keď:

- Je lopta zatlačená do zeme stupením na loptu niekým iným,
- Je lopta zahratá priamo do zeme bez toho, aby letela vzduchom, alebo
- Bola lopta *spustená* pri uplatňovaní úľavy podľa Pravidla.

OBRÁZOK 16.3a: KEDY JE LOPTA ZABORENÁ**Lopta je zaborená**

Časť lopty (zaborená vo vlastnom mieste dopadu) je pod úrovňou zeme

← Úroveň zeme

**Lopta je zaborená**

Napriek tomu, že sa lopta nedotýka zeme, je časť lopty (zaborená vo vlastnom mieste dopadu) pod úrovňou zeme

**Lopta je zaborená**

Napriek tomu, že lopta je posadená v tráve, úľava nie je dovolená, lebo žiadna časť lopty nie je pod úrovňou zeme

16.3b Úľava pre zaborenú loptu

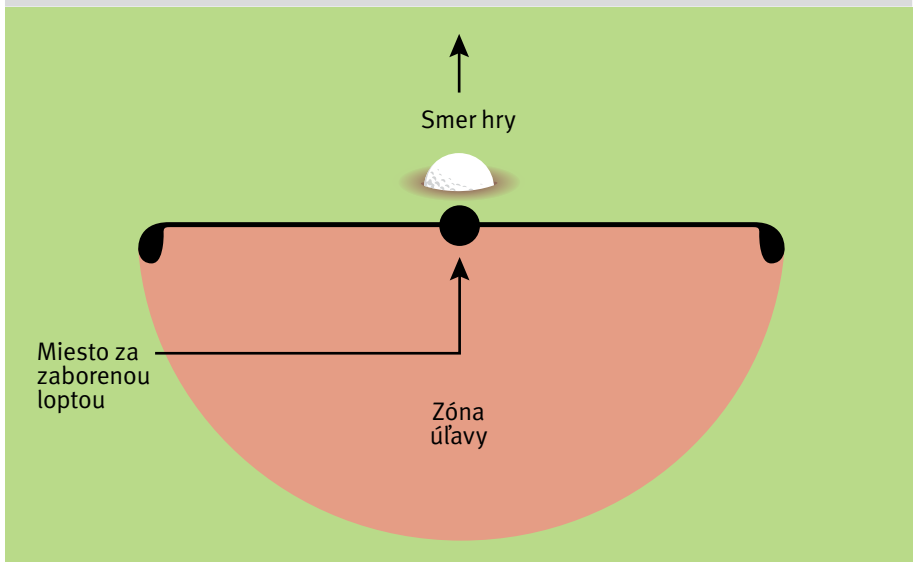
Ak je hráčova lopta *zaborená* v *hracom poli* a úľava je *dovolená* podľa Pravidla 16.3a, hráč môže uplatniť beztretnú úľavu *spustením* pôvodnej lopty alebo inej lopty do takejto *zóny úľavy* (pozri Pravidlo 14.3):

- Referenčný bod: Bod priamo za miestom kde je lopta *zaborená*.
- Veľkosť zóny úľavy meranej od referenčného bodu: Jedna *dĺžka palice*, **ale** s týmito limitmi:
- Limity umiestnenia zóny úľavy:
 - » Musí byť v *hracom poli*, a
 - » Nesmie byť bližšie k *jamke* ako referenčný bod.

Pozri postupy Súťažného výboru, sekcia 8; Vzor miestneho pravidla F-2 (*Súťažný výbor* môže zaviesť Miestne pravidlo dovoľujúce úľavu len pre *zaborenú* loptu na ploche kosenej do výšky dráhy alebo nižšie).

Trest za zahratie lopty z nesprávneho miesta pri porušení Pravidla 16.3: Všeobecný trest podľa Pravidla 14.7a.

OBRÁZOK 16.3b: ÚĽAVA PRE ZABORENÚ LOPTU



- Pokiaľ je lopta zaborená v hracom poli, beztrestná úľava môže byť uplatnená.
- Referenčný bod pre čerpanie úľavy je miesto priamo za miestom, kde je lopta zaborená.
- Zóna úľavy je na jednu dĺžku palice od referenčného bodu, nie je bližšie k jamke ako referenčný bod a musí byť v štandardnej zone.
- Lopta musí byť spustená a zastaviť sa v pokoji v zone úľavy

16.4 Zdvihnutie lopty z dôvodu preverenia, či leží v podmienkach dovoľujúcich úľavu

Ak sa hráč odôvodnene domnieva, že jeho lopta leží v podmienkach, kde je dovolená beztretná úľava podľa Pravidla 15,2, 16,1 alebo 16,3, ale nemôže to rozhodnúť bez zdvihnutia lopty:

- Hráč môže zdvihnúť loptu, aby preveril či je úľava dovolená, ale
- Poloha lopty musí byť najprv *označené* a zdvihnutá lopta sa nesmie očistiť (s **výnimkou** lopty ležiacej na *jamkovisku*) (pozri Pravidlo 14.1).

Ak hráč zdvihne loptu bez tejto odôvodnenej domnienky (s **výnimkou** lopty ležiacej na *jamkovisku*, kde hráč môže zdvihnúť loptu podľa Pravidla 13.1b), dostáva **jednu tretnú ranu**.

Ak je úľava dovolená a hráč uplatňuje úľavu, nie je žiadny trest dokonca ani vtedy, ak hráč *neoznačil* miesto lopty pred jej zdvihnutím alebo očistil zdvihnutú loptu.

Ak úľava nie je dovolená, alebo ak si hráč zvolí neuplatniť úľavu, ktorá je dovolená:

- Hráč dostáva **jednu tretnú ranu**, ak **neoznačil** polohu lopty pred jej zdvihnutím, alebo očistil zdvihnutú loptu, keď to nie je dovolené, a
- Lopta musí byť *vrátená* na jej pôvodné miesto (pozri Pravidlo 14.2).

Trest za zahratie lopty z nesprávneho miesta pri porušení Pravidla 16.4: Všeobecný trest podľa pravidla 14.7a.

VII

Trestná úľava

PRAVIDLÁ 17-19



PRAVIDLO

17

Trestné zóny

Podstata Pravidla:

Pravidlo 17 je špecifické Pravidlo pre trestné zóny. Trestná zóna je zóna ihriska, ktorá obsahuje vodu, alebo tak bola definovaná Súťažným výborom a lopta je často stratená, alebo je nemožné ju zahrať. S jednou trestnou ranou, hráči môžu využiť špecifické možnosti úľavy na zahratie lopty z mimo trestnej zóny.

17.1 Možnosti pre loptu v trestnej zóne

Trestné zóny sú definované buď ako červené, alebo žlté. Toto ovplyvňuje hráčove možnosti úľavy (pozri Pravidlo 17.1d).

Hráč môže stáť v *trestnej zóne* pri zahrávaní lopty ležiacej mimo *trestnej zóny*, a to aj po uplatnení úľavy z *trestnej zóny*.

17.1a Kedy je lopta v trestnej zóne

Lopta je v *trestnej zóne*, keď akákoľvek časť lopty:

- Leží na, alebo sa dotýka zeme alebo čohokoľvek iného (ako je akýkoľvek prírodný objekt alebo umelý predmet) vo vnútri okraja *trestnej zóny*, alebo
- Je nad okrajom alebo akoukoľvek inou časťou *trestnej zóny*.

Ak je časť lopty aj v *trestnej zóne* a aj v inej *zóne ihriska*, pozri Pravidlo 2.2.c.

17.1b Hráč môže hrať loptu ako leží v trestnej zóne, alebo uplatniť úľavu

Hráč môže byť:

- Hrať loptu ako leží bez trestu, podľa rovnakého Pravidla, ktoré sa uplatňuje na loptu v *hracom poli* (čo znamená, že nie sú žiadne špeciálne Pravidlá limitujúce ako lopta môže byť zahratá z *trestnej zóny*); alebo
- Hrať loptu z mimo *trestnej zóny* uplatnením trestnej úľavy podľa Pravidla 17.1d alebo 17.2.

Výnimka – úľava musí byť uplatnená pri prekážaní zónou so zákazom hry v trestnej zóne (pozri Pravidlo 17.1e).

17.1c Úľava pre nenájdenu loptu, ale nachádzajúcu sa v trestnej zóne

Ak hráčova lopta nebola nájdená a je *známe alebo prakticky isté* že sa zastavila v *trestnej zóne*:

- Hráč môže uplatniť trestnú úľavu podľa Pravidla 17.1d alebo 17.2.
- Keď už hráč uvedie inú loptu *do hry* pre uplatnenie úľavy týmto spôsobom:
 - » Pôvodná lopta nie je viac *v hre* a nesmie byť zahratá.
 - » Toto platí dokonca aj keď je nájdená na *ihrisku* pred uplynutím trojminútového času hľadania (pozri Pravidlo 6.3b).

Ak nie je *známe alebo prakticky isté*, že sa lopta zastavila v trestnej zóne ihriska a lopta je *stratená*, hráč musí uplatniť úľavu *trestnej rany a straty vzdialenosti* podľa Pravidla 18.2.

17.1d Úľava pre loptu v trestnej zóne

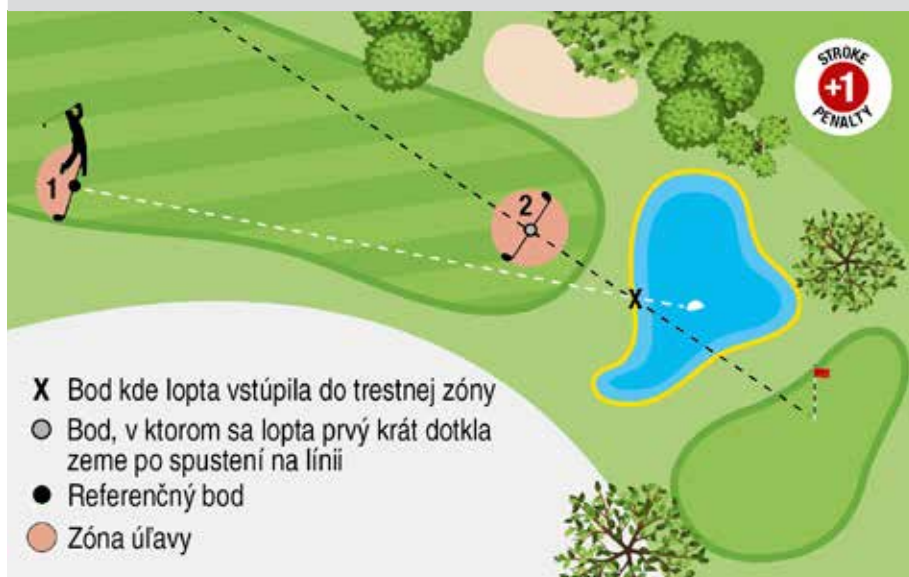
Ak je hráčova lopta v *trestnej zóne*, vrátane keď je *známe alebo prakticky isté*, že je v *trestnej zóne* dokonca aj keď nie je nájdená, hráč má tieto možnosti úľavy, každú s **jednou trestnou ranou**:

(1) Úľava trestnej rany a straty vzdialenosti. Hráč môže hrať pôvodnú loptu alebo inú loptu z miesta, z ktorého bola zahratá predchádzajúca *rana* (pozri Pravidlo 14.6).

(2) Úľava dozadu-na-línií. Hráč môže *spustiť* pôvodnú, alebo inú loptu (pozri Pravidlo 14.3) mimo *trestnej zóny*, pričom použije spojnicu odhadovaného bodu, kde pôvodná lopta poslednýkrát prekročila hranicu *trestnej zóny* a *jamkou* a na túto spojnicu loptu *spustí* (bez limitu, ako ďaleko dozadu). Miesto na spojnici, kde sa lopta po *spustení* prvýkrát dotkne zeme, vytvára *zónu úľavy*, ktorá je v akomkoľvek smere od tohto bodu na *dĺžku jednej palice*, ale s týmito obmedzeniami:

- Obmedzenia pre vymedzenie zóny úľavy:
 - » Nesmie byť bližšie k *jamke*, než odhadnutý bod, kde pôvodná lopta poslednýkrát prešla okraj *trestnej zóny* a
 - » Môže sa nachádzať, v ktorejkoľvek *zóne ihriska* s výnimkou tej istej trestnej zóny, **ale**
 - » Musí byť v tej istej *zóne ihriska*, ktorej sa prvýkrát dotkla po *spustení*

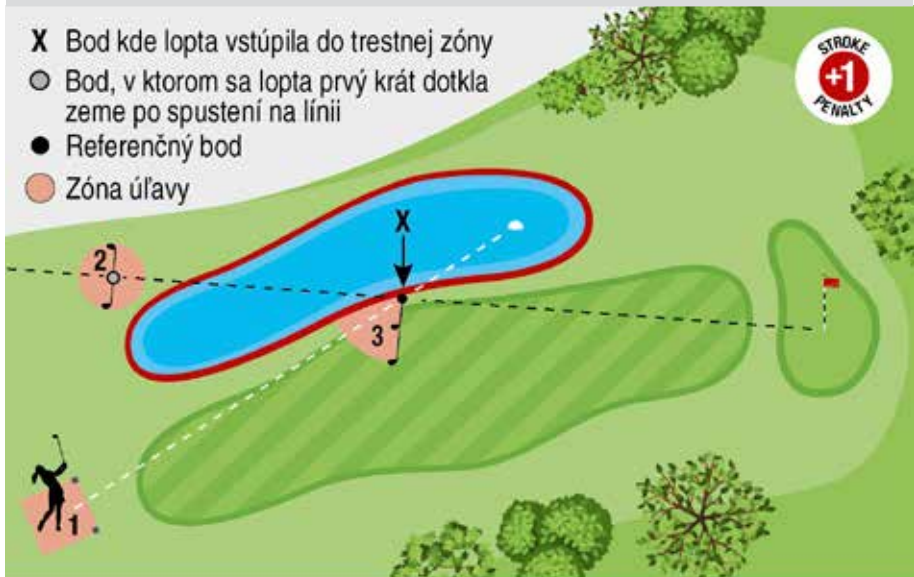
OBRÁZOK #1 17.1d: ÚĽAVA PRE LOPTU V ŽLTEJ TRESTNEJ ZÓNE



Ak je známe, alebo prakticky isté, že lopta je v žltej trestnej zóne a hráč sa rozhodne uplatniť úľavu, má **dve možnosti**, každú s jednou trestnou ranou. Hráč môže:

- (1) Uplatniť úľavu so stratou rany a vzdialenosti hraním lopty zo zóny úľavy na základe toho, odkiaľ bola zahratá predchádzajúca rana.
- (2) Uplatniť úľavu dozadu na línii tak, že spustí loptu mimo trestnej zóny, pričom bod X ponechá medzi jamkou a miestom, kde loptu spustí.

OBRÁZOK #2 17.1d: ÚĽAVA PRE LOPTU V ČERVENEJ TRESTNEJ ZÓNE



Ak je známe alebo prakticky isté, že lopta sa nachádza v červenej trestnej zóne a hráč sa rozhodne uplatniť úľavu, má **tri možnosti**, každú s jednou trestnou ranou. Hráč môže:

- (1) Uplatniť úľavu so stratou rany a vzdialenosti hraním lopty zo zóny úľavy na základe toho, odkiaľ bola zahratá predchádzajúca rana.
- (2) Uplatniť úľavu dozadu na línii tak, že spustí loptu mimo trestnej zóny, pričom bod X ponechá medzi jamkou a miestom, kde loptu spustí.
- (3) Uplatniť postrannú úľavu (iba pri červenej trestnej zóne). Referenčným bodom pre úľavu je bod X a loptička musí byť spustená a zahratá zo zóny úľavy s veľkosťou dvoch dĺžok palice, ktorá nie je bližšie k jamke ako bod X.

(3) Postranná zóna úľavy (len pre červenú trestnú zónu). Keď lopta naposledy prešla okraj červenej *trestnej zóny*, hráč môže *spustiť* pôvodnú loptu, alebo inú loptu do takejto postrannej *zóny úľavy* (pozri Pravidlo 14.3):

- Referenčný bod: Odhadnutý bod, v ktorom pôvodná lopta naposledy prešla okraj červenej *trestnej zóny*.
- Veľkosť zóny úľavy meranej od referenčného bodu: Dve *dĺžky palice*, **ale** s týmito dvomi limitmi:

- Limity umiestnenia zóny úľavy:
 - » Nesmie byť bližšie k *jamke* ako referenčný bod, a
 - » Môže byť v akejkolvek *zóne ihriska*, s výnimkou rovnakej *trestnej zóny*, **ale**
 - » Ak viac ako jedna *zóna ihriska* sa nachádza v rámci dvoch *dĺžok palice* od referenčného bodu, lopta sa musí zastaviť v *zóne úľavy* v rovnakej *zóne ihriska* ako sa lopta prvý krát dotkla po *spustení* do *zóny úľavy*.

Pozri Pravidlo 25.4m (pre hráčov, ktorí používajú zariadenie na pohyb, ktoré je na kolieskach, Pravidlo 17.1d(3) je upravené tak, aby sa oblasť postrannej zóny úľavy rozšírila na štyri dĺžky palice).

Pozri postupy Súťažného výboru, sekcia 8; Vzor miestneho pravidla B-2 (*Súťažný výbor môže zaviesť Miestne pravidlo dovoľujúce postrannú úľavu na opačnej strane červenej trestnej zóny v rovnakej vzdialenosti od jamky*).

17.1e V trestnej zóne pri prekážaní zónou so zákazom hry musí byť uplatnená úľava

V žiadnej z týchto situácií, hráč nesmie hrať loptu ako leží.

(1) Keď lopta leží v zóne so zákazom hry v trestnej zóne. Hráč musí uplatniť úľavu podľa Pravidla 17.1d alebo 17.2

Ak hráčovi po úľave podľa tohto Pravidla prekáža *zóna so zákazom hry*, lopta sa nesmie hrať tak, ako leží. Namiesto toho musí hráč využiť ďalšiu úľavu podľa pravidla 16.1f(2).

(2) Zóna so zákazom hry na ihrisku prekáža pri postoji, alebo švihy pre loptu v trestnej zóne.

Ak je hráčova lopta v *trestnej zóne*, a je mimo *zóny so zákazom hry*, a *zóna so zákazom hry* (či už v *abnormálnych podmienkach ihriska* alebo v *trestnej zóne*) prekáža v priestore zamýšľaného *postoja* alebo zamýšľaného švihy, hráč musí byť:

- Uplatniť trestnú úľavu mimo *trestnej zóny* podľa Pravidla 17.1d, 17.2 alebo
- Uplatniť beztrestnú úľavu *spustením* pôvodnej lopty, alebo inej lopty do takejto *zóny úľavy* (ak existuje) v *trestnej zóne* (pozri Pravidlo 14.3).
 - » Referenčný bod: *Najbližší bod kompletnej úľavy* od *zóny so zákazom hry*.
 - » Veľkosť zóny úľavy meranej od referenčného bodu: Jedna *dĺžka palice*, **ale** s týmito dvomi limitmi:
 - » Limity umiestnenia zóny úľavy:
 - Musí byť v rovnakej *trestnej zóne* ako je lopta, a
 - Nesmie byť bližšie k *jamke* ako referenčný bod.

(3) Beztrestná úlava nemôže byť využitá, ak je to zjavne neodôvodnené. Nie je žiadna beztrestná úlava pre prekážanie zónou so zákazom hry podľa (2):

- Keď by hranie lopty ako leží bolo jasne neodôvodnené, pretože niečo iné ako zóna so zákazom hry (napríklad, keď by hráč nebol schopný zahrať *ranu*, pretože lopta leží v krítkoch), alebo
- Keď prekážanie existuje len preto, že hráč si vyberie palicu, spôsob *postoja*, či švihy, alebo smeru hry, ktorý je v rámci okolností jasne neodôvodnený.

Na to čo robíť, keď je prekážanie *zónou so zákazom hry* pre loptu kdekoľvek s výnimkou *trestnej zóny*, pozri Pravidlo 16.1f.

Trest za zahratie lopty z nesprávneho miesta pri porušení Pravidla 17.1: Všeobecný trest podľa Pravidla 14.7a.

17.2 Možnosti po zahratí lopty z trestnej zóny

17.2a Keď sa lopta zahratá z trestnej zóny zastaví v rovnakej, alebo inej trestnej zóne

Ak sa lopta zahratá z *trestnej zóny* zastaví v rovnakej *trestnej zóne* alebo inej *trestnej zóne*, hráč môže hrať loptu ako leží (pozri Pravidlo 17.1b).

Alebo, s **jednou trestnou ranou**, hráč môže uplatniť úlavu podľa akejkoľvek z týchto možností:

(1) Obvyklé možnosti úľavy. Hráč môže uplatniť úlavu *trestnej rany a straty vzdialenosti* podľa Pravidla 17.1d(1), úlavu dozadu na línii podľa Pravidla 17.1d(2) alebo, pre červenú *trestnú zónu*, postrannú úlavu podľa Pravidla 17.1d(3).

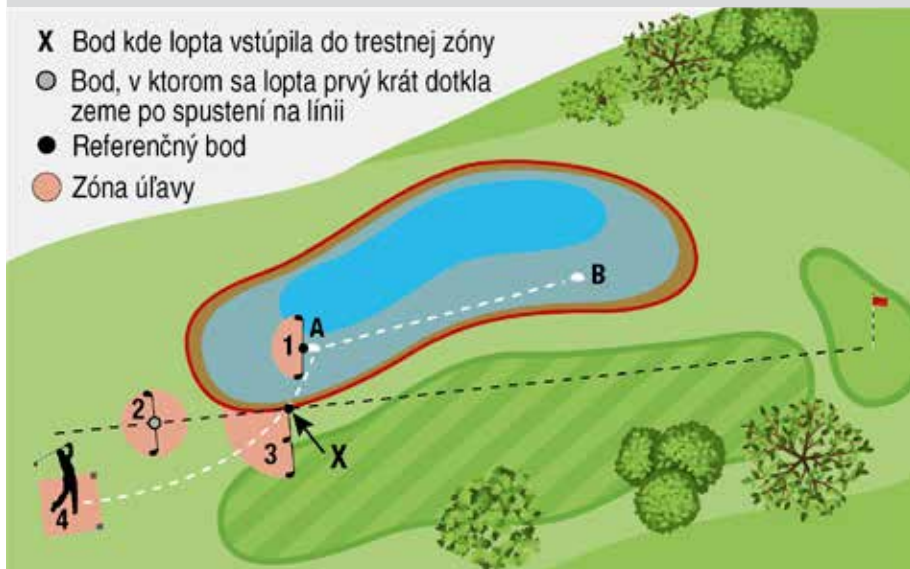
Podľa Pravidla 17.1d(2) alebo (3), odhadnutý bod na určenie *zóny úľavy* je tam, kde pôvodná lopta naposledy prešla okraj *trestnej zóny*, kde lopta teraz leží.

Ak hráč uplatní úlavu *trestnej rany a straty vzdialenosti spustením* lopty v *trestnej zóne* (pozri Pravidlo 14.6) a potom sa rozhodne nehrať *spustenú* loptu z miesta, na ktorom sa zastavila:

- Hráč môže uplatniť ďalšiu úlavu mimo *trestnej zóny* podľa Pravidla 17.1d(2) alebo (3) (pre červenú *trestnú zónu*) alebo podľa Pravidla 17.2a(2).
- Ak tak hráč urobí, dostáva **ďalšiu trestnú ranu**, teda celkovo **dve trestné rany**: jednu za uplatnenie úľavy *trestnej rany a straty vzdialenosti*, a jednu ranu za uplatnenie úľavy mimo *trestnej zóny*.

(2) Extra možnosť úľavy: hranie z miesta, z ktorého bola zahratá posledná rana mimo trestnej zóny. Namiesto využitia niektorej z normálnych možností podľa (1), hráč si môže zvoliť hrať pôvodnú loptu, alebo inú loptu z miesta, z ktorého zahral poslednú *ranu* mimo *trestnej zóny* (pozri Pravidla 14.6).

OBRÁZOK #1 17.2a: LOPTA ZAHRATÁ Z TRESTNEJ ZÓNY SA ZASTAVÍ V TEJ ISTEJ TRESTNEJ ZÓNE

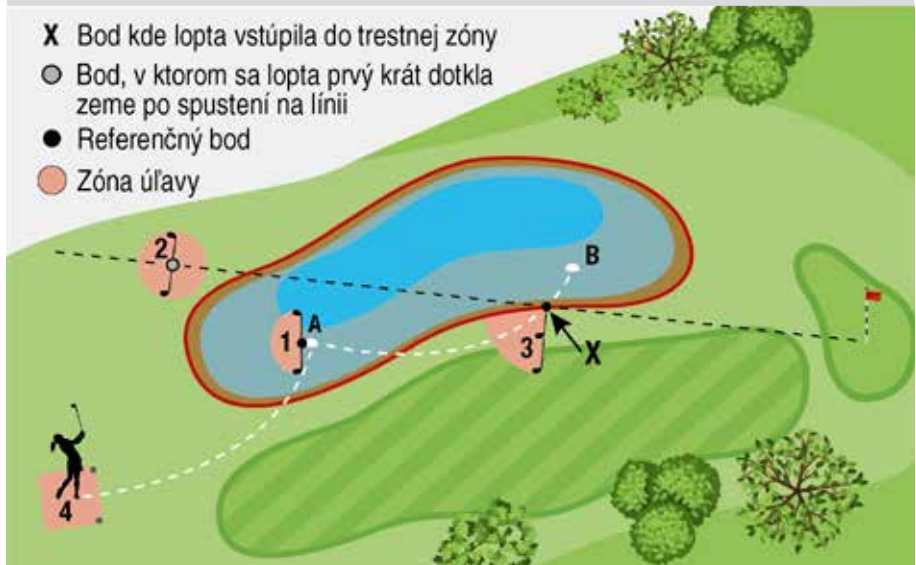


Hráč zahrá loptu z odpaliska do bodu A v trestnej zóne. Hráč hrá loptu z bodu A do bodu B. Ak sa hráč rozhodne pre úľavu, s jedným trestným úderom existujú **štyri možnosti**. Hráč môže:

- (1) Uplatniť úľavu so stratou rany a vzdialenosti hraním lopty zo zóny úľavy na základe toho, odkiaľ bola zahratá predchádzajúca rana z bodu A a hrá svoju 4. ranu.
- (2) Uplatniť úľavu dozadu na línii tak, že spustí loptu mimo trestnej zóny, pričom bod X ponechá medzi jamkou a miestom, kde loptu spustí a hrá svoju 4. ranu.
- (3) Uplatniť postrannú úľavu (iba pri červenej trestnej zóne). Referenčným bodom pre úľavu je bod X a loptička musí byť spustená a zahratá zo zóny úľavy s veľkosťou dvoch dĺžok palice, ktorá nie je bližšie k jamke ako bod X a hrá svoju 4. ranu.
- (4) Zahrá loptu z odpaliska, pretože odtiaľ zahrál posledný úder mimo trestnej zóny a hrá svoju 4. ranu.

Ak si hráč zvolí možnosť (1) a potom sa rozhodne nehrať so spustenou loptou, môže si uplatniť úľavu dozadu na línii, alebo postrannú úľavu vo vzťahu k bodu X, alebo hrať znova z odpaliska, to všetko s pridaním ďalšej trestnej rany, celkovo za dve trestné rany a bude hrať svoju 5. ranu.

OBRÁZOK #2 17.2a: LOPTA ZAHRATÁ Z TRESTNEJ ZÓNY SA ZASTAVÍ V TEJ ISTEJ TRESTNEJ ZÓNE, PRIČOM TRESTNÚ ZÓNU OPUSTILA A VRÁTILA SA NASPÄŤ



Hráč zahrá loptu z odpaliska do bodu A v trestnej zóne. Hráč zahrá loptu z bodu A do bodu B, pričom lopta opúšťa trestnú zónu, ale v bode X sa vracia späť do trestnej zóny. Ak sa hráč rozhodne uplatniť úľavu, s jednou trestnou ranou má **štyri možnosti**. Hráč môže:

- (1) Uplatniť úľavu so stratou rany a vzdialenosti hraním lopty zo zóny úľavy na základe toho, odkiaľ bola zahratá predchádzajúca rana z bodu A a hrá svoju 4. ranu.
- (2) Uplatniť úľavu dozadu na línii tak, že spustí loptu mimo trestnej zóny, pričom bod X (bod, kde lopta poslednýkrát prekročila hranicu trestnej zóny) ponechá medzi jamkou a miestom, kde lopta spustí a hrá svoju 4. ranu.
- (3) Uplatniť postrannú úľavu (iba pri červenej trestnej zóne). Referenčným bodom pre úľavu je bod X a loptička musí byť spustená a zahratá zo zóny úľavy s veľkosťou dvoch dĺžok palice, ktorá nie je bližšie k jamke ako bod X a hrá svoju 4. ranu.
- (4) Zahráť loptu z odpaliska, pretože odtiaľ zahral posledný úder mimo trestnej zóny a hrá svoju 4. ranu.

Ak si hráč zvolí možnosť (1) a potom sa rozhodne nehrať so spustenou loptou, môže si uplatniť úľavu dozadu na línii, alebo postrannú úľavu vo vzťahu k bodu X, alebo hrať znova z odpaliska, to všetko s pridaním ďalšej trestnej rany, celkovo za dve trestné rany a bude hrať svoju 5. ranu.

17.2b Keď je lopta zahratá z trestnej zóny stratená, mimo hraníc ihriska, alebo nehrateľná mimo trestnej zóny

Po zahratí lopty z *trestnej zóny*, sa od hráča môže niekedy vyžadovať, alebo hráč môže uplatniť úľavu *trestnej rany a straty vzdialenosti*, pretože pôvodná lopta je buď:

- *Mimo hraníc ihriska* alebo *stratená* mimo *trestnej zóny* (pozri Pravidlo 18.2), alebo
- Nehrateľná mimo *trestnej zóny* (pozri Pravidlo 19.2a).

Ak hráč uplatní úľavu *trestnej rany a straty vzdialenosti* spustením lopty v *trestnej zóne* (pozri Pravidlo 14.6) a potom sa rozhodne nehrať *spustenú* loptu z miesta, na ktorom sa zastavila:

- Hráč môže uplatniť ďalšiu úľavu mimo *trestnej zóny* podľa Pravidla 17.1d(2) alebo (3) (pre červenú *trestnú zónu*) alebo podľa Pravidla 17.2a(2).
- Ak tak hráč urobí, dostáva **ešte jednu trestnú ranu**, teda celkovo **dve trestné rany**: jednu za uplatnenie úľavy *trestnej rany a straty vzdialenosti*, a jednu ranu za uplatnenie úľavy mimo *trestnej zóny*.

Hráč môže priamo uplatniť túto úľavu mimo *trestnej zóny* bez prvotného *spustenia* lopty v *trestnej zóne*, **ale** stále dostáva **celkovo dve trestné rany**.

Trest za zahratie lopty z nesprávneho miesta pri porušení Pravidla 17.2: Všeobecný trest podľa Pravidla 14.7a.

17.3 Žiadne úľavy podľa iných Pravidiel pre loptu v trestnej zóne

Keď je hráčova lopta v *trestnej zóne*, neexistuje žiadna úľava pre:

- Prekážanie *abnormálnymi podmienkami ihriska* (pozri Pravidlo 16.1),
- *Zaborenú* loptu (pozri Pravidlo 16.3), alebo
- Nehrateľnú loptu (pozri Pravidlo 19).

Hráčova jediná možnosť úľavy je uplatniť úľavu podľa Pravidla 17.

Ale keď nebezpečenstvo spôsobené *zvieratom* prekáža pri hre s loptou v *trestnej zóne*, hráč môže uplatniť buď beztrestnú úľavu v *trestnej zóne*, alebo trestnú úľavu mimo *trestnej zóny* (pozri Pravidlo 16.2b(2)).

RULE 18

Trestná rana a strata vzdialenosti; Stratená lopta alebo lopta mimo hraníc ihriska; Provizórna lopta

Podstata Pravidla:

Pravidlo 18 sa vzťahuje na úľavu s trestnou ranou a stratou vzdialenosti. Keď je lopta stratená mimo trestnej zóny, alebo sa zastaví mimo hraníc ihriska, vyžadovaný postup pre hru z odpaliska k jamke je prerušený a hráč musí obnoviť hru zahratím lopty znovu z miesta, z ktorého bola zahratá predchádzajúca rana.

Toto pravidlo sa tiež vzťahuje na to, ako a kedy môže byť zahratá provizórna lopta na ušetrenie času, ak by lopta v hre mohla byť mimo hraníc ihriska alebo stratená mimo trestnej zóny.

18.1 Úľava s trestnou ranou a stratou vzdialenosti dovolená kedykoľvek

Kedykoľvek, hráč môže uplatniť úľavu *trestnej rany a straty vzdialenosti* s pridaním **jednej trestnej rany** a zahratím pôvodnej, lopty alebo inej lopty z miesta z ktorého bola zahratá predchádzajúca rana (pozri Pravidlo 14.6).

Hráč má vždy k dispozícii túto úľavu *trestnej rany a straty vzdialenosti*:

- Bez ohľadu na to, kde je hráčova lopta na *ihrisku*, a
- Dokonca aj keď Pravidlo vyžaduje od hráča uplatnenie úľavy určitým spôsobom alebo hrať loptu z určitého miesta.

Keď už hráč uvedie inú loptu *do hry s trestnou ranou a stratou vzdialenosti* (pozri Pravidlo 14.4):

- Pôvodná lopta nie je viac *v hre* a nesmie byť zahratá.
- Toto platí dokonca aj vtedy, keď je pôvodná lopta nájdená na *ihrisku* pred uplynutím trojminútového času hľadania (pozri Pravidlo 6.3b).

Ale nevzťahuje sa to však na loptu, ktorá bude zahratá z miesta, z ktorého bola zahratá predchádzajúca rana, keď hráč:

- Oznámi, že hrá *provizórnu loptu* (pozri Pravidlo 18.3b), alebo
- Hrá druhú loptu *v hre na rany* podľa Pravidla 14.7b alebo 20.1c(3),

18.2 Lopta stratená, alebo mimo hraníc ihriska: Úľava s trestnou ranou a stratou vzdialenosti musí byť uplatnená

18.2a Kedy je lopta stratená alebo mimo hraníc ihriska

(1) Kedy je lopta stratená. Lopta je stratená, keď nie je nájdená do troch minút po tom, ako hráč alebo jeho *nosič* zahájil jej hľadanie.

Ak je lopta nájdená v tomto čase, ale nie je isté či je to hráčova lopta:

- Hráč sa musí ihneď pokúsiť identifikovať loptu (pozri Pravidlo 7.2) a má dovolený odôvodnený čas tak urobiť, dokonca aj po tom, ako trojminútový čas hľadania uplynul.
- Toto zahŕňa odôvodnený čas na príchod k lopte, ak hráč nie je tam, kde je lopta nájdená.

Ak hráč neidentifikuje jeho loptu v tomto odôvodnenom čase, lopta je *stratená*.

(2) Keď je lopta mimo hraníc ihriska. Lopta v pokoji je mimo hraníc ihriska, len keď celá leží mimo hraničného okraja ihriska.

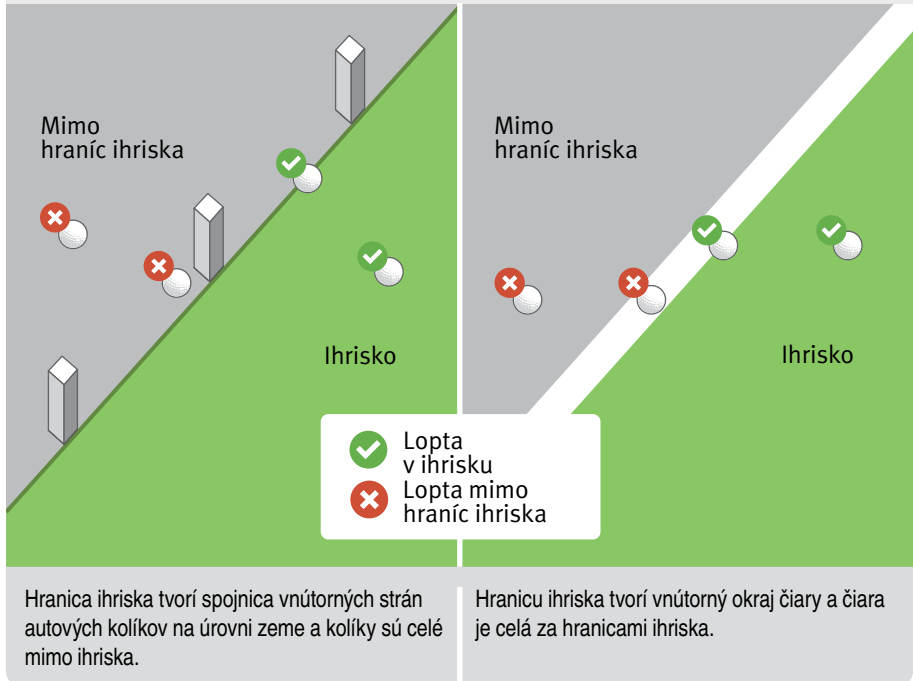
Lopta je na ihrisku, keď akákoľvek časť lopty:

- Leží na alebo sa dotýka zeme, alebo čohokoľvek iného (ako je akýkoľvek prírodný objekt alebo umelý predmet) vo vnútri hraničného okraja, alebo
- Je nad hraničným okrajom alebo akoukoľvek inou časťou *ihriska*.

Hráč môže stáť *mimo hraníc ihriska* pri zahrávaní lopty na *ihrisku*.

OBRÁZOK 18.2a: LOPTA JE MIMO HRANÍC IHRISKA

Lopta je za hranicami ihriska len v prípade, že je celým svojim objemom za hranicou ihriska. Obrázok ukazuje príklady, kedy lopta je a kedy nie je za hranicami ihriska.



18.2b Čo robiť, keď je lopta stratená, alebo mimo hraníc ihriska

Ak je lopta *stratená* alebo *mimo hraníc ihriska*, hráč musí uplatniť úľavu *trestnej rany a straty vzdialenosti* s pridaním **jednej trestnej rany** a zahratím pôvodnej lopty, alebo inej lopty z miesta, z ktorého bola zahratá predchádzajúca *rana* (pozri Pravidlo 14.6).

Výnimka – hráč môže nahradiť inú loptu podľa iného Pravidla, keď je známe alebo prakticky isté, čo sa stalo s loptou: Namiesto uplatnenia úľavy *trestnej rany a straty vzdialenosti*, hráč môže nahradiť inú loptu ako je dovolené podľa Pravidla, ktoré sa uplatňuje, keď jeho lopta nebola nájdená a je *známe alebo prakticky isté*, že lopta:

- Sa zastavila na *ihrisku* a bola *pohnutá vonkajším vplyvom* (pozri Pravidlo 9.6) alebo bola zahratá ako *nesprávna lopta* iným hráčom (pozri Pravidlo 6.3c(2)).
- Sa zastavila na *ihrisku* v, alebo na *pohyblivej zábrane* (pozri Pravidlo 15.2b) alebo *abnormálnych podmienkach ihriska* (pozri Pravidlo 16.1e),

- Je v *trestnej zóne* (pozri Pravidlo 17.1c), alebo
- Bola zámerne vychýlená alebo zastavená inou osobou (pozri Pravidlo 11.2c).

Trest za zahratie lopty z *nesprávneho miesta* pri porušení Pravidla 18.2: *Všeobecný trest podľa Pravidla 14.7a.*

18.3 Provizórna lopta

18.3a Kedy je provizórna lopta dovolená

Ak by lopta mohla byť *stratená* mimo *trestnej zóny*, alebo *mimo hraníc ihriska*, pre ušetrenie času hráč môže hrať inú loptu provizórne s trestom *trestnej rany a straty vzdialenosti* (pozri Pravidlo 14.6). To zahŕňa:

- Keď pôvodná lopta nebola nájdená a identifikovaná, a nie je ešte *stratená*, a
- Keď by lopta mohla byť *stratená* v *trestnej zóne*, ale tiež by mohla byť *stratená* niekde na *ihrisku*.
- Keď by lopta mohla byť *stratená* v *trestnej zóne*, ale tiež by mohla byť mimo hraníc ihriska

Ak hráč zahrá *úder* z miesta, odkiaľ bola zahratá predchádzajúca *rana*, s úmyslom zahráť *provizórnu loptu*, ale *provizórna lopta* nebola povolená, zahraná lopta sa stáva hráčovou loptou v *hre* s trestom *úderu a vzdialenosti* (pozri Pravidlo 18.1).

Ak by aj *provizórna lopta* mohla byť *stratená* mimo *trestnej zóny*, alebo *mimo hraníc ihriska*:

- Hráč môže hrať ďalšiu *provizórnu loptu*.
- Táto *provizórna lopta* sa vzťahuje na prvú provizórnu loptu tak, ako sa prvá *provizórna lopta* vzťahuje na pôvodnú loptu.

18.3b Oznámenie hry provizórnej lopty

Pred zahratím *rany*, hráč musí oznámiť, že ide hrať *provizórnu loptu*:

- Nie je dostačujúce, ak hráč povie že hrá ďalšiu loptu alebo ide hrať znovu.
- Hráč musí použiť slovo „provizórna lopta“ alebo inak jasne naznačiť, že hrá loptu provizórne podľa Pravidla 18.3.

Ak hráč toto neoznámi (dokonca, aj ak má v úmysle hrať *provizórnu loptu*) a zahrá loptu z miesta, z ktorého bola zahratá predchádzajúca *rana*, táto lopta je hráčovou loptou v *hre* s trestom *trestnej rany a straty vzdialenosti* (pozri Pravidlo 18.1).

Ale ak však nie je v blízkosti nikto, kto by počul hráčovo oznámenie, hráč môže zahráť *provizórnu loptu* a potom, keď je to možné, informovať niekoho o svojom postupe.

18.3c Hratie provizórnej lopty, až kým sa stáva loptou v hre, alebo je ukončená

(1) Hra provizórnou loptou viac ako raz. Hráč môže pokračovať v hre s *provizórnou loptou* bez straty jej statusu ako *provizórnej lopty* tak dlho, kým sa hrá z miesta, ktoré je v rovnakej vzdialenosti, alebo bližšie od jamky ako odhaduje, že by pôvodná lopta mohla byť.

Toto platí dokonca aj keď je *provizórna lopta* zahratá niekoľko krát.

Ale prestáva byť *provizórnou loptou*, keď sa stáva loptou v hre podľa (2) alebo je hra ňou ukončená podľa (3) a následne sa stáva *nesprávnou loptou*.

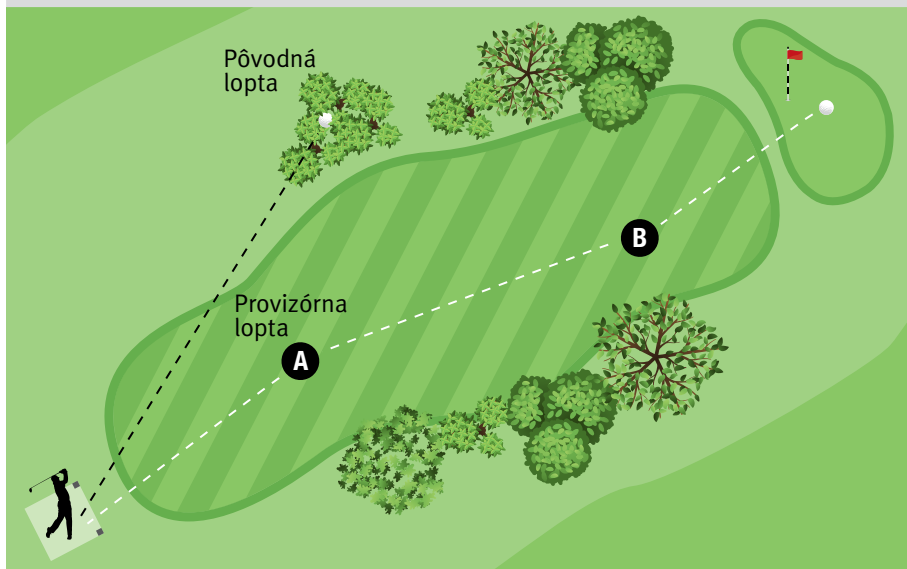
(2) Keď sa provizórna lopta stáva loptou v hre. *Provizórna lopta* sa stáva hráčovou loptou v hre s trestom *trestnej rany a straty vzdialenosti*, keď nastane jeden z týchto prípadov:

- Keď je pôvodná lopta stratená kdekoľvek na ihrisku s výnimkou trestnej zóny, alebo je mimo hraníc ihriska. Pôvodná lopta viac nie je loptou v hre (dokonca aj keď je nájdená na *ihrisku* po uplynutí trojminútového času hľadania) a je teraz *nesprávnou loptou*, ktorá nesmie byť zahratá (pozri Pravidlo 6.3c).
- Keď je provizórna lopta zahratá z miesta bližšieho k jamke ako je odhadnuté, kde by mohla byť pôvodná lopta. Pôvodná lopta viac nie je loptou v hre (dokonca aj keď je nájdená na *ihrisku* pred uplynutím trojminútového času hľadania, alebo je nájdená bližšie k *jamke* ako bolo odhadnuté) a je teraz *nesprávnou loptou*, ktorá nesmie byť zahratá (pozri Pravidlo 6.3c).

Ak hráč zahrá *provizórnu loptu* do rovnakého územia ako pôvodnú loptu a nie je možné identifikovať, ktorá lopta je ktorá:

- Ak je nájdená na *ihrisku* len jedna lopta, táto lopta sa považuje za *provizórnu loptu*, ktorá je teraz v hre.
- Ak sú na *ihrisku* nájdené obidve lopty, hráč si musí zvoliť jednu z lôpt a považovať ju za *provizórnu loptu*, ktorá je teraz v hre a druhá lopta sa považuje za *stratenú* a nesmie byť zahratá.

OBRÁZOK 18.3c: PROVIZÓRNA LOPTA ZAHRATÁ Z BLIŽŠIEHO MIESTA K JAMKE AKO JE ODHADNUTÉ, ŽE BY PÔVODNÁ LOPTA MOHLA BYŤ



- Hráčova pôvodná lopta zahratá z odpaliska môže byť stratená v kríkoch, preto hráč ohlásí a zahrá provizórnu loptu, ktorá ostane v pokoji v bode A.
- Ak je bod A ďalej ako miesto, kde podľa predpokladu môže byť pôvodná lopta, hráč pokračuje v hre provizórnu loptou bez toho, aby táto stratila svoj status provizórnej lopty.
- Hráč teda zahrá provizórnu loptu z bodu A do bodu B.
- Ak je bod B bližšie k jamke ako miesto, kde podľa predpokladu môže byť pôvodná lopta a hráč zahrá provizórnu loptu z bodu B, provizórna lopta sa stáva loptou v hre s trestom rany a vzdialenosti.

Výnimka – hráč môže nahradiť inú loptu podľa iného Pravidla, keď je známe alebo prakticky isté čo sa stalo s loptou: Hráč má jednu extra možnosť, keď jeho alebo jej lopta nebola nájdená a je *známe alebo prakticky isté* že lopta:

- Sa zastavila na *ihrisku* a bola *pohnutá vonkajším vplyvom* (pozri Pravidlo 9.6),
- Sa zastavila na *ihrisku* v, alebo na *pohyblivej zábrane* (pozri Pravidlo 15.2b) alebo v *abnormálnych podmienkach ihriska* (pozri Pravidlo 16.1e), alebo
- Bola zámerne vychýlená alebo zastavená inou osobou (pozri Pravidlo 11.2c).

Keď jedno z týchto Pravidiel platí, hráč môže byť:

- *Nahradiť* inú loptu ako je dovolené podľa toho Pravidla, alebo
- Považovať *provizórnu loptu* za loptu *v hre* podľa trestu *trestnej rany a straty vzdialenosti*.

(3) Kedy musí byť provizórna lopta zanechaná. Keď sa *provizórna lopta* ešte nestala loptou *v hre*, musí byť hra ňou ukončená v každom z týchto prípadov:

- Keď je pôvodná lopta nájdená na ihrisku mimo trestnej zóny pred uplynutím trojminútového času hľadania. Hráč musí hrať pôvodnú loptu ako leží.
- Keď je pôvodná lopta nájdená v trestnej zóne, alebo je známe, alebo prakticky isté, že je v trestnej zóne. Hráč musí buď hrať pôvodnú loptu ako leží, alebo uplatniť úľavu podľa Pravidla 17.1d.

V obidvoch prípadoch:

- Hráč nesmie zahrať žiadne ďalšie *rany s provizórnou loptou*, ktorá je teraz *nesprávnou loptou* (pozri Pravidlo 6.3c), a
- Všetky rany zahraté s touto *provizórnou loptou* pred tým ako bola zanechaná (vrátane *rán* a všetkých trestných rán, ktoré hráč dostal pri hre výlučne s touto loptou) sa nepočítajú.

Hráč môže požiadať ostatných, aby nehľadali pôvodnú loptu, keď chce pokračovať v hre s *provizórnou loptou*, **ale** nie sú mu povinní vyhovieť.

Ak sa *provizórna lopta* nestala loptou *v hre* a nájde sa lopta, ktorá by mohla byť pôvodnou loptou, hráč musí vynaložiť všetko primerané úsilie na identifikáciu tejto lopty. Ak tak hráč neurobí, *komisia* môže hráča diskvalifikovať podľa pravidla 1.2a, ak rozhodne, že išlo o závažné pochybenie v rozpore s duchom hry.

RULE

19

Nehrateľná lopta

Podstata Pravidla

Pravidlo 19 sa vzťahuje na hráčove možné voľby úľavy pre nehrateľnú loptu. Toto dovoľuje hráčovi zvoliť si, ktorú možnosť využije – obvykle s jednou trestnou ranou – ako východisko z komplikovanej situácie kdekoľvek na ihrisku (s výnimkou trestnej zóny).

19.1 Hráč sa môže rozhodnúť uplatniť úľavu pre nehrateľnú loptu kdekoľvek s výnimkou trestnej zóny

Hráč je jediná osoba, ktorá môže rozhodnúť, že jeho lopta je nehrateľná s uplatnením trestnej úľavy podľa Pravidla 19.2 alebo 19.3.

Úľava pre nehrateľnú loptu je dovolená kdekoľvek na *ihrisku*, s **výnimkou trestnej zóny**.

Ak je nehrateľná lopta v *trestnej zóne*, hráčovou jedinou možnosťou úľavy je uplatnenie trestnej úľavy podľa Pravidla 17.

19.2 Možnosti úľavy pre nehrateľnú loptu v hracom poli, alebo na jamkovisku

Hráč môže uplatniť úľavu pre nehrateľnú loptu využitím jednej z týchto troch možností v Pravidle 19.2a, b, alebo c, v každom prípade pridaním **jednej trestnej rany**.

- Hráč môže uplatniť úľavu *trestnej rany a straty vzdialenosti* podľa Pravidla 19.2a dokonca aj keď pôvodná lopta nebola nájdená a identifikovaná.
- **Ale** na uplatnenie úľavy dozadu na línii podľa Pravidla 19.2b, alebo postrannej úľavy podľa Pravidla 19.2c, hráč musí poznať polohu pôvodnej lopty.

19.2a Úľava trestnej rany a straty vzdialenosti

Hráč môže hrať pôvodnú, alebo inú loptu z miesta, z ktorého bola zahratá predchádzajúca *rana* (pozri Pravidlo 14.6).

19.2b Úľava dozadu na línii

Hráč môže *spustiť* pôvodnú, alebo inú loptu (pozri Pravidlo 14.3) za miestom, kde pôvodne lopta ležala, pričom použije spojnicu medzi bodom, kde lopta pôvodne ležala a *jamkou* a na túto loptu *spustí* (bez limitu, ako ďaleko dozadu). Miesto na spojnici, kde sa lopta po *spustení* prvý krát dotkne zeme, vytvára *zónu úľavy*, ktorá je v akomkoľvek smere od tohto bodu na *dĺžku jednej palice*, **ale** s týmito obmedzeniami:

- Limity umiestnenia zóny úľavy:
 - » Nesmie byť bližšie k *jamke*, než pôvodná poloha lopta.
 - » Môže sa nachádzať, v ktorejkoľvek zóne ihrisk, **ale**
 - » Musí byť v tej istej zóne ihriska, ktorej sa prvý krát dotkla po *spustení*.

19.2c Postranná úľava

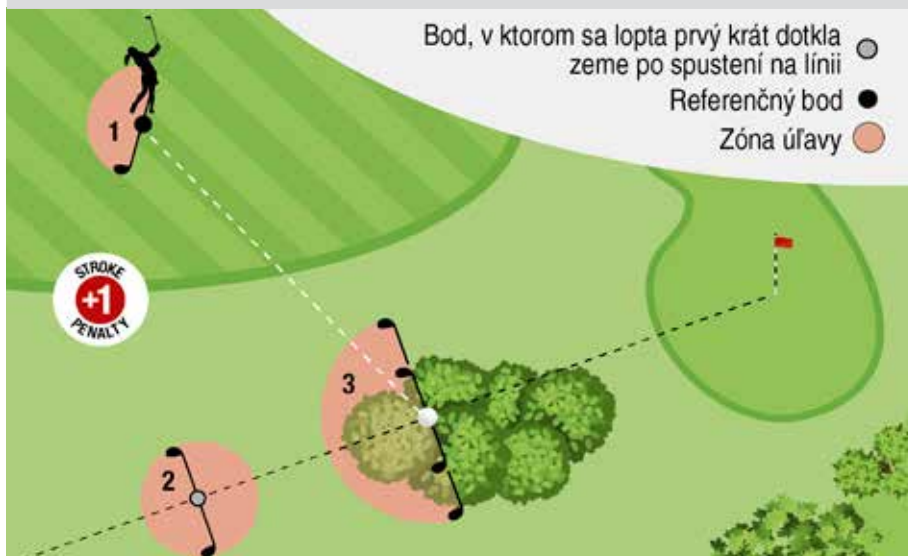
Hráč môže *spustiť* pôvodnú loptu alebo inú loptu do takejto postrannej *zóny úľavy* (pozri Pravidlo 14.3):

- Referenčný bod: Pôvodná poloha lopty. **Ale**, keď lopta leží nad zemou, ako napríklad na strome, referenčným bodom je miesto priamo pod loptou na zemi.
- Veľkosť zóny úľavy meranej od referenčného bodu: Dve *dĺžky palice*, **ale** s týmito limitmi:
- Limity umiestnenia zóny úľavy:
 - » Nesmie byť bližšie k *jamke* ako referenčný bod, a
 - » Môže byť v akejkoľvek *zóne ihriska*, **ale**
 - » Ak viac ako jedna *zóna ihriska* sa nachádza v rámci dvoch *dĺžok palice* od referenčného bodu, lopta sa musí zastaviť v *zóne úľavy* v rovnakej *zóne ihriska* ako sa lopta prvý krát dotkla po *spustení* do *zóny úľavy*.

Pozri Pravidlo 25.4m (pre hráčov, ktorí používajú zariadenie na pohyb na kolieskach, Pravidlo 19.2c je upravené tak, aby sa postranná zóna úľavy rozšírila na štyri dĺžky palice).

Trest za zahratie lopty z nesprávneho miesta pri porušení Pravidla 19.2: Všeobecný trest podľa Pravidla 14.7a.

OBRÁZOK 19.2: MOŽNOSTI ÚĽAVY PRE NEHRATEĽNÚ LOPTU V HRACOM POLI



Hráč sa rozhodne, že jeho lopta v kríkoch je nehrateľná. Hráč má **tri možnosti**, v každom prípade s jednou trestnou ranou. Hráč môže:

- (1) Uplatniť úľavu so stratou rany a vzdialenosti hraním lopty zo zóny úľavy na základe toho, odkiaľ bola zahratá predchádzajúca rana.
- (2) Uplatniť úľavu dozadu na línii tak, pričom pôvodné miesto, kde lopta ležala ponechá medzi jamkou a miestom, kde loptu spustí.
- (3) Uplatniť postrannú úľavu. Referenčným bodom pre úľavu je pôvodné miesto, kde lopta ležala a lopta musí byť spustená a zahratá zo zóny úľavy s veľkosťou dvoch dĺžok palice, ktorá nie je bližšie k jamke ako referenčný bod.

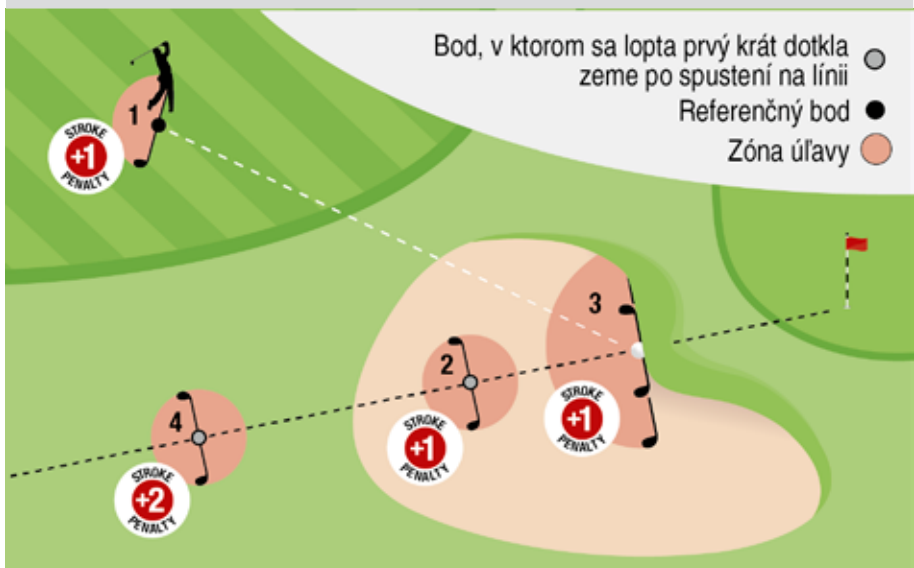
19.3 Možnosti úľavy pre nehrateľnú loptu v pieskovej prekážke

19.3a Obvyklé možnosti úľavy (jedna trestná rana)

Keď je hráčova lopta v *pieskovej prekážke*:

- Hráč môže uplatniť úľavu pre nehrateľnú loptu s **jednou trestnou ranou** podľa akejkoľvek z možností v Pravidle 19.2, s **výnimkou** že:
- Lopta musí byť *spustená* do a zahrať za *zóny úľavy* v *pieskovej prekážke*, ak hráč uplatňuje buď dozadu na línii úľavu (pozri Pravidlo 19.2b) alebo postrannú úľavu (pozri Pravidlo 19.2c).

OBRÁZOK 19.3: MOŽNOSTI ÚĽAVY PRE NEHRATEĽNÚ LOPTU V PIESKOVEJ PREKÁŽKE



Hráč sa rozhodne, že jeho lopta v pieskovej prekážke je nehrateľná. Hráč má **štyri možnosti**:

- (1) S jednou trestnou ranou uplatniť úľavu straty rany a vzdialenosti.
- (2) S jednou trestnou ranou spustiť loptu na línii dozadu v pieskovej prekážke
- (3) S jednou trestnou ranou môže hráč v bunkri využiť postrannú úľavu.
- (4) S celkovo dvomi trestnými ranami môže hráč uplatniť úľavu dozadu na línii mimo pieskovej prekážky

19.3b Extra možnosti úľavy (dve trestné rany)

Ako extra možnosť úľavy, keď je hráčova lopta v *pieskovej prekážke*, s **celkovo dvomi trestnými ranami**, hráč môže uplatniť dozadu na líniu úľavu mimo pieskovej prekážky podľa Pravidla 19.2b.

Pozri Pravidlo 25.4n (pre hráčov, ktorí používajú zariadenie na pohyb na kolieskach, je možnosť dodatočnej úľavy dozadu na líniu v Pravidle 19.3b znížená na jednu trestnú ranu).

Trest za zahratie lopty z nesprávneho miesta pri porušení Pravidla 19.3: Všeobecný trest podľa Pravidla 14.7a.

VIII

Postupy pre hráčov a Súťažný výbor pri sporoch vzniknutých pri aplikácii Pravidiel

PRAVIDLO 20



PRAVIDLO 20

Riešenie sporov počas kola; rozhodnutia rozhodcu a Súťažného výboru

Podstata Pravidla:

Pravidlo 20 sa vzťahuje na to, čo by hráči mali robiť, keď majú otázky o Pravidlách počas kola, vrátane postupov (ktoré sa líšia v hre na jamky a na rany) dovoľujúcich hráčom využiť právo na rozhodnutie v neskoršom čase.

Pravidlo sa tiež vzťahuje na úlohu rozhodcov, ktorí sú poverení rozhodovať sporné otázky a aplikovať Pravidlá. Rozhodnutia rozhodcu alebo Súťažného výboru sú záväzné pre všetkých hráčov.

20.1 Riešenie sporných situácií počas kola

20.1a Hráči sa musia vyhnúť neodôvodnenému zdržiavaniu

Hráči nesmú neodôvodnene zdržiavať hru, keď vyhľadávajú pomoc s Pravidlami počas *kola*:

- Ak rozhodca alebo *Súťažný výbor* nie je práve k dispozícii pomôcť v spornej situácii, hráč musí rozhodnúť čo robiť a pokračovať v hre.
- Hráč môže chrániť jeho práva požiadanim o rozhodnutie v *hre na jamky* (pozri Pravidlo 20.1b(2)) alebo hratím dvoch lôpt v *hre na rany* (pozri Pravidlo 20.1c(3)).

20.1b Spory o Pravidlách v hre na jamky

(1) Rozhodnutie spornej situácie dohodou. Počas *kola*, hráči v zápase sa môžu dohodnúť ako rozhodnúť spornú situáciu:

- Výsledok dohody je nezvratný, dokonca ak sa ukáže, že bol nesprávny v zmysle Pravidiel, za podmienky, že hráč zámerne nesúhlasil s ignorovaním akéhokoľvek Pravidla alebo trestu, o ktorom vedeli že sa uplatňuje (pozri Pravidlo 1.3b(1)).
- **Ale** ak je *rozhodca* ustanovený k zápasu, *rozhodca* musí rozhodnúť akýkoľvek spor, ktorý sa mu dostane do pozornosti načas a hráči sa musia podriadiť rozhodnutiu.

V prípade absencie *rozhodcu*, ak sa hráči nedohodnú, alebo majú pochybnosti o aplikácii Pravidiel, ktorýkoľvek z hráčov môže požiadať o rozhodnutie podľa Pravidla 20.1b(2).

(2) Požiadavka na rozhodnutie pred konečným vyhlásením výsledku zápasu.

Keď hráč žiada od *rozhodcu* alebo *Súťažného výboru* rozhodnutie o aplikácii Pravidiel kvoli jeho vlastnej alebo *súperovej hre*, hráč môže požiadať o rozhodnutie.

Ak *rozhodca* alebo *Súťažný výbor* nie je k dispozícii v primeranom čase, hráč môže požiadať o rozhodnutie oboznámením *súpera*, že bude žiadať neskoršie rozhodnutie, keď bude *rozhodca* alebo *Súťažný výbor* k dispozícii.

Ak hráč požiada o rozhodnutie pred tým, ako je výsledok zápasu konečný:

- Rozhodnutie bude dané, len ak je požiadavka vznesená načas, čo závisí od toho, kedy sa hráč dozvie o faktoch spornej situácie:
 - » Keď sa hráč dozvie o faktoch pred tým, ako ktorýkoľvek hráč začne poslednú jamku zápasu. Keď sa hráč dozvie o faktoch, požiadavka na rozhodnutie musí byť vznesená pred tým, ako ktorýkoľvek hráč *zahrá* ranu na začatie ďalšej jamky.
 - » Keď sa hráč dozvie o faktoch počas alebo po dohratí poslednej jamky zápasu. Požiadavka na rozhodnutie musí byť vznesená pred tým, ako je výsledok zápasu konečný (pozri Pravidlo 3.2a(5)).
- Ak hráč nevznesie požiadavku v tomto čase, rozhodnutie nebude *rozhodcom* alebo *Súťažným výborom* vydané a výsledok na spornej jamke (jamkách) zostane v platnosti dokonca, aj keď boli Pravidlá uplatnené nesprávnym spôsobom.

Ak hráč požaduje rozhodnutie o skoršej jamke, rozhodnutie bude dané, len keď sú splnené všetky tri tieto podmienky:

- *Súper* porušil Pravidlo 3.2d(1) (podaním nesprávneho počtu zahratých rán) alebo Pravidlo 3.2d(2) (neinformovanie hráča o treste),
- Požiadavka je založená na faktoch, ktoré hráč nepoznal pred tým, ako ktorýkoľvek hráč zahrál *ranu* na začatie hry na práve hratej jamke alebo ak medzi jamkami, práve dohratej jamky, a
- Po tom ako sa dozvedel fakty, hráč vznesie požiadavku na rozhodnutie načas (ako je uvedené vyššie).

(3) Požiadavka na rozhodnutie vznesená po tom, ako je výsledok zápasu konečný.

Keď hráč vznesie požiadavku na rozhodnutie po tom, ako je výsledok zápasu konečný:

- *Súťažný výbor* rozhodne o hráčovej požiadavke, len ak sú splnené obidve podmienky:
 - » Keď sa hráč dozvie o faktoch, o ktorých nevedel pred tým, ako bol výsledok zápasu konečný, a
 - » *Súper* porušil Pravidlo 3.2d(1) (podaním nesprávneho počtu zahratých rán) alebo Pravidlo 3.2d(2) (neinformovanie hráča o treste) a vedel o porušení pred tým, ako boli výsledky zápasu konečné.
- Nie je časový limit na rozhodnutie v takomto prípade.

(4) Žiadne právo na hru s dvomi loptami. Hráč, ktorý si nie je istý správnym postupom v zápase, nemá dovolené dohrať jamku s dvomi loptami. Tento postup sa uplatňuje len v *hre na rany* (pozri Pravidlo 20.1c).

20.1c Spory o Pravidlách v hre na rany

(1) Žiadne právo rozhodnúť spornú situáciu dohodou. Keď *rozhodca* alebo *Súťažný výbor* nie je k dispozícii v odôvodnenom čase na pomoc v spornej situácii:

- Hráči sú podporovaní navzájom si pomôcť v aplikácii Pravidiel, **ale** nemajú právo rozhodnúť spornú situáciu dohodou a žiadna takáto dohoda nie je záväzná pre žiadneho hráča, *rozhodcu* alebo *Súťažný výbor*.
- Hráč by mal oboznámiť so spornou situáciou *Súťažný výbor* pred odovzdaním jeho *skóre karty*.

(2) Hráči by mali chrániť iných hráčov v súťaži. Chrániť záujmy všetkých ostatných hráčov:

- Ak hráč vie, alebo sa domnieva, že iný hráč porušil, alebo by mohol porušiť Pravidlá, a ďalší hráč toto nerozpozná alebo ignoruje, hráč by to mal oznámiť tomuto hráčovi, hráčovmu *zapisovateľovi*, *rozhodcovi*, alebo *Súťažnému výboru*.
- Toto by malo byť urobené bezodkladne po tom, ako sa hráč o situácii dozvie, nie neskôr ako pred tým, ako tento hráč odovzdá jeho *skóre kartu*, pokiaľ tak nie je možné urobiť.

Ak tak hráč neurobí, *Súťažný výbor* môže diskvalifikovať hráča podľa Pravidla 1.2a ak rozhodne, že toto bolo vážnym prehreškom voči podstate a duchu hry.

(3) Hra dvomi loptami pri neistote, čorobiť Hráč, ktorý si nie je istý správnosťou postupu kým hrá jamku, môže dohrať jamku s dvomi loptami bez trestu:

- Hráč sa musí rozhodnúť hrať dve lopty po vzniku spornej situácie a pred zahratím *rany*.
- Hráč by si mal zvoliť, ktorá lopta sa bude počítať, ak Pravidlá dovoľia postup použitý pre túto loptu, oznámením tejto voľby jeho alebo jej *zapisovateľovi* alebo inému hráčovi pred zahratím *rany*.
- Ak si hráč nezvolí načas, lopta zahratá ako prvá sa automaticky považuje za vybratú.
- Hráč musí oboznámiť so situáciou *Súťažný výbor* pred odovzdaním *skóre karty*, dokonca aj keď hráč dosiahne obidvomi loptami rovnaké výsledky. Hráč je **diskvalifikovaný**, ak on alebo ona tak neurobí.
- Ak hráč zahral *ranu* pred rozhodnutím hrať druhú loptu:
 - » Toto Pravidlo sa vôbec neuplatňuje a výsledok, ktorý sa počíta, je výsledok s loptou zahratou pred rozhodnutím hráča zahrať druhú loptu.
 - » **Ale** hráč nedostáva žiadny trest za hratie druhej lopty.

Druhá lopta hratá podľa tohto Pravidla nie je rovnaká ako *provizórna lopta* podľa Pravidla 18.3.

(4) Rozhodnutie Súťažného výboru o výsledku na jamke. Keď hráč hrá dve lopty podľa (3), *Súťažný výbor* rozhodne, aký je hráčov výsledok na jamke takto:

- Výsledok zvolenou loptou (či už hráčom alebo automaticky) sa počíta, ak Pravidlá dovoľujú postup použitý pre túto loptu.
- Ak Pravidlá nedovoľujú postup pre túto loptu, výsledok s druhou hratou loptou sa počíta, ak Pravidlá dovoľujú postup použitý pre túto loptu.
- Ak Pravidlá nedovoľujú použitý postup ani pre jednu loptu, výsledok zvolenou loptou (či už hráčom alebo automaticky) sa počíta do výsledku, pokiaľ tam nie je *vážne porušenie* zahratím tejto lopty z *nesprávneho miesta*, v opačnom prípade sa počíta výsledok s druhou loptou.
- Ak nastane vážne porušenie hrou obidvoma loptami z *nesprávneho miesta*, hráč je **diskvalifikovaný**.
- Všetky rany zahraté s loptou, ktorá sa nepočíta (vrátane *rán* a všetkých trestných rán, ktoré hráč dostal pri hre výlučne s touto loptou) sa nepočítajú do výsledku na danej jamke.

„Pravidlo povoľujúce postup, ktorý bol použitý“ znamená: a) pôvodná lopta bola hratá ako ležala a hra bola z toho miesta dovolená, alebo b) lopta, ktorá bola zahratá, bola uvedená do hry správnym spôsobom, postupom a na správne miesto podľa pravidiel.

20.2 Rozhodnutia sporov podľa Pravidiel

20.2a Rozhodnutia rozhodcu

Rozhodca je osoba menovaná *Súťažným výborom* na prijímanie rozhodnutí o faktoch a na uplatňovanie Pravidiel.

Rozhodnutím *rozhodcu* založenému na faktoch alebo aplikácii Pravidiel sa musí hráč podriaďiť.

Hráč nemá právo odvolávať sa k *Súťažnému výboru* voči rozhodnutiu *rozhodcu*, ale *rozhodca* môže:

- Požiadat a využiť názor iného *rozhodcu*, alebo
- Môže predniesť rozhodnutie *Súťažnému výboru* na posúdenie,

ale nie je povinný tak urobiť.

Rozhodnutie *rozhodcu* je konečné, takže ak *rozhodca* svojim nesprávnym rozhodnutím povolí hráčovi porušiť Pravidlo, hráč nebude potrestaný. **Ale** kedy môže byť nesprávne rozhodnutie *rozhodcu*, alebo *Súťažného výboru* opravené, pozri Pravidlo 20.2d.

20.2b Rozhodnutia Súťažného výboru

Keď nie je k dispozícii *rozhodca* na prijatie rozhodnutia alebo keď *rozhodca* prednesie rozhodnutie *Súťažnému výboru*:

- Rozhodnutie bude prijaté *Súťažným výborom*, a
- Rozhodnutie *Súťažného výboru* je konečné.

Ak *Súťažný výbor* nemôže dospieť k rozhodnutiu, môže predniesť spornú situáciu komisii pre pravidlá R&A, ktorej rozhodnutie je konečné.

20.2c Uplatňovanie štandardu „voľného oka“ pri využívaní video dôkazov

Keď *Súťažný výbor* rozhoduje o sporných otázkach o faktoch na prijatie rozhodnutia, použitie video dôkazov je limitované štandardom „voľného oka“:

- Ak fakty zobrazené na videu nemohli byť jasne spozorované voľným okom, takýto videodôkaz nebude zohľadnený, dokonca aj ak naznačuje porušenie Pravidiel.
- **Ale** keď je videodôkaz nebude zohľadnený podľa štandardu „voľného oka“, bude sa považovať za porušenie Pravidiel, ak si bol hráč inak vedomý faktov vyúsťujúcich do porušenia (ako keď hráč cítil dotyk piesku palicou v *pieskovej prekážke*, hoci to nemohlo byť spozorované voľným okom).

20.2d Kedy bude nesprávne rozhodnutie napravené

(1) Nesprávne rozhodnutia. Nesprávne rozhodnutie nastane, keď sa rozhodca alebo Súťažný výbor pokúsili uplatniť Pravidlá, ale urobili to nesprávne. Príklady nesprávnych rozhodnutí zahŕňajú:

- Uplatnenie nesprávneho trestu, alebo neuplatnenie trestu,
- Použitie Pravidla, ktoré neplatí, alebo neexistuje, a
- Nesprávny výklad Pravidla a jeho nesprávne použitie.

Ak sa neskôr zistí, že rozhodnutie *rozhodcu*, alebo *Súťažného výboru* je *nesprávne*, rozhodnutie bude opravené, ak je to možné podľa Pravidiel. Ak je na to príliš neskoro, platí nesprávne rozhodnutie.

Ak hráč poruší Pravidlo na základe odôvodneného nepochopenia pokynov *rozhodcu*, alebo *Súťažného výboru* počas kola, alebo keď je hra zastavená podľa pravidla 5.7a (ako napríklad zdvihnutie lopty *v hre*, keď to Pravidlá nepovoľujú), nebude udelený žiadny trest a pokyn sa považuje za nesprávne rozhodnutie.

Pozri postupy Súťažného výboru, sekcia 6C (čo by mal *Súťažný výbor* robiť *v prípade nesprávneho rozhodnutia*).

(2) Administratívne chyby. Administratívna chyba je procesná chyba vo vzťahu k administrácii súťaže a nie je daná lehota na jej odstránenie, a to ani po konečnom výsledku zápasu, alebo po uzavretí súťaže *v hre na rany*. Administratívna chyba je niečo iné ako nesprávne rozhodnutie. Príklady administratívnych chýb:

- Nesprávny výpočet výsledku nerozhodného výsledku *v hre na rany*,
- Nesprávny výpočet hendikepu, ktorého výsledkom je, že súťaž vyhral nesprávny hráč a
- Udelenie ceny nesprávnemu hráčovi po tom, čo skóre víťaza nebolo zverejnené.

V týchto situáciách by sa mala chyba opraviť a výsledky súťaže by sa mali zodpovedajúcim spôsobom upraviť.

20.2e Diskvalifikácia hráčov po tom, ako sú výsledky zápasu alebo súťaže konečné

(1) Hra na jamky. Nie je žiadny časový limit na diskvalifikáciu podľa Pravidla 1.2 (vážny prehrešok) alebo Pravidla 1.3b(1) (zámerné ignorovanie známeho porušenia alebo trestu, alebo uzavretie dohody s iným hráčom o ignorovaní akéhokoľvek Pravidla alebo trestu, o ktorom vedia, že sa uplatňuje).

Toto môže byť vykonané dokonca aj po tom, ako sú výsledky zápasu konečné (pozri Pravidlo 3.2a(5)).

Na to, kedy *Súťažný výbor* rozhodne, keď je žiadosť vznesená po tom ako sú výsledky zápasu konečné, pozri Pravidlo 20.1b(3).

(2) Hra na rany. Obvykle, trest nesmie byť pridaný, alebo napravený po ukončení súťaže *na rany*, čo je:

- Keď sa výsledky stanú konečným spôsobom určeným *Súťažným výborom*, alebo
- *V hre na rany*, ktorá je kvalifikáciou pre hru na jamky, keď hráč zahral ranu na začatie jeho prvého zápasu.

Ale hráč musí byť **diskvalifikovaný** dokonca aj po ukončení súťaže, ak:

- Odovzdal skóre kartu s výsledkom na akejkoľvek jamke nižším ako v skutočnosti zahral, z akéhokoľvek iného dôvodu okrem nezarátania jednej alebo viacerých rán, o ktorých pred ukončením súťaže nevedel (pozri Pravidlo 3.3b(3)), alebo
- Vedel pred ukončením súťaže, že on alebo ona porušili akékoľvek iné Pravidlo s trestom diskvalifikácie, alebo
- Zámerne súhlasil s dohodou s iným hráčom o ignorovaní akéhokoľvek Pravidla alebo trestu, o ktorom vedeli, že sa uplatňujú (pozri Pravidlo 1.3b(1)).

Súťažný výbor môže diskvalifikovať hráča podľa Pravidla 1.2 (vážny prehrešok) po tom, ako bola súťaž ukončená.

20.2f Neoprávnený hráč

Neexistuje žiadny časový limit na opravu výsledkov súťaže, keď sa zistí, že hráč, ktorý súťažil, nie je spôsobilý a nespĺňa podmienky súťaže. To platí aj po konečnom výsledku zápasu, alebo po uzavretí súťaže *v hre na rany*.

Za týchto okolností sa ku hráčovi pristupuje, ako keby sa súťaže nezúčastnil, namiesto toho, aby bol diskvalifikovaný a výsledky sa zodpovedajúcim spôsobom upravujú.

20.3 Situácie nezahrnuté v Pravidlách

Akákoľvek situácia nezahrnutá v Pravidlách by mala byť rozhodnutá *Súťažným výborom*:

- Zvážením všetkých okolností, a
- Riešením situácie spôsobom, ktorý je odôvodnený, spravodlivý a konzistentný s postupom, akým sú podobné situácie riešené podľa Pravidiel.

IX

Iné formy hry
PRAVIDLÁ 21-24



PRAVIDLO 21

Iné formy hry jednotlivcov na rany a na jamky

Podstata Pravidla:

Pravidlo 21 sa vzťahuje na ďalšie formy individuálnej hry, vrátane troch foriem hry na rany, kde je vyhodnocovanie odlišné od regulárnej hry na rany: Stableford (vyhodnocovanie na základe bodov pridelovaných na každej jamke); Maximálny výsledok (výsledok na každej jamke je ohraničený maximálne možným výsledkom); a Par/Bogey (vyhodnocovanie ako pri hre na jamky, kde je vyhodnocovaná jamka po jamke).

21.1 Stableford

21.1a Podstata Stablefordu

Stableford je forma hry na rany, v ktorej:

- Výsledok hráča alebo strany na jamke je založený na bodoch pridelovaných na základe porovnania počtu rán (vrátane zahratých rán a trestných rán) hráča alebo strany na jamke s fixným cieľovým výsledkom jamky stanoveným *Súťažným výborom*,
- Súťaž vyhráva hráč alebo strana, ktorá dohrá všetky kolá s najvyšším počtom bodov.

Normálne sa uplatňujú Pravidlá pre hru na rany v Pravidlách 1 – 20, ale čiastočne upravené týmito špecifickými Pravidlami. Pravidlo 21.1 je napísané pre:

- Brutto súťaže, ale môže byť aplikované aj pre hendikepové súťaže, a
- Individuálnu hru, alebo môže byť aplikované aj pre súťaže zahŕňajúcich partnerov ako je upravené Pravidlami 22 (*Štvorhy*) a 23 (*Hra so štyrmi loptami*) a pre Súťaže družstiev, ako je upravené Pravidlom 24.

21.1b Bodovanie v Stableforde

(1) Ako sú získavané body. Body sú pridelované hráčovi za každú jamku porovnaním hráčovo výsledku s cieľovým výsledkom na jamky, ktorým je par pokiaľ *Súťažný výbor* nestanoví iný fixný výsledok:

Jamka dohratá výsledkom	Body
Viac ako jedna rana nad fixný cieľový výsledok alebo neodovzdaný žiadny výsledok	0
Jedna rana nad fixný cieľový výsledok	1
Fixný cieľový výsledok	2
Jedna rana pod fixný cieľový výsledok	3
Dve rany pod fixný cieľový výsledok	4
Tri rany pod fixný cieľový výsledok	5
Štyri rany pod fixný cieľový výsledok	6

Hráč, ktorý *nedohrá jamku* podľa Pravidiel z akéhokoľvek dôvodu, dostáva nula bodov na tejto jamke.

Pre zlepšenie tempa hry, hráči sú podporovaní v ukončení hry na jamke, keď ich výsledok vyústi do nulového počtu bodov.

Jamka je ukončená, keď hráč *dohrá loptu do jamky*, zvolí si nedohrať ju alebo keď jeho výsledok vyústi do nulového počtu bodov.

(2) Zapísaný výsledok na každej jamke. Pre splnenie požiadavky v Pravidle 3.3b na zapisovanie výsledku každej jamky do *skóre karty*:

- Ak je jamka ukončená dohratím lopty do jamky.
 - » Kedy by výsledok vyústil do získania bodov. Na *skóre karte* musí byť uvedený skutočný výsledok.
 - » Keď by výsledok vyústil do nula bodov. Na *skóre karte* môže byť uvedený buď žiadny výsledok, alebo akýkoľvek výsledok, ktorý vyúsťuje do nulového počtu pridelených bodov.
- Ak je jamka ukončená bez dohratia lopty do jamky. Ak hráč *nedohrá jamku* podľa Pravidiel, na *skóre karte* môže byť uvedený, buď žiadny výsledok alebo akýkoľvek výsledok, ktorý vyúsťuje do nulového počtu pridelených bodov.

Súťažný výbor je zodpovedný za vypočítanie koľko bodov hráč dostáva za každú jamku a v hendikepovej súťaži, za aplikáciu hendikepových rán k výsledku zapísanému na každej jamke pred vypočítaním počtu bodov.

Pozri postupy Súťažného výboru, sekcia 5A(5) (podmienky súťaže môžu podporovať, ale nie vyžadovať od hráčov zapísanie počtu bodov za každú jamku do *skóre karty*).



OBRÁZOK 21.1b: BODOVANIE V STABLEFORDE

Meno: Ján KováčDátum: 9.7.2019

Jamka	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Out
Metre	445	186	378	387	181	533	313	412	537	3372
Par	4	3	4	4	3	5	4	4	5	36
J.Kováč	3	3	5	4	4	7	5	4	5	40
Body	3	2	1	2	1	0	1	2	2	14

Jamka	10	11	12	13	14	15	16	17	18	In	Total
Metre	206	424	397	202	541	150	593	137	401	3051	6423
Par	3	4	4	3	5	3	5	3	4	34	70
J.Kováč	3	4	6	3	4	3	4	5	4	36	76
Body	2	2	0	2	3	2	3	0	2	16	30

Zodpovednosti

-  Súťažný výbor
-  Hráč
-  Hráč a zapisovateľ

Podpis zapisovateľa:

Podpis hráča:

21.1c Tresty v Stableforde

Všetky tresty, ktoré platia pre *hru na rany*, platia aj v *Stablefordovej súťaži*, **s výnimkou** porušenia niektorého z týchto piatich Pravidiel, kedy hráč nie je diskvalifikovaný, **ale** dostane **nula bodov** za jamku, na ktorej k porušeniu došlo:

- *Nedohratie jamky* podľa Pravidla 3.3c,
- Nenapravenie chyby pri zahratí z mimo *odpaliska* pri začínaní jamky (pozri Pravidlo 6.1b(2)).
- Nenapravenie chyby pri zahratí *nesprávnej lopty* (pozri Pravidlo 6.3c), alebo
- Nenapravenie chyby pri zahratí z *nesprávneho miesta*, , kedy došlo k *závažnému porušeniu* (pozri Pravidlo 14.7b), alebo
- Nenapravenie chyby zahratia *rany* mimo poradia (pozri Pravidlo 22.3).

Ak hráč poruší akékoľvek iné Pravidlo s trestom diskvalifikácie, hráč je **diskvalifikovaný**.

Po udelení akýchkoľvek trestných rán nemôže byť stablefordové skóre hráča za jamku nižšie ako nula bodov.

21.1d Výnimka k Pravidlu 11.2 v Stableforde

Pravidlo 11.2 sa neuplatňuje v týchto situáciách:

Ak je hráčovu loptu potrebné *dohrať do jamky* na získanie jedného bodu na jamke a akákoľvek iná osoba zámerne vychýli, alebo zastaví loptu v momente, keď nie je žiadna odôvodnená šanca, že môže byť *dohratá do jamky*, nie je žiadny trest pre túto osobu a hráč dostáva nula bodov za jamku.

21.1e Kedy sa kolo v Stableforde končí

Hráčove kolo *končí*, keď hráč:

- *Dohrá jamku* na jehoposlednej jamke (vrátane napravenia chyby, podľa Pravidla 6.1 alebo 14.7b), alebo
- Zvolí si *nedohrať jamku* na poslednej jamke, alebo už nemôže dostať viac bodov ako nula bodov na jamke.

21.2 Maximálny výsledok

21.2a Podstata Maximálneho výsledku

Maximálny výsledok je forma *hry na rany*, v ktorej je výsledok hráča, alebo *strany* na jamke ohraničený maximálnym počtom rán stanovených *Súťažným výborom*, ako napríklad dvakrát par, stanovené číslo alebo netto double bogey.

Obvykle sa uplatňujú Pravidlá pre *hru na rany* v Pravidlách 1 – 20, ale upravené týmito špecifickými Pravidlami. Pravidlo 21.2 je napísané pre:

- Brutto súťaže, ale môže byť aplikované aj pre hendikepové súťaže, a
- Individuálnu hru, ale môže byť aplikované aj pre súťaže zahŕňajúce *partnerov*, ako je upravené Pravidlami 22 (*Štvorhy*) a 23 (*Hra so štyrmi loptami*) a pre Súťaže družstiev, ako je upravené Pravidlom 24.

21.2b Výsledky v Maximálnom výsledku

(1) Hráčov výsledok na jamke. Hráčov výsledok na jamke je založený na počte zahratých rán (vrátane zahratých rán a trestných rán), s **výnimkou**, že hráč dostane iba stanovený maximálny výsledok, dokonca aj keď skutočný počet rán presahuje stanovené maximum.

Hráč, ktorý *nedohrá jamku* podľa Pravidiel z akéhokoľvek dôvodu, dostáva maximálny výsledok na tejto jamke.

Pre zlepšenie tempa hry, hráči sú podporovaní v ukončení hry na jamke, keď ich výsledok dosiahol maximum.

Výsledok je kompletný keď hráč *dohrá jamku*, zvolí si neurobiť tak, alebo keď jeho alebo jej výsledok dosiahol maximum.

(2) Zapísaný výsledok na každej jamke. Pre splnenie požiadavky v Pravidle 3.3b na zapisovanie výsledku na každej jamke do *skóre karty*:

- Ak je jamka ukončená dohratím lopty do jamky.
 - » Keď je výsledok nižší ako maximum. Na *skóre karte* musí byť uvedený skutočný výsledok.
 - » Keď je výsledok rovnaký, alebo vyšší ako maximum. Na *skóre karte* môže byť uvedený buď žiadny výsledok, alebo akýkoľvek výsledok rovnajúci sa maximu, alebo vyšší ako maximum.
- Ak je jamka ukončená bez dohratia lopty do jamky. Ak hráč nedohrá jamku podľa Pravidiel, na *skóre karte* môže byť uvedený buď žiadny výsledok, alebo akýkoľvek výsledok rovnajúci sa maximu, alebo vyšší ako maximum.

Súťažný výbor je zodpovedný za prispôsobenie hráčovho výsledku vzhľadom na maximum na každej jamke, za ktorú je na *skóre karte* buď žiadny, alebo akýkoľvek výsledok nad maximum a v hendikepovej súťaži, za aplikáciu hendikepových rán.

21.2c Tresty v Maximálnom výsledku

Všetky tresty, ktoré sa uplatňujú v *hre na rany* sa uplatňujú aj v *Maximálnom výsledku*, s **výnimkou**, že hráč, ktorý poruší ktoréhoľvek z týchto piatich Pravidiel, nie je diskvalifikovaný, **ale** dostáva **maximálny výsledok** na jamke, na ktorej k porušeniu došlo:

- *Nedohratie do jamky*, Pravidlo 3.3.c
- Nenapravenie chyby zahratia rany z priestoru mimo *odpaliska* pri začatí jamky (pozri Pravidlo 6.1b(2)),
- Nenapravenie chyby zahratia rany *nesprávnou loptou* (pozri Pravidlo 6.3c)
- Nenapravenie chyby zahratia rany z *nesprávneho miesta*, kedy došlo k *závažnému porušeniu* (pozri Pravidlo 14.7b), alebo
- Nenapravenie chyby zahratia *rany* mimo poradia (pozri Pravidlo 22.3).

Ak hráč poruší akékoľvek iné Pravidlo s trestom diskvalifikácie, hráč je **diskvalifikovaný**.

Po uplatnení akýchkoľvek trestných rán, hráčov výsledok na jamke nemôže byť vyšší ako maximálny výsledok stanovený *Súťažným výborom*.

21.2d Výnimka k Pravidlu 11.2 v Maximálnom výsledku

Pravidlo 11.2 sa neuplatňuje v týchto situáciách:

Ak je potrebné *dohrať* hráčovu loptu do jamky na výsledok nižší ako maximálny výsledok a akákoľvek iná osoba zámerne vychýli, alebo zastaví loptu v momente, keď nie je žiadna odôvodnená šanca, že môže byť *dohratá* do jamky, nie je žiadny trest pre túto osobu a hráč dostáva maximálny výsledok na jamke.

21.2e Kedy sa kolo v Maximálnom výsledku končí

Hráčove kolo končí keď hráč:

- Dohrá jamku na jeho alebo jej poslednej jamke (vrátane napravenia chyby, ako je podľa Pravidla 6.1 alebo 14.7b).
- Zvolí nedohrať jamku na poslednej jamke alebo už dostane maximálny výsledok na jamke.

21.3 Par/Bogey

21.3a Podstata Par/Bogey

Par/Bogey je forma *hry na rany*, v ktorej sa využíva vyhodnocovanie ako v *hre na jamky*:

- Hráč alebo *strana* vyhráva, alebo prehráva jamku dohratím jamky nižším počtom rán, alebo vyšším počtom rán ako je fixný cieľový výsledok jamky stanovený *Súťažným výborom*.
- Súťaž vyhráva hráč alebo *strana* s celkovým najvyšším počtom vyhratých jamiek ako prehratých jamiek (čo je, odpočítanie prehratých jamiek od vyhratých jamiek).

Uplatňujú sa Pravidlá pre *hru na rany* v Pravidlách 1 – 20, ale upravené týmito špecifickými Pravidlami. Pravidlo 21.3 je napísané pre:

- Brutto súťaže, ale môže byť aplikované aj pre hendikepové súťaže, a
- Individuálnu hru, alebo môže byť aplikované aj pre súťaže zahŕňajúcich *partnerov*, ako je upravené Pravidlami 22 (*Štvorhry*) a 23 (*Hra so štyrmi loptami*) a pre súťaže družstiev, ako je upravené Pravidlom 24.

21.3b Bodovanie v Par/Bogey

(1) Ako sú jamky vyhraté alebo prehraté. Vyhodnocovanie je rovnaké ako v *hre na jamky*, ktoré jamky sú vyhraté alebo prehraté porovnaním hráčovho počtu rán (vrátane zahratých rán a trestných rán) s fixným cieľovým výsledkom (typický je par alebo bogey) stanoveným *Súťažným výborom*:

- Ak je hráčov výsledok nižší počet rán ako fixný výsledok, hráč vyhráva jamku.
- Ak je hráčov výsledok rovnaký ako fixný výsledok, na jamke je remíza (tiež známe ak poľená jamka).
- Ak je hráčov výsledok vyšší ako fixný výsledok, alebo nie je odovzdaný žiadny výsledok, hráč prehráva jamku.

Hráč, ktorý *nedohrá jamku* podľa Pravidiel z akéhokoľvek dôvodu prehráva jamku.

Pre zlepšenie tempa hry, hráči sú podporovaní v ukončení hry na jamke, keď ich výsledok je vyšší ako fixný výsledok na jamke (ako keď prehrali jamku).

Jamka je ukončená, keď hráč *dohrá loptu do jamky*, zvolí si nedohrať ju alebo keď jeho alebo jej výsledok je vyšší ako fixný výsledok.

(2) Zapísaný výsledok na každej jamke. Pre splnenie požiadavky v Pravidle 3.3b na zapisovanie výsledku na každej jamke do *skóre karty*:

- Ak je jamka ukončená dohratím lopty do jamky.
 - » Keď výsledok vyústi do výhry jamky, alebo remízy. Na *skóre karte* musí byť uvedený skutočný výsledok.
 - » Keď výsledok vyústi do prehry na jamke. Na *skóre karte* musí byť uvedený, buď žiadny výsledok, alebo akýkoľvek výsledok, ktorý vyústi do prehratia jamky.
- Ak je jamka ukončená bez dohratia lopty do jamky. Ak hráč *nedohrá jamku* podľa Pravidiel, na *skóre karte* môže byť uvedený, buď žiadny výsledok alebo akýkoľvek výsledok, ktorý vyústi do prehratia jamky.

Súťažný výbor je zodpovedný za rozhodnutie, či hráč vyhral, prehral alebo remizoval každú jamku a v hednikepovej súťaži, za aplikáciu hendikepových rán k výsledku zapísanému na každej jamke pred rozhodnutím o výsledku jamky.

Výnimka – žiadny trest, ak nie je žiadny vplyv navýsledok na jamke: Ak hráč odovzdá *skóre kartu* s výsledkom na jamke nižším ako skutočný výsledok, ale toto neovplyvní či jamku vyhral, prehral alebo remizoval, nie je žiadny trest podľa Pravidla 3.3b.

Pozri postupy Súťažného výboru, sekcia 5A(5) (podmienky súťaže môžu podporovať, ale nie vyžadovať od hráčov zapísanie výsledku jamky do *skóre karty*).

21.3c Tresty v Par/Bogey

Všetky trestné rany, ktoré sa uplatňujú v *hre na rany*, budú uplatnené tiež v *hre Par/Bogey*, s výnimkou, že hráč, ktorý poruší ktorékoľvek z týchto piatich Pravidiel, nie je diskvalifikovaný, ale **stráca (prehráva) jamku**, na ktorej k porušeniu došlo:

- *Nedohratie do jamky*, Pravidlo 3.3.c
- Nenapravenie chyby zahratia rany z priestoru mimo *odpaliska* pri začatí jamky (pozri Pravidlo 6.1b(2)),
- Nenapravenie chyby zahratia rany *nesprávnou loptou* (pozri Pravidlo 6.3c)
- Nenapravenie chyby zahratia rany z *nesprávneho miesta*, kedy došlo k *závažnému porušeniu* (pozri Pravidlo 14.7b), alebo
- Nenapravenie chyby zahratia *rany* mimo poradia (pozri Pravidlo 22.3).

Ak hráč poruší akékoľvek iné Pravidlo s trestom diskvalifikácie, hráč je **diskvalifikovaný**.

Po uplatnení akýchkoľvek trestných rán, hráč môže byť potrestaný maximálne stratou jamky, teda prehrou na jamke.

21.3d Výnimka k Pravidlu 11.2 v Par/Bogey

Pravidlo 11.2 sa neuplatňuje v týchto situáciách:

Ak je potrebné dohrať hráčovu loptu do *jamky* na remízu na jamke a akákoľvek iná osoba zámerne vychýli, alebo zastaví loptu v momente, keď nie je žiadna odôvodnená šanca, že môže byť *dohratá do jamky*, nie je žiadny trest pre túto osobu a hráč stráca (prehráva) jamku.

21.3e Kedy končí kolo v Par/Bogey

Hráčove *kolo* končí keď hráč:

- *Dohrá jamku* na jeho alebo jej poslednej jamke (vrátane napravenia chyby, podľa Pravidla 6.1 alebo 14.7b), alebo
- Zvolí si *nedohrať jamku* na poslednej jamke alebo už jamku prehral.

21.4 Hra na jamky s tromi loptami

21.4a Podstata Hry s tromi loptami na jamky

Hra s tromi loptami na jamky je forma *hry na jamky*, v ktorej:

- Každý z troch hráčov hrá individuálny zápas proti zvyšným dvom hráčom v rovnaký čas, a
- Každý hráč hrá jednu loptu, ktorá je použitá v oboch jeho zápasoch.

Obvykle sa Pravidlá pre *hru na jamky* v Pravidlách 1 – 20 sa uplatňujú na všetky tri zápasy, s **výnimkou** keď sa tieto špecifické Pravidlá uplatňujú v dvoch situáciách, v ktorých pri uplatnení normálnych Pravidiel v jednom zápase by mohlo dôjsť ku konfliktu pri ich uplatňovaní v inom zápase.

21.4b Hratie mimo poradia

Ak hráč hrá mimo poradia v akomkoľvek zápase, *súper*, ktorý mal hrať prvý môže zrušiť *ranu* podľa Pravidla 6.4a(2):

Ak hráč hral mimo poradia v oboch zápasoch, každý *súper* si môže jej zrušiť, či zrušiť *ranu* v jeho alebo jej zápase s hráčom.

Ak je hráčova *rana* zrušená len v jednom zápase:

- Hráč musí pokračovať v hre s pôvodnou loptou v druhom zápase.
- Toto znamená, že hráč musí dohrať jamku hratím samostatnej lopty v každom zápase.

21.4c Lopta alebo markovátka zdvihnuté ,alebo pohnuté jedným súperom

Ak *súper* dostáva **jednu trestnú ranu** za zdvihnutie hráčovej lopty, alebo *markovátka* alebo za spôsobenie pohnutia lopty, alebo *markovátka* podľa Pravidla 9.5b alebo 9.7b, tento trest sa uplatňuje len v zápase s týmto hráčom.

Súper nedostáva žiadny trest v jeho alebo jej zápase s druhým hráčom.

21.5 Iné formy golfovej hry

Hoci sa Pravidlá 3,21,22 a 23 špecificky vzťahujú len na určité formy hry, golf sa môže a často aj hrá v mnohých iných formách, ako sú scrambles alebo greensomes.

Pravidlá je možné využívať na reguláciu hry aj v týchto a ďalších formách hry.

Pozri postupy Súťažného výboru, sekcia 9 (odporúčané spôsoby prispôsobenia Pravidiel pre ďalšie bežné formy hry).

PRAVIDLO 22

Štvorhry (známe aj ako striedavá rana)

Podstata Pravidla:

Pravidlo 22 sa vzťahuje na Štvorhry (hrané buď v hre na jamky, alebo v hre na rany), pri ktorých dvaja partneri súťažia spoločne ako jedna strana hraním v striedavom poradí jednou loptou. Pravidlá pre túto formu hry sú v podstate rovnaké ako pre individuálnu hru, s výnimkou požiadavky na partnerov striedať sa pri zahrávaní rany na začatie hry na jamke a dohrať každú jamku striedaním sa pri ranách.

22.1 Podstata Štvorhier

Štvorhry (tiež známe ako striedavá rana) je forma hry zahŕňajúca *partnerov* (buď v hre na jamky alebo hre na rany), pri ktorej dvaja *partneri* súťažia ako jedna *strana* hratím jednej lopty v striedavom poradí na každej jamke.

Pravidlá 1 – 20 sa uplatňujú na túto formu hry (pričom je *strana* hrajúca jednou loptou to isté ako individuálny hráč), ale upraveným spôsobom týmito špecifickými Pravidlami.

Variáciou tejto hry je forma hry na jamky (známou ako Trojhra, pri ktorej individuálny hráč súťaží proti *strane* z dvoch *partnerov*, ktorí hrajú striedavé rany podľa týchto špecifických Pravidiel.

22.2 Ktorýkoľvek z partnerov môže zastupovať stranu

Keďže obidvaja *partneri* súťažia ako jedna *strana* hrajúca len jednou loptou:

- Ktorýkoľvek *partner* môže vykonať akýkoľvek dovolený úkon za stranu pred zahratím *rany*, ako je *označenie* miesta lopty a zdvihnutie, *vrátenie* alebo *spustenie* a umiestnenie lopty, bez ohľadu na to, ktorý *partner* je za *stranu* na rade pre nasledujúcu ranu.
- *Partner* a jeho *nosič* môže pomáhať druhému *partnerovi* akýmkoľvek spôsobom, akým má *nosič druhého partnera* dovolené pomáhať (ako je dať alebo sa ho opýtať na *radu* a vykonávať iné úkony dovolené podľa Pravidla (10)), **ale** nesmie poskytnúť žiadnu inú pomoc, akú nemá *nosič druhého partnera* dovolenú poskytnúť podľa Pravidiel.
- Akýkoľvek úkon alebo porušenie Pravidiel ktorýmkoľvek *partnerom*, alebo ich *nosičom* sa uplatňuje pre *stranu*.

V hre na rany, len jeden z *partnerov* je potrebný na podpísanie výsledkov strany na jamkách na *skóre karte* (pozri Pravidlo 3.3b).

22.3 Strana sa musí striedať pri zahrávaní rán

Na každej jamke, *partneri* musia každú *ranu* za *stranu* odohrať v striedavom poradí:

- Jeden *partner* musí hrať prvý za *stranu* z *odpaliska* na všetkých nepárnych jamkách, kým druhý *partner* musí hrať prvý za *stranu* z *odpaliska* na všetkých párnych jamkách.
- Po prvej *rane* za *stranu* na *odpalisku* jamky sa *partneri* musia pri ďalších *ranách* striedať po zvyšok jamky.
- Ak je *rana* zrušená, alebo sa inak nepočíta podľa akéhokoľvek Pravidla (s výnimkou, keď je *rana* zahratá v nesprávnom poradí porušením tohto Pravidla), rovnaký *partner*, ktorý zahrál *ranu* musí zahráť nasledujúcu *ranu* za *stranu*.
- Ak sa *strana* rozhodne hrať *provizórnu loptu*, tá musí byť zahratá *partnerom*, ktorý je na rade za *stranu* zahráť nasledujúcu *ranu*.

Akéhokoľvek trestné rany, ktoré *strana* dostáva, neovplyvňujú poradie *partnerov* pri striedaní.

Trest za zahratie rany v nesprávnom poradí pri porušení Pravidla 22.3: Všeobecný trest.

V *hre* na rany, *strana* musí napraviť chybu:

- Správny *partner* musí zahráť *ranu* z miesta, z ktorého *strana* zahrála prvú *ranu* v nesprávnom poradí (pozri Pravidlo 14.6).
- *Rana* zahratá v nesprávnom poradí a všetky ďalšie rany pred napravením chyby (vrátane zahratých rán a akýchkoľvek trestných rán zahratých výlučne s touto loptou) sa nepočítajú.
- Ak *strana* nenapraví chybu pred zahratím *rany* na začatie ďalšej jamky, alebo v prípade poslednej jamky *kola*, pred odovzdaním *skóre karty*, *strana* je **diskvalifikovaná**.

22.4 Začatie kola

22.4a Partner, ktorý hrá ako prvý

Strana si môže zvoliť, ktorý *partner* bude hrať z prvého *odpaliska* na začatie *kola*, pokiaľ podmienky súťaže neurčujú, ktorý *partner* musí hrať prvý.

Kolo sa pre *stranu* začína, keď tento *partner* zahrá *ranu* na začatie prvej jamky *strany*.

22.4b Čas štartu a miesto štartu

Pravidlo 5.3a sa uplatňuje odlišne ku každému *partnerovi*, čo je založené na tom kto bude hrať prvý za *stranu*:

- *Partner*, ktorý bude hrať ako prvý, musí byť pripravený na hru v čase štartu a na mieste štartu, a musí začať v (a nie pred) tomto čase.
- *Partner*, ktorý bude hrať ako druhý, musí byť prítomný v čase štartu, buď na mieste štartu, alebo na jamke blízko miesta, kde sa očakáva zastavenie lopty zahratej z *odpaliska*.

Ak žiadny z *partnerov* nie je prítomný týmto spôsobom, *strana* porušuje Pravidlo 5.3a.

22.5 Partneri môžu zdieľať palice

Pravidlo 4.1b(2) je upravené tak, aby dovoľovalo *partnerom* zdieľať palice, za podmienky, že celkový počet palíc, ktoré majú spolu, nie je viac ako 14.

22.6 Obmedzenia pre postavenie partnera za hráčom pri rane

Okrem obmedzení v Pravidle 10.2b(4), hráč nesmie stáť na predĺžení *linie hry* za loptou, alebo v jej blízkosti, kým jeho *partner* hrá, aby získal informácie pre ďalšiu *ranu*, ktorú bude *strana* hrať.

Trest za porušenie Pravidla 22.6: Všeobecný trest.

PRAVIDLO 23

Hra so štyrmi loptami

Podstata Pravidla:

Pravidlo 23 sa vzťahuje na hru so štyrmi loptami (hranú buď formou hry na jamky, alebo na rany), v ktorej partneri súťažia ako strana s tým, že každý z nich hrá samostatnú loptu. Výsledkom strany na jamke je nižší výsledok partnerov na tejto jamke.

23.1 Podstata Hry so štyrmi loptami

Hra so štyrmi loptami je forma hry (buď v *hre na jamky* alebo v *hre na rany*) zahŕňajúca partnerov, v ktorej:

- Dvaja *partneri* súťažia spolu ako *strana*, s tým že každý hráč hrá jeho vlastnú loptu, a
- Výsledkom *strany* na jamke je nižší výsledok z *partnerov* na tejto jamke.

Pravidlá 1 – 20 sa uplatňujú na túto formu hry, ale upraveným spôsobom týmito špecifickými Pravidlami.

Variáciou tejto hry je forma *hry na jamky*, známou ako najlepšia lopta, pri ktorej individuálny hráč súťaží proti *strane* zloženej z dvoch alebo troch *partnerov* a každý *partner* hrá vlastnú loptu podľa Pravidiel, ale upraveným spôsobom týmito špecifickými Pravidlami. (Pre najlepšiu loptu s tromi *partnermi* za *stranu*, každý odkaz na druhého *partnera* znamená druhých dvoch *partnerov*).

23.2 Bodovanie v Hre so štyrmi loptami

23.2a Bodovanie strany v hre na jamky a v hre na rany

- Keď obidvaja partneri dohrajú jamku, alebo inak ukončia jamku podľa Pravidiel. Nižší výsledok je výsledok strany na jamke.
- Keď len jeden partner dohrá jamku, alebo inak ukončí jamku podľa Pravidiel. Partnerov výsledok je výsledok strany na jamke. Druhý partner nemusí dohrať jamku.
- Keď žiadny z partnerov nedohrá jamku, alebo inak neukončí jamku podľa Pravidiel. Strana nemá výsledok na tejto jamke, čo znamená:
 - » V *hre na jamky*, *strana* **prehráva jamku**, pokiaľ súperiaci *strana* už nedarovala alebo inak neprehrala jamku.
 - » V *hre na rany*, *strana* je **diskvalifikovaná**, pokiaľ nie je chyba napravená načas podľa Pravidla 3.3c.

23.2b Skóre karta strany v hre na rany

(1) Zodpovednosť strany. Brutto výsledok *strany* na každej jamke musí byť uvedený na jednej *skóre karte*.

Pre každú jamku:

- Brutto výsledok aspoň jedného z *partnerov* musí byť uvedený na *skóre karte*.
- Nie je žiadny trest za uvedenie viacerých výsledkov ako výsledok jedného *partnera* na *skóre karte*.
- Každý výsledok na *skóre karte* musí byť jasne prisúdený konkrétnemu *partnerovi*, ktorý tie výsledky zahral; ak to tak nie je, *strana* je **diskvalifikovaná**.
- Nie je dostačujúce prisúdiť výsledky za stranu všeobecne.

Na podpísanie výsledkov na jamkách na *skóre karte* za *stranu* podľa Pravidla 3.3b(3) je potrebný len jeden partner.

(2) Zodpovednosť Súťažného výboru. *Súťažný výbor* je zodpovedný za rozhodnutie, ktorý výsledok sa *strane* počíta na každej jamke, vrátane uplatnenia hendikepu v hendikepovej súťaži.

- Ak je uvedený na jamke len jeden výsledok, *strane* sa počíta tento výsledok.
- Ak sú na jamke uvedené výsledky oboch *partnerov*:
 - » Ak sú tieto výsledky odlišné, nižší (brutto alebo netto) výsledok sa počíta za *stranu* na tejto jamke.
 - » Ak sú obidva výsledky rovnaké, *Súťažný výbor* môže počítať ktorýkoľvek výsledok. Ak sa ukáže počítaný výsledok ako nesprávny z akéhokoľvek dôvodu, *Súťažný výbor* bude počítať druhý výsledok.

Ak výsledok, ktorý sa počíta za *stranu*, nie je jasne identifikovateľný ako výsledok konkrétneho *partnera*, ktorý ho zahral alebo ak je *partner* diskvalifikovaný pri hre na jamke, *strana* je **diskvalifikovaná**.

23.2c Výnimka k Pravidlu 11.2 v Hre so štyrmi loptami

Pravidlo 11.2 sa neuplatňuje v tejto situácii:

Ak hráčov *partner* už dohral jamku a hráčova lopta v pohybe by musela byť *dohratá* jednou ranou pre nižší výsledok na jamke a akákoľvek osoba zámerné vychýli, alebo zastaví loptu v momente, keď nie je žiadna odôvodnená šanca, že môže byť *dohratá do jamky*, nie je žiaden trest pre túto osobu a hráčova lopta sa nepočíta za *stranu*.

OBRÁZOK 23.2b: BODOVANIE V HRE SO ŠTYRMI LOPTAMI

Meno: Ján Kováč and Katka Kováč Dátum: 9.7.2019

Jamka	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Out
Katka	4	5	4	6	4	3	6			
Ján	5	3	5	6	4	3	5			
Side Score	4	3	5	4	6	4	3	3	5	37

Jamka	10	11	12	13	14	15	16	17	18	In	Total
Katka	5	4	4	4	4	5	3	4			
Ján	5	3	4	4	4	3	5				
Side Score	5	3	4	4	4	4	5	3	4	36	73

Zodpovednosti

-  Súťažný výbor
-  Hráč
-  Hráč a zapisovateľ

Podpis zapisovateľa: Podpis hráča: 

23.3 Kedy kolo začína a končí; kedy je jamka dohratá

23.3a Kedy kolo začína

Kolo pre stranu začína, keď jeden z partnerov zahrá ranu na začatie jeho prvej jamky.

23.3b Kedy sa kolo končí

Kolo pre stranu končí:

- V hre na jamky:
 - » Keď ktorákoľvek strana vyhrala zápas (pozri Pravidlo 3.2a(3)), alebo
 - » Zápas je rozpolený (remizovaný) po poslednej jamke, keď podmienky súťaže umožňujú ukončiť zápas remízou (pozri Pravidlo 3.2a(4)).
- V hre na rany, keď strana dohrá poslednú jamku, buď obidvaja partneri dohrajú jamku (vrátane nápravy chyby, ako je podľa Pravidla 6.1 alebo 14.7b), alebo jeden partner dohrá jamku na poslednej jamke a druhý partner si zvolí tak neurobiť.

23.3c Kedy je jamka dohratá

(1) Hra na jamky. Strana dohrala jamku, keď:

- » Obidvaja partneri dohrali loptu do jamky, alebo mali nasledujúce rany darované

- » Jeden *partner dohral loptu do jamky*, alebo mu ďalší *úder* darovali a druhý *partner* sa buď rozhodol nedohrať *loptu do jamky*, alebo má skóre, ktoré sa nedá započítať pre *stranu*, alebo
- » Výsledok na jamke je rozhodnutý (napríklad, keď je skóre *druhej strany* na jamke nižšie, ako by *strana* mohla dosiahnuť).

(2) Hra na rany. *Strana* dohrala jamku, keď jeden z *partnerov dohral loptu do jamky* a druhý *partner dohral loptu do jamky*, alebo si zvolí tak neurobiť, alebo je diskvalifikovaný na jamke.

23.4 Jeden, alebo obidvaja partneri môžu zastupovať stranu

Strana môže byť zastupovaná jedným *partnerom* počas celého alebo ktorejkoľvek časti *kola*. Nie je potrebné, aby boli obidvaja *partneri* prítomní, alebo ak sú prítomní, obidvaja hrať na každej jamke.

Ak *partner* chýba a neskôr sa dostaví na hru, *partner* môže začať hru na jamke za *stranu* len medzi dvomi jamkami, čo znamená:

- Hra na jamky – Pred tým, ako ktorýkoľvek hráč začne jamku. Ak sa *partner* dostaví len po tom, ako ktorýkoľvek *partner* na akejkoľvek *strane* v zápase začal hru na jamke, tento *partner* môže hrať za *stranu* až na nasledujúcej jamke.
- Hra na rany – Pred tým, ako ktorýkoľvek *partner* začne jamku. Ak sa *partner* dostaví len po tom, ako ktorýkoľvek *partner* začal hru na jamke, tento *partner* môže hrať za *stranu* až na nasledujúcej jamke.

Prichádzajúci *partner*, ktorému nie je dovolené hrať na jamke, stále môže poskytnúť *radu*, alebo pomoc druhému *partnerovi* a vykonať iný úkon pre druhého *partnera* na tejto jamke (pozri Pravidlo 23.5a a 23.5b).

Trest za porušenie Pravidla 23.4: Všeobecný trest.

23.5 Hráčov úkon ovplyvňujúci partnerovu hru

23.5a Hráč má dovolené vykonať akýkoľvek úkon vzťahujúci sa na partnerovu loptu, ktorý môže vykonať hráč

Hoci každý hráč na *strane* musí hrať vlastnú loptu:

- Hráč môže vykonať akýkoľvek úkon vzťahujúci sa na *partnerovu* loptu, ktorý je *partnerovi* dovolený pred zahratím *rany*, ako je *označiť* miesto lopty a zdvihnúť, *vrátiť*, *spustiť* a umiestniť loptu.
- Hráč a hráčov *nosič* môže pomôcť *partnerovi* akýmkoľvek spôsobom, ktorý je dovolený *partnerovmu* *nosičovi* na pomoc (ako je dať alebo vyžiadať *radu* a vykonať iné úkony dovolené podľa Pravidla 10), **ale** nesmie poskytnúť žiadnu inú pomoc, ktorá nie je dovolená *partnerovmu* *nosičovi* podľa Pravidiel.

V *hre na rany*, *partneri* sa nesmú dohodnúť na ponechaní lopty na mieste na *jamkovisku*, na pomoc ktorémukoľvek z nich alebo ktorémukoľvek inému hráčovi (pozri Pravidlo 15.3a).

23.5b Partner je zodpovedný za hráčove úkony

Akýkoľvek úkon vykonaný hráčom, vzťahujúci sa na *partnerovu* loptu, alebo výstroj sa považuje za úkon vykonaný *partnerom*.

Ak hráčov úkon by bol porušením Pravidla, ak by bol vykonaný *partnerom*:

- *Partner* porušil Pravidlo a dostáva príslušný trest (pozri Pravidlo 23.9a).
- Toto sú príklady, keď hráč poruší Pravidlo tým, že:
 - » *Zlepší podmienky ovplyvňujúce ranu*, ktorú ide zahrať *partner*,
 - » Náhodne spôsobí pohnutie *partnerovej* lopty, alebo
 - » *Neoznačí miesto partnerovej* lopty pred jej zdvihnutím.

Toto sa tiež uplatňuje aj na úkony hráčovho *nosiča* vzťahujúce sa na *partnerovu* loptu, ktoré by boli porušením Pravidla, ak by boli vykonané *partnerom* alebo *partnerovým nosičom*.

Ak úkony hráča alebo hráčovho *nosiča* ovplyvnia hru aj hráčovej vlastnej lopty, aj *partnerovej* lopty, pozri Pravidlo 23.9a(2) na zistenie, kedy sa trest uplatňuje na obidvoch *partnerov*.

23.6 Poradie v hre pre stranu

Partneri môžu hrať podľa poradia, ktoré *strana* považuje za najlepšie.

Toto znamená, že keď je na rade hráč podľa Pravidla 6.4a (*hra na jamky*) alebo 6.4b (*hra na rany*), ktorýkoľvek hráč, alebo jeho *partner* môže hrať ako ďalší.

Výnimka – Pokračovanie v hre na jamke po darovaní rany v hre na jamky:

- Hráč nesmie pokračovať v hre na jamke po tom, ako bola jeho nasledujúca rana darovaná a mohlo by to pomôcť jeho alebo jej *partnerovi*.
- Ak tak hráč urobí, jeho výsledok na jamke zostáva bez trestu, **ale** *partnerov* výsledok na jamke sa nemôže za *stranu* počítať.

23.7 Partneri môžu zdieľať palice

Pravidlo 4.1b(2) je upravené tak, aby dovoľovalo *partnerom* zdieľať palice, za podmienky, že celkový počet palíc, ktoré majú spolu nie je viac ako 14.

23.8 Obmedzenia pre postavenie hráča za partnerom počas zahrávania rany

Okrem obmedzení v pravidle 10.2b(4), hráč nesmie stáť na predĺžení *čiar* hry za loptou, alebo v jej blízkosti, kým jeho *partner* hrá *ranu*, aby získal informácie pre svoju (hráčovu) ďalšiu *ranu*.

Trest za porušenie Pravidla 23.8: Všeobecný trest.

23.9 Kedy sa tresty uplatňujú len na jedného partnera, alebo sa uplatňujú na oboch partnerov

Keď hráč dostáva trest za porušenie Pravidla, trest sa môže uplatňovať buď na tohto hráča samostatne, alebo na oboch *partnerov (stranu)*. Toto závisí na treste a forme hry

23.9a Tresty iné ako diskvalifikácia

(1) Trest sa obvykle uplatňuje len pre hráča, nie partnera. Keď hráč dostáva trest iný ako diskvalifikácia, trest sa normálne uplatňuje len na hráča a nie jeho alebo jej *partnera*, s **výnimkou** týchto situácií popísaných v (2).

- Akékoľvek trestné rany sú pridané len k hráčovmu výsledku, nie k výsledku *partnera*.
- V *hre na jamky* hráč, ktorý dostáva **všeobecný trest (strata jamky)** nemá žiadny výsledok, ktorý sa môže počítať *strane* na tejto jamke; **ale** tento trest nemá žiadny vplyv na *partnera*, ktorý môže pokračovať v hre za *stranu* na tejto jamke.

(2) Tri situácie, kde sa hráčov trest tiež uplatňuje aj na partnera.

- Keď hráč poruší Pravidlo 4.1b (limit 14 palíc; zdieľanie, prídanie alebo nahradenie palíc). V *hre na jamky*, *strana* dostáva trest (**úprava výsledku zápasu**); a v *hre na rany*, *partner* tiež dostáva **rovnaký trest** ako hráč.
- Keď porušenie Pravidla hráčom pomáha *partnerovi* v hre. Aj v *hre na jamky*, aj v *hre na rany*, *partner* dostáva **rovnaký trest** ako hráč.
- V *hre na jamky*, keď porušenie Pravidla hráčom uškodí *súperovej hre*. *Partner* tiež dostáva **rovnaký trest** ako hráč.

Výnimka – hráč, ktorý zahrá ranu s nesprávnou loptou sa nepovažuje za hráča pomáhajúceho partnerovi v hre, alebo za hráča škodiaceho súperovi.

- Len hráč (nie *partner*) dostáva **všeobecný trest** za porušenie Pravidla 6.3c.
- Toto platí, či lopta zahratá ako *nesprávna lopta* patrí *partnerovi*, *súperovi* alebo komukoľvek inému.

23.8b Tresty diskvalifikácie

(1) Kedy znamená porušenie Pravidla hráčom diskvalifikáciu strany. *Strana* je **diskvalifikovaná**, ak ktorýkoľvek *partner* dostáva trest diskvalifikácie podľa akéhokoľvek z týchto Pravidiel:

- Pravidlo 1.2 Štandardy správania sa hráča
- Pravidlo 1.3 Hra podľa Pravidiel
- Pravidlo 4.1a Palica schválená na zahratie rany
- Pravidlo 4.1c Postup na vyhlásenie palice za palicu mimo hry

- Pravidlo 4.2a Lopty schválené na hru kola
- Pravidlo 4.3 Použitie výstroja
- Pravidlo 5.6a Neodôvodnené zdržiavanie
- Pravidlo 5.7b Povinnosti hráča pri prerušení hry Súťažným výborom
- Pravidlo 6.2b Pravidlá pre odpalisko

Len v hre na jamky:

- Pravidlo 3.2c Uplatnenie hendikepov v hendikepovom zápase

Len v hre na rany:

- Pravidlo 3.3b(2) Hráčova zodpovednosť: podpísanie a odovzdanie skóre karty
- Pravidlo 3.3b(3) Nesprávny výsledok na jamke
- Pravidlo 5.2b Tréning na ihrisku pred kolom, alebo medzi kolami
- Pravidlo 23.2b Skóre karta strany v hre na rany

(2) Kedy znamená porušenie Pravidla obidvomi hráčmi diskvalifikovanie strany.

Strana je **diskvalifikovaná**, keď obidvaja *partneri* dostávajú trest diskvalifikácie podľa akéhokoľvek z týchto Pravidiel:

- Pravidlo 5.3 Začatie a ukončenie kola
- Pravidlo 5.4 Hra v skupinách
- Pravidlo 5.7a Kedy hráči môžu, alebo musia zastaviť hru
- Pravidlo 5.7c Čo hráči musia urobiť pri obnovení hry

Len v hre na rany:

Strana je **diskvalifikovaná**, ak na tej istej jamke dostanú obaja *partneri* tresty diskvalifikácie podľa akejkoľvek kombinácie týchto Pravidiel:

- Pravidlo 3.3c Nedohratie lopty do jamky
- Pravidlo 6.1b Hra z miesta mimo odpaliska pri začatí hry na jamke
- Pravidlo 6.3c Nesprávna lopta
- Pravidlo 14.7 Hra z nesprávneho miesta.
- Pravidlo 20.1c(3) Nenahlásenie hry dvomi loptami

(3) Kedy porušenie Pravidla jedným hráčom znamená, že nemá platný výsledok na

jamke. Vo všetkých iných situáciách, v ktorých hráč poruší Pravidlo s trestom diskvalifikácie, hráč nie je diskvalifikovaný, **ale** jeho výsledok na jamke, na ktorej k porušeniu došlo sa nemôže počítať do výsledku *strany*.

V *hre na jamky*, ak obidvaja *partneri* porušia takéto Pravidlo na rovnakej jamke, *strana* (**stráca** (**prehráva**) **jamku**).

RULE 24

Súťaže družstiev

Podstata Pravidla:

Pravidlo 24 sa vzťahuje na súťaže družstiev (hraných buď na jamky, alebo na rany), kde viacero hráčov, alebo strán súťaží ako družstvo s výsledkami ich kôl, alebo zápasov kombinovaných tak, aby tvorili celkový výsledok družstva.

24.1 Podstata súťaží družstiev

- „Družstvo“ je skupina hráčov, ktorí hrajú ako individuálni hráči alebo ako *strany* proti ďalším družstvám.
- Ich hra v rovnakej súťaži môže byť tiež súčasťou inej súťaže (ako je individuálna *hra na rany*), ktorá sa koná v rovnaký čas.

Pravidlá 1 – 23 sa uplatňujú v súťaži družstiev, ale upravené týmito špecifickými Pravidlami.

24.2 Podmienky súťaže družstiev

Súťažný výbor rozhoduje o forme hry, ako sa bude vypočítavať celkový výsledok družstva a iných podmienkach súťaže, ako:

- V *hre na jamky*, počet bodov pridelených za víťazstvo alebo remízu v zápase.
- V *hre na rany*, počet výsledkov započítavaných do každého celkového výsledku družstva.
- Či súťaž môže skončiť remízou, a ak nie, ako bude rovnaký výsledok rozhodnutý.

24.3 Kapitán družstva

Každé družstvo môže menovať kapitána družstva na vedenie družstva a prijímanie rozhodnutí za družstvo, napr., ktorí hráči z rovnakého družstva budú hrať, v ktorých *kolách*, alebo zápasoch, v akom poradí budú hrať a ktorí budú hrať spoločne ako *partneri*.

Kapitán družstva môže byť hráč hrajúci v súťaži.

24.4 Rada dovolená v súťaži družstiev

24.4a Osoba, ktorej je dovolené dávať rady družstvu (poradca)

Súťažný výbor môže dovoliť každému družstvu menovať jednu osobu („poradcu“), ktorá môže dávať *radu* a inú pomoc dovolenú v Pravidle 10.2 hráčom družstva počas *kola* a ktorá môže byť o *radu* požiadaná hráčmi družstva:

- Poradca môže byť kapitán družstva, tréner družstva alebo iná osoba (vrátane člena družstva hrajúceho v súťaži).
- Poradca musí byť predstavený *Súťažnému výboru* pred dávaním rady.
- *Súťažný výbor* môže dovoliť zmeniť poradcu počas *kola* alebo počas súťaže.

Pozri postupy Súťažného výboru, sekcia 8; Vzor miestneho pravidla H-2
(*Súťažný výbor* môže zaviesť Miestne pravidlo dovoľujúce každému družstvu menovať dvoch poradcov.

24.4b Obmedzenie pre poradcu počas jeho hry

Ak je poradcom hráč družstva, nemá dovolené vykonávať túto funkciu počas hratia *kola* v súťaži.

Počas hratia *kola*, poradca sa považuje za hrajúceho člena družstva v zmysle obmedzení týkajúcich sa *rady* v Pravidle 10.2a.

24.4c Žiadna rada medzi členmi jedného družstva, okrem partnerov

S **výnimkou**, keď hrajú spolu ako *partneri* za stranu:

- Hráč nesmie požiadať o *radu*, alebo *dať* radu členovi jeho družstva hrajúceho na *ihrisku*.
- Toto platí, či je člen družstva hrajúci v rovnakej skupine ako hráč, alebo v inej skupine na *ihrisku*.

Pozri postupy Súťažného výboru, sekcia 8; Vzor miestneho pravidla H-5
(v súťažiach družstiev, v *hre na rany*, v ktorých sa hráčov výsledok *kola* počíta len ako súčasť celkového výsledku družstva, *Súťažný výbor* môže zaviesť Miestne pravidlo dovoľujúce členom družstva hrajúcim v rovnakej skupine navzájom si dať *radu*, dokonca aj keď nie sú *partnermi*.)

Trest za porušenie Pravidla 24.4: Všeobecný trest podľa Pravidla 10.2a.



X

Úpravy pre hráčov so zdravotným postihnutím



RULE 25

Úpravy pre hráčov so zdravotným postihnutím

Podstata Pravidla:

Pravidlo 25 poskytuje úpravy určitých Pravidiel golfu, aby hráči so špecifickým postihnutím mohli hrať spravodlivo s hráčmi, ktorí nemajú žiadne zdravotné postihnutie, rovnaké postihnutie, alebo iný typ postihnutia.

25.1 Prehľad

Pravidlo 25 platí pre všetky súťaže, vrátane všetkých foriem hry. Je to kategória zdravotného postihnutia a spôsobilosti hráča, ktorá určuje, či môže použiť konkrétne upravené pravidlá v Pravidle 25.

Pravidlo 25 upravuje niektoré Pravidlá pre hráčov v nasledujúcich kategóriách zdravotného postihnutia:

- hráči, ktorí sú nevidiaci (čo zahŕňa určité úrovne postihnutia zraku),
- hráči, ktorí majú amputácie (čo znamená, že majú poškodenia končatín, prípadne im končatina chýba),
- hráči, ktorí používajú asistenčné mobilné zariadenia, a
- Hráči s mentálnym postihnutím.

Je známe, že existuje veľa hráčov s inými typmi postihnutia (napríklad hráči s neurologickými stavmi, hráči s ortopedickými stavmi, hráči nízkeho veku a hráči, ktorí sú nepočujúci). Na tieto ďalšie kategórie zdravotného postihnutia sa pravidlo 25 nevzťahuje, pretože doteraz nebola stanovená žiadna požiadavka na úpravu Pravidiel golfu pre týchto hráčov.

Pravidlá výstroja sa uplatňujú bez akýchkoľvek zmien, s výnimkou prípadov uvedených v časti 7 Pravidiel výstroja. Informácie o používaní výstroja (iné ako palica alebo lopta) zo zdravotných dôvodov nájdete v pravidle 4.3b.

Pozri postupy Súťažného výboru, sekcia 5D (pre usmernenia o spôsobilosti hráčov a ďalšie usmernenia týkajúce sa Pravidla 25 a súťaží zahŕňajúcich hráčov so zdravotným postihnutím).

25.1 Úpravy pre nevidiacich hráčov

Podstata Pravidla:

Pravidlo 25.2 umožňuje, aby hráčovi, ktorý je nevidiaci (čo zahŕňa určité úrovne zrakového postihnutia), bol k dispozícii súčasne asistent, aj nosič na pomoc s mierením, dáva tiež hráčovi obmedzenú výnimku zo zákazu dotýkať sa piesku v bunkri palicou a umožňuje mu pomoc so zdvíhaním, spúšťaním, umiestňovaním a vrátením lopty.

25.2a Pomoc od asistenta

Hráč, ktorý je nevidiaci, môže dostať pomoc od asistenta:

- Pri zaujatí *postoja*,
- Pri mierení pred zahratím *rany* a
- Tým, že požiada o *radu* a nechá si poradiť.

Asistent má podľa Pravidiel rovnaké postavenie ako *nosič* (pozri Pravidlo 10.3), ale s výnimkami opísanými v Pravidle 25. 2e.

Pre účely Pravidla 10.2a (*rada*) môže hráč požiadať o *radu* a získať *radu* od asistenta, aj *nosiča* súčasne

25.2b Hráčovi je povolený iba jeden asistent

Hráč, ktorý je nevidiaci, môže mať v jednom čase iba jedného asistenta.

Ak má hráč v jednom čase viac ako jedného asistenta, dostane **všeobecný trest** za každú jamku, kde k porušeniu došlo, rovnakým spôsobom, ako je stanovené v Pravidle 10.3a(1) (Hráč má v jednom čase povoleného iba jedného nosiča).

25.2c Úprava Pravidla 10.2b(3) (žiadne nastavenie objektu na pomoc pri mierení, zaujatí postoja, alebo švihy)

Pravidlo 10.2b(3) je upravené tak, že nie je udelený žiadny trest, ak hráč, *nosič*, alebo asistent položí objekt, aby pomohol s mierením, alebo pomohol zaujať *postoj* ku rane, ktorá má nasledovať (napríklad palica položená na zemi, aby ukázala, kam by má hráč zamieriť, alebo umiestniť nohy). **Ale** predmet však musí byť odstránený pred zahratím rany. Ak nie je, hráč dostane **všeobecný trest** za porušenie pravidla 10.2b (3).

25.2d Úprava Pravidla 10.2b(4) (Zakázaný priestor pre nosiča pred tým, ako hráč zahrá ranu)

Pravidlo 10.2b(4) je upravené tak, aby nebol udelený žiadny trest, ak asistent, alebo *nosič* stojí na, alebo blízko predĺženia *línie hry* za loptou, kedykoľvek pred, alebo počas zahratia *rany*, pokiaľ asistent, alebo *nosič* nepomôže hráčovi pri *rane*.

25.2e Zmena Pravidla 10.3 (Nosiči)

Asistent nevidiaceho hráča môže vykonávať aj funkciu *nosiča*, ale nie je povinný tak urobiť.

Hráč môže mať súčasne asistenta, alebo *nosiča*, v takom prípade

- Tento asistent nesmie nosiť ani manipulovať s palicami hráča, s výnimkou vedenia hráča, pomoci hráčovi pri zaujatí *postoja*, alebo mierenia pred ranou, alebo pomoci hráčovi ako zdvorilosť, tak ako je uvedené v definícii *nosiča*.
- Ak tento asistent nesie, alebo manipuluje s palicami hráča v rozpore s týmto Pravidlom, hráč má súčasne dvoch *nosičov* a dostane **všeobecný trest** za každú jamku, kde k porušeniu došlo (pozri Pravidlo 10.3a ods. 1).

25.2f Zmena Pravidla 12.2b ods. 1 (dotknutie sa piesku vedie k trestu)

Pred zahratím *rany* loptou v *pieskovej prekážke* sa nevidiaci hráč môže bez trestu dotknúť piesku v *pieskovej prekážke* palicou:

- V priestore priamo pred loptou, alebo hneď za ňou a
- Pri náprahu na *úder*.

Pri tom však hráč nesmie *zlepšiť polohu* lopty viac, ako by vyplynulo z ľahkého založenia palice.

Pre hráča naďalej platia zákazy v Pravidle 12.2b ods. 1 o úmyselnom dotyku piesku v *pieskovej prekážke* za účelom testovania stavu piesku a dotknutia sa piesku palicou pri cvičnom švihu.

25.2g Zmena Pravidla 14.1b (Kto môže zdvihnúť loptu)

Keď lopta hráča leží na *jamkovisku*, Pravidlo 14.1b je upravené tak, aby aj asistent hráča mohol okrem jeho *nosiča* zdvihnúť loptu bez poverenia hráčom.

25.2h Pomoc pri spustení, umiestňovaní a vrátení lopty na miesto

Pre hráča, ktorý je nevidiaci, sú všetky Pravidlá, ktoré vyžadujú, aby hráč *spustil*, umiestnil alebo *vrátil* loptu na miesto, upravené tak, aby hráč mohol bez obmedzenia udeliť všeobecné povolenie akejkoľvek inej osobe na *spustenie*, umiestnenie a *vrátenie* lopty na miesto.

25.3 Úpravy pre hráčov s amputáciami

Podstata Pravidla:

Pravidlo 25.3 umožňuje hráčom s amputáciami (čo znamená tých, ktorí majú postihnutia v končatinách, aj tých, ktorým končatina chýba), používať protetické zariadenie a zahrať ranu s ukotvením palice a povoľuje pomoc so spustením, umiestnením a vrátením lopty na miesto.

25.3a Štatút protetických pomôcok

Použitie umelej ruky, alebo nohy nie je porušením pravidla 4.3 za predpokladu, že hráč má na to lekársky doklad a *Súťažný výbor* rozhodne, že jej použitie neposkytuje hráčovi žiadnu nespravodlivú výhodu oproti ostatným hráčom (pozri pravidlo 4.3b). Hráči, ktorí majú pochybnosti o používaní zariadenia, by mali túto záležitosť čo najskôr predložiť *Súťažnému výboru*.

Na hráča, ktorý používa protetické zariadenie, sa stále vzťahujú zákazy uvedené v Pravidle 4.3a, teda nesmie používať *zariadenie* abnormálnym, neprimeraným spôsobom.

25.3b Zmena Pravidla 10.1b (Ukotvenie palice) c

Ak hráč s amputáciami, nie je schopný držať a vykonať švih s väčšinou svojich palíc bez ukotvenia, kvôli postihnutiu končatiny, alebo strate končatiny, hráč môže zahrať *ranu* s ukotvením palice bez trestu podľa Pravidla 10.1b.

25.3c Pomoc pri spustení, umiestnení a vrátení lopty na miesto

Pre hráčov s amputáciami sú všetky Pravidlá, ktoré vyžadujú, aby hráč *spustil*, umiestnil alebo *vrátil* loptu na miesto upravené tak, aby hráč mohol bez obmedzenia udeliť všeobecné povolenie akejkoľvek inej osobe na *spustenie*, umiestnenie a *vrátenie* lopty na miesto.

25.3d Zmena definície pojmu “vrátenie lopty na miesto”

Pre hráčov s amputáciami, sa definícia *vrátenie* lopty na miesto (a Pravidlo 14.2b(2)) upraví tak, aby hráč mohol *vrátiť* loptu na miesto buď rukou, alebo použitím iného *výstroja* (napríklad posúvaním lopty palicou).

25.4 Úpravy pre hráčov, ktorí používajú pomôcky na pohyb

Podstata Pravidla:

Pravidlo 25.4 umožňuje hráčovi, ktorý používa pomôcky na pohyb, aby mu súčasne pomáhal asistent, aj nosič a vysvetľuje, ako môže hráč používať pomôcky na pohyb (napríklad invalidný vozík, alebo iné zariadenie na pohyb na kolieskach, prípadne palicu, alebo barlu) na pomoc pri zaujatí postoja a rane, a upravuje určité postupy uplatňovaní úľav.

Pravidlá 25.4a až 25.4k sa vzťahujú na všetky pomôcky na pohyb, vrátane palíc, bariel, invalidných vozíkov a iných pomôcok na pohyb na kolieskach.

Pravidlá 25.4l a 25.4m sa vzťahujú len na invalidné vozíky a iné pomôcky na pohyb na kolieskach.

25.4a Pomoc od asistenta, alebo inej osoby

Hráč, ktorý používa pomôcky na pohyb, môže využiť pomoc od asistenta, alebo akejkolvek inej osoby, vrátane iného hráča pri:

- Zdvihnutí lopty na jamkovisku: Keď loptička hráča leží na *jamkovisku*, Pravidlo 14.1b je upravené tak, aby asistent hráča mohol, rovnako ako *nosič*, zdvihnúť loptu bez súhlasu a poverenia hráča.
- Spúšťanie, umiestňovanie a vrátenie lopty na miesto: Všetky Pravidlá, ktoré vyžadujú, aby hráč *spustil*, umiestnil, alebo *vrátil* loptu na miesto, sú upravené tak, aby hráč mohol bez obmedzenia udeliť všeobecné povolenie akejkolvek inej osobe na *spúšťanie*, umiestňovanie a *vrátenie* lopty na miesto.
- Umiestnenie hráča, alebo pomôcky na pohyb: V súlade s Pravidlom 10.2b(5) môže hráč pred zahratím *rany* získať fyzickú pomoc od akejkolvek osoby, aby pomohla s umiestnením hráča, alebo umiestnením, alebo odstránením pomôcky na pohyb

25.4b Rada od asistenta

Hráč, ktorý používa pomôcku na pohyb, môže požiadať o radu a získať *radu* od asistenta rovnakým spôsobom, ako hráč požiada a dostane *radu* od *nosiča* podľa Pravidla 10.2a (Rada).

Asistent má podľa Pravidiel rovnaké postavenie ako *nosič* (pozri Pravidlo 10.3), ale s výnimkami uvedenými v Pravidle 25.4j.

Pre účely Pravidla 10.2a môže hráč požiadať o radu a získať *radu* od asistenta, aj *nosiča* súčasne.

25.4c Hráč ma povoleného iba jedného asistenta

Hráč, ktorý používa pomôcku na pohyb, môže mať v jednej chvíli iba jedného asistenta.

Ak má hráč súčasne viac ako jedného asistenta, dostane **všeobecný trest** za každú jamku, kde k porušeniu došlo, rovnakým spôsobom, ako je stanovené v Pravidle 10.3a(1) (Hráč má v jednom čase povoleného len jedného nosiča).

25.4d Zmena definície “postoja”

Používanie pomôcky na pohyb hráčom môže ovplyvniť *postoj* vo vzťahu k rôznym Pravidlám, napríklad pri určovaní oblasti zamýšľaného *postoja* podľa Pravidla 8.1a a rozhodovaní, či dochádza k prekážaniu *abnormálnymi podmienkami ihriska* podľa Pravidla 16.1.

Na riešenie tohto problému bola definícia *postoja* upravená tak, aby znamenala “polohu nôh a tela hráča a polohu pomôcky na pohyb, ak sa používa, pri príprave na *ranu*, alebo pri *rane*.”

25.4e Úprava definície pojmu “vrátenie lopty na miesto”

Pre hráčov, ktorí používajú pomôcky na pohyb sa definícia *vrátenia* lopty na miesto (Pravidlo 14.2b(2)) rozširuje tak, aby hráč mohol *vrátiť* loptu na miesto buď rukou, alebo použitím iného *vybavenia* (napríklad posúvaním lopty palicou).

25.4f Uplatňovanie Pravidla 4.3 (Používanie výstroja)

Pravidlo 4.3 sa vzťahuje na používanie pomôcok na pohyb:

- Hráč môže použiť pomôcky na pohyb na pomoc pri svojej hre, ak to povoľujú ustanovenia v Pravidle 4.3b, a
- Hráč, ktorý používa pomôcky na pohyb, stále podlieha zákazom uvedeným v Pravidle 4.3a kvôli neobvyklému používaniu *výstroja*.

25.4g Úprava Pravidla 8.1b(5) s cieľom umožniť používanie pomôcok na pohyb pri zaujatí postoja

Podľa Pravidla 8.1b(5) nebude udelený žiadny trest, ak hráč *zlepší podmienky ovplyvňujúce úder* pevným umiestnením nôh do *postoja*, “vrátane primeraného zaborenia nôh do piesku”.

Pre hráča, ktorý používa pomôcky na pohyb, je Pravidlo 8.1b(5) upravené tak, aby “primerané zaborenie nôh” zahŕňalo:

- Primerané zaborenie pomocou pomôcky na pohyb, alebo
- Primerané úkony na umiestnenie pomôcky na pohyb pri zaujatí *postoja* a snahe vyhnúť sa pošmyknutiu

Ale táto úprava však hráčovi neumožňuje ísť nad tento rámec budovaním *postoja* tak, aby sa pomôcka na pohyb počas švihy nešmýkala, napríklad vytvorením vyvýšeného kopca zo zeminy, alebo piesku, o ktorý sa zariadenie oprie a upevní.

Ak tak hráč urobí, dostane **všeobecný trest** za úpravy povrchu pri budovaní *postoja* v rozpore s Pravidlom 8.1a(3).

25.4h Zmena pravidla 10.1b (Ukotvenie palice)

Ak hráč nie je schopný držať a napriahať s väčšinou svojich palíc bez ukotvenia z dôvodu použitia pomôcky na pohyb, hráč môže aj pri ukotvení palice zahrať *ranu* bez trestu podľa Pravidla 10.1b.

25.4i Zmena Pravidla 10.1c (Zahratie rany pri postoji kolmo oproti línii hry)

Aby sa zohľadnilo, že hráč používa pomôcku na pohyb, Pravidlo 10.1c je upravené tak, že hráč tiež nesmie zahrať *ranu* so žiadnou časťou svojej pomôcky na pohyb zámerne umiestnenou na oboch stranách *línii hry*, alebo sa dotknúť *línii hry*, alebo predĺženia tejto línie za loptou.

25.4j Zmena Pravidla 10.3 (Nosiči)

Asistent hráča, ktorý používa pomôcku na pohyb, môže byť zároveň aj *nosičom* hráča, ale nevyžaduje sa to.

Hráč môže mať súčasne asistenta, aj *nosiča* v prípade:

- Asistent nesmie nosiť, ani manipulovať s palicami hráča, s výnimkou pomoci hráčovi pri zaujatí *postoja*, alebo nastavení pred *ranou*, alebo pri pomoci hráčovi ako zdvorilosti, ako je uvedené v definícii *nosiča*. Tým sa však nemení Pravidlo 10.2b(3) (žiadny objekt nemôže byť umiestnený, na pomoc pri zameraní, zaujatí *postoja*, alebo švihy).
- Ak asistent nesie, alebo manipuluje s palicami hráča v rozpore s týmto Pravidlom, hráč má súčasne dvoch *nosičov* a dostane **všeobecný trest** za každú jamku, kde k porušeniu došlo (pozri pravidlo 10.3a(1)).

25.4k Zmena Pravidla 11.1b ods. 2

Pre hráčov, ktorí používajú pomôcky na pohyb je Pravidlo 11.1b(2) upravené tak, že ak lopta hráča v pohybe hraná z *jamkoviska* náhodne zasiahne pomôcku na pohyb, lopta sa musí hrať tak, ako leží

25.4l Uplatňovanie Pravidla 12.2b(1) pri využívaní pomôcky na pohyb na testovanie stavu piesku v pieskovej prekážke

Podľa Pravidla 12.2b(1) sa hráč nesmie “úmyselne dotknúť piesku v *pieskovej prekážke* rukou, palicou, hrablami, alebo iným predmetom, aby otestoval stav piesku, aby sa dozvedel informácie pre nasledujúcu *ranu*”.

To platí pre použitie pomôcky na pohyb na úmyselné testovanie stavu piesku.

Hráč sa však môže dotknúť piesku svojím pomôcky na pohyb na akýkoľvek iný účel bez trestu.

25.4m Pre hráča používajúceho pomôcku na pohyb na kolieskach: úprava možnosti postrannej úľavy pre loptu v červenej trestnej zóne a pre nehrateľnú loptu

Keď hráč s pomôckou na pohyb na kolieskach uplatňuje postrannú úľavu pre loptu v červenej *trestnej zóne*, alebo pre nehrateľnú loptu, Pravidlá 17.1d (3) a 19.2c sa upravia tak, aby rozšírili veľkosť povolenej *zóny úľavy* z dvoch *dĺžok palice* na vymeranie, na použitie štyroch *dĺžok palice*.

25.4n Pre hráča používajúceho pomôcky na pohyb na kolieskach: úprava trestu podľa Pravidla 19.3b (úľava od nehrateľnej lopty v pieskovej prekážke)

Keď hráč s pomôckou na pohyb získa úľavu pre nehrateľnú loptu v *pieskovej prekážke*, pravidlo 19.3b sa upraví tak, aby hráč mohol čerpať úľavu dozadu na línii mimo *pieskovej prekážky* s trestom **jednej trestnej rany**.

25.5 Úpravy pre hráčov s mentálnym postihnutím

Podstata Pravidla:

Pravidlo 25.5 umožňuje hráčovi s mentálnym postihnutím, aby mu súčasne pomáhal asistent, aj nosič a objasňuje úlohu supervízora, ktorý nie je pridelený konkrétnemu hráčovi a nesmie poskytovať rady.

25.5a Pomoc od asistenta, alebo supervízora

Rozsah pomoci, ktorú môžu hráči s mentálnym postihnutím potrebovať, je špecifický pre každého jednotlivca.

Súťažný výbor môže poskytnúť, alebo povoliť, aby asistent, alebo supervízor pomohol hráčom s mentálnym postihnutím:

- Asistent pomáha hráčovi s jeho hrou a pri uplatňovaní Pravidiel:
 - » Asistent má podľa Pravidiel rovnaké postavenie ako *nosič* (pozri Pravidlo 10.3), ale s obmedzeniami opísanými v Pravidle 25.5c.
 - » Na účely pravidla 10.2a (Rada) môže hráč požiadať o radu a získať *radu* od asistenta, aj *nosiča* súčasne.
- Supervízor je osoba určená *Súťažným výborom* na pomoc hráčom s mentálnym postihnutím počas súťaže:
 - » Supervízor nie je pridelený ku konkrétnemu hráčovi a jeho úlohou je podľa potreby pomôcť každému hráčovi s mentálnym postihnutím.
 - » Supervízor je v zmysle Pravidiel *vonkajším vplyvom*.
 - » Hráč nesmie žiadať o radu, alebo dostať *radu* od supervízora.

25.5b Hráčovi je povolený iba jeden asistent

Hráč s mentálnym postihnutím môže mať v jednom čase iba jedného pomocníka.

Ak má hráč súčasne viac ako jedného asistenta, dostane **všeobecný trest** za každú jamku, kde k porušeniu došlo, rovnakým spôsobom, ako je stanovené v Pravidle 10.3a(1) (Hráč má v jednom čase povoleného iba jedného nosiča).

25.5c Zmena Pravidla 10.3 (Nosič)

Asistent hráča s mentálnym postihnutím môže byť aj *nosičom* hráča, ale nevyžaduje sa to.

Hráč môže mať súčasne asistenta, aj *nosiča* v týchto prípadoch:

- Asistent nesmie nosiť, ani manipulovať s hráčovými palicami, s výnimkou pomoci hráčovi pri zaujatí *postoja* alebo zameraní pred *ranou* (ak to povolí *Súťažný výbor*), alebo pri pomoci hráčovi ako zdvorilosti, ako je uvedené v definícii *nosiča*. Tým sa však nemení pravidlo 10.2b(3) (žiadny objekt nesmie byť nastavený, aby pomohol pri zameraní, zaujatí postoja, alebo švihú).
- Ak asistent nesie, alebo manipuluje s palicami hráča, v rozpore s týmto Pravidlom, hráč má súčasne dvoch *nosičov* a dostane **všeobecný trest** za každú jamku, kde k porušeniu došlo (pozri pravidlo 10.3a(1)).

25.5d Zmena Pravidla 14.1b (Kto môže zdvihnúť loptu)

Keď lopta hráča leží na *jamkovisku*, Pravidlo 14.1b sa upraví tak, aby asistent hráča mohol, rovnako ako *nosič* zdvihnúť loptičku bez súhlasu a poverenia od hráča.

25.5e Hráči s mentálnym, aj telesným postihnutím

V prípade osôb s mentálnym, aj telesným postihnutím sa odporúča, aby *Súťažný výbor* použil kombináciu Pravidiel uvedených v článku 25, aby sa riešili oba typy zdravotného postihnutia.

25.6 Všeobecné ustanovenia pre všetky kategórie zdravotného postihnutia

25.6a Neodôvodnené zdržovanie

Pri uplatňovaní pravidla 5.6a zákazu neodôvodneného zdržovania pre hráčov so zdravotným postihnutím:

- Každý *Súťažný výbor* by mal využiť svoj úsudok a stanoviť si vlastné primerané normy s prihliadnutím na náročnosť ihriska, poveternostné podmienky (vzhľadom na vplyv, ktorý by mohli mať na používanie pomôcok na pohyb), povahu súťaže a rozsah zdravotného postihnutia zúčastnených hráčov.
- Vzhľadom na tieto faktory môže byť vhodné, aby *Súťažné výbory* používali voľnejší výklad toho, čo predstavuje neodôvodnené zdržovanie.

25.6b Spúšťanie lopty

Pri uplatňovaní Pravidla 14.3b (lopta musí byť spustená správnym spôsobom), keďže fyzické obmedzenia môžu hráčom s postihnutím sťažiť, alebo znemožniť zistiť, či loptu *spustili* z výšky kolien, *Súťažný výbor* by mal akceptovať odôvodnený úsudok hráča, že tak urobil. *Súťažný výbor* by mal tiež akceptovať všetko primerané úsilie o *spustenie* lopty z výšky kolien, berúc do úvahy fyzické obmedzenia hráča.

Pozri postupy Súťažného výboru, sekcia 5D (poskytuje dodatočné usmernenia k článku 25 a súťažiam, na ktorých sa zúčastňujú hráči so zdravotným postihnutím).

XI

Definície



Abnormálne podmienky ihriska – Abnormal Course Condition

Akákoľvek z týchto štyroch definovaných podmienok:

- *Zvieracia diera,*
- *Pôda v oprave,*
- *Nepohyblivá zábrana,* alebo
- *Dočasná voda.*

Bod maximálne nožnej úľavy – Point of Maximum Available Relief

Referenčný bod pre uplatnenie úľavy bez trestu od prekážania *abnormálnymi podmienkami ihriska* v pieskovej prekážke (Pravidlo 16.1c) alebo na jamkovisku, (Pravidlo 16.1d) kde nie je *najbližšie* miesto kompletnej úľavy.

Je to odhadnutý bod, na ktorom by lopta ležala, ktorý je:

- Čo najbližšie k pôvodnému miestu lopty, **ale** nie bližšie k jamke ako tento bod,
- Vo vyžadovanej *zóne ihriska*, a
- V ktorom *abnormálne podmienky ihriska* čo najmenej prekážajú pri zahrávaní *rany*, ktorú by hráč zahrál z pôvodného miesta, ak by tam podmienky neboli.

Odhadnutie tohto referenčného bodu vyžaduje od hráča identifikovať výber palice, *postoja*, švihu a *línie hry*, ktorú by on alebo ona použil pre *ranu*.

Hráč nepotrebuje simulovať *ranu* zaujatím aktuálneho *postoja* a švihnutia so zvolenou palicou (**ale** odporúča sa, aby hráč toto normálne urobil pre pomoc pre správne odhadnutie).

Bod maximálne nožnej úľavy je nájdený prostredníctvom porovnávania miery prekážania v polohe lopty a hráčovho priestoru zamýšľaného *postoja* a švihu, a len na *jamkovisku*, v *línii hry*. Napríklad, keď sa uplatňuje úľava od *dočasnej vody*:

- Bod maximálne nožnej úľavy môže byť, keď lopta bude v plytšej vode ako hĺbka vody, v ktorej bude hráč stáť (*postoj* bude viac ovplyvnený ako *poloha* a švih), alebo, keď bude lopta v hlbšej vode ako kde bude stáť hráč (*poloha* a švih bude ovplyvnený viac ako *postoj*).
- Na *jamkovisku*, *bod maximálne nožnej úľavy* môže byť založený na *línii hry* kde lopta bude musieť prejsť cez najplytšiu alebo najkratšiu *dočasnú vodu*.

Dĺžka palice – Club Length

Dĺžka najdlhšej palice zo 14 (alebo menej) palíc, ktoré má hráč počas *kola* (ako to povoľuje Pravidlo 4.1b ods. 1), iné ako pater.

Dĺžka palice je merná jednotka, ktorá sa používa pri definovaní *odpaliska hráča* na každej jamke a pri určovaní veľkosti *zóny úľavy* hráča pri uplatňovaní úľavy podľa Pravidla.

Na účely merania týchto plôch sa používa dĺžka celej palice, začínajúc na špičke palice a končiac na zadnom konci gripu. **Ale** čokoľvek pripevnené na koniec gripu nie je súčasťou *dĺžky palice*.

Dočasná voda – Temporary Water

Akákoľvek dočasne nahromadená voda na povrchu zeme (ako kaluže dažďovej vody, závlaha alebo pretekajúca voda z vodnej plochy), ktorá:

- Nie je v *trestnej zóne*, a
- Môže byť viditeľná pred alebo po zaujatí *postoja* hráčom (bez nadmerného tlačenia nôh).

Nie je dostačujúce ak je zem čiastočne mokrá, blatistá alebo mäkká, alebo ak je voda na okamih viditeľná, keď hráč stúpi na zem nahromadenie vody musí zostať prítomné buď pred alebo po zaujatí *postoja*.

Špeciálne prípady:

- **Rosa a námraza** nie sú *dočasná voda*.
- **Sneh a prírodný ľad** (iný ako námraza), sú buď *voľné prírodné predmety* alebo, keď sú na zemi, *dočasná voda*, podľa hráčovej voľby.
- **Umelý ľad** je *zábrana*.

Dohratie – Holed

Keď je lopta v pokoji v *jamke* po *rane* a celá lopta je pod povrchom *jamkoviska*.

Keď Pravidlá poukazujú na “*dohratie lopty*“ a „*dohratie jamky*“, tak to znamená, že hráčova lopta je *dohratá do jamky*.

Pre špeciálny prípad, keď sa lopta opiera o *vľajku* v *jamke*, pozri Pravidlo 13.2c (lopta sa považuje za *dohratú*, ak je akákoľvek časť lopty pod povrchom *jamkoviska*).

Hra na jamky – Match Play

Forma hry, v ktorej hráč alebo *strana* hrá priamo proti *súperovi* alebo súperiacej *strane* v zápase jeden proti jednému na jedno alebo viac *kôl*, v ktorých:

- Hráč alebo *strana* vyháva jamku v zápase dohratím jamky nižším počtom rán (vrátane zahratých *rán* a *trestných rán*), a
- Zápas je vyhratý, keď hráč alebo *strana* vedie nad *súperom* alebo súperiacou *stranou* o viac jamiek ako ich zostáva dohrať.

Hra na jamky sa môže hrať ako zápas jednotlivcov (kde jeden hráč hrá priamo proti jednému *súperovi*), ako zápas *Trojhry* alebo ako zápas *Štvorhry* alebo *Hry so štyrmi loptami* medzi *stranami* s dvomi partnermi.

Hra na rany – Stroke Play

Forma hry, v ktorej hráč, alebo *strana* súťaží proti ostatným hráčom, alebo *stranám* v súťaži.

V regulárnej forme *hry na rany* (pozri Pravidlo 3.3):

- Výsledok hráča alebo *strany za kolo* je celkový počet zahratých rán (vrátane zahratých rán a všetkých trestných rán) na *dohratie jamky* na každej jamke, a
- Víťazom je hráč alebo *strana*, ktorý má v súčte všetkých *kôl* najnižší počet rán.

Ďalšie formy *hry na rany* s odlišnými spôsobmi vyhodnocovania sú *Stableford*, *Maximálny výsledok* a *Par/Bogey* (pozri Pravidlo 21).

Všetky formy *hry na rany* môžu byť hrané buď ako súťaže jednotlivcov (každý hráč súťaží pre samého seba), alebo v súťažiach *strán* alebo partnerov (*Štvorhry*, alebo *Hry so štyrmi loptami*).

Hra s tromi loptami – Three Ball

Forma *hry na jamky*, v ktorej:

- Každý z troch hráčov hrá individuálny zápas proti zvyšným dvom hráčom v rovnaký čas, a
- Každý hráč hrá jednu loptu, ktorá je použitá v oboch jeho zápasoch.

Hra so štyrmi loptami – Four Ball

Forma hry, v ktorej dvaja *partneri* súťažia, s tým že každý hráč hrá jeho vlastnú loptu. Výsledok *strany* na jamke je nižší výsledok z výsledkov oboch *partnerov* na tejto jamke.

Hra so štyrmi loptami sa môže hrať ako súťaž v *hre na jamky* medzi jednou stranou s dvomi *partnermi* a inou stranou s dvomi *partnermi*, alebo ako súťaž v *hre na rany* medzi viacerými stranami s dvomi *partnermi*.

Hracie pole – General Area

Zóna ihriska, ktorá pokrýva celú plochu *ihriska* s **výnimkou** štyroch definovaných zón ihriska: (1) *odpalisko*, z ktorého hráč musí hrať pri začatí jamky, ktorú hrá, (2) všetky *trestné zóny*, (3) všetky *pieskové prekážky*, (4) *jamkovisko jamky*, ktorú hráč hrá.

Hracie pole zahŕňa:

- Všetky plochy pre *odpaliská* iné ako *odpalisko*, a
- Všetky *nesprávne jamkoviská*.

Hraničný predmet – Boundary Object

Umelý predmet definujúci, alebo ukazujúci *hranice ihriska*, ako napr. múriky, oplotenia, kolíky a zábradlia, od ktorých nie je dovolená úľava.

Toto zahŕňa akúkoľvek základňu a stĺp hraničného plota, **ale** nezahŕňa:

- Naklonené podpery alebo kotviace drôty prichytené k múriku alebo oploteniu, alebo
- Akékoľvek schody, mostíky alebo podobné konštrukcie využívané na prechod cez oplotenie.

Hraničné predmety sa považujú za nepohyblivé, dokonca aj keď sú pohyblivé alebo akákoľvek ich časť je pohyblivá (pozri Pravidlo 8.1a).

Hraničné predmety nie sú *zábranami* alebo *integrálnymi predmetmi*.

Ihrisko – Course

Celý priestor hry vnútri okrajov hraníc stanovených *Súťažným výborom*:

- Všetky zóny vnútri okraja hraníc sú vo vnútri hraníc a sú súčasťou *ihriska*.
- Všetky zóny za okrajom hraníc sú *mimo hraníc ihriska* a nie sú súčasťou *ihriska*.
- Okraj hranice sa premieta obidvomi smermi nahor nad povrch aj nadol pod povrch.

Ihrisko je tvorené piatimi definovanými *zónami ihriska*.

Integrálny predmet – Integral Object

Umelý predmet, ktorý je definovaný *Súťažným výborom* ako súčasť výzvy hry na *ihrisku*, od ktorého nie je *dovolená* úľava.

Integrálne predmety sú považované za nepohyblivé (pozri Pravidlo 8.1a). **Ale**, ak časť *integrálneho predmetu* (ako je brána alebo dvere alebo časť prichyteného kábla) spĺňa definíciu *pohyblivej zábrany*, takáto časť sa považuje za *pohyblivú zábranu*.

Umelé predmety definované *Súťažným výborom* ako *integrálne predmety* nie sú *zábranami* alebo *hraničnými predmetmi*.

Jamka – Hole

Záverečný bod na *jamkovisku* práve hratej jamky.

- *Jamka* musí mať priemer 108 mm a musí byť aspoň 101,6 mm hlboká.
- Ak je použitá vložka, jej vonkajší priemer nesmie presahovať 108 mm. Vložka musí byť zapustená najmenej 25,4 mm pod povrch *jamkoviska*, pokiaľ charakter pôdy nespôsobuje, že musí byť bližšie k povrchu.

Slovo „jamka“ (keď sa nepoužíva ako definícia v kurzíve) je použité v Pravidlách ako časť *ihriska* spájajúca príslušné *odpalisko*, *jamkovisko* a *jamku*. Hra na jamke začína z *odpaliska* a končí, keď je lopta *dohratá do jamky* na *jamkovisku* (alebo keď Pravidlá hovoria že jamka je dohratá inak).

Jamkovisko – Putting Green

Plocha na jamke, ktorú hráč práve hrá a ktorá:

- Je špeciálne pripravená na patovanie, alebo
- *Súťažným výborom* bola definovaná ako *jamkovisko* (napríklad aj dočasne využívané jamkovisko).

Súčasťou jamkoviska na jamke je *jamka*, do ktorej sa hráč snaží hrať loptu.

Jamkovisko je jednou z piatich definovaných *zón ihriska*. Jamkoviská všetkých iných jamiek (na ktorých hráč v aktuálnom čase nehrá) sú *nesprávne jamkoviská* a sú súčasťou *hracieho poľa*.

Okraj *jamkoviska* je definovaný tam, kde je viditeľné, že špeciálne pripravená plocha začína (tráva bola zreteľne pokosená na ukázanie hrany), pokiaľ *Súťažný výbor* nedefinuje okraj odlišným spôsobom (napríklad využitím čiary alebo bodiek).

Ak je dvojité jamkovisko využívané pre dve odlišné jamky:

- Celá pripravená plocha obsahujúca obidve *jamky* sa považuje za *jamkovisko* pri hratí každej jamky.
- **Ale** *Súťažný výbor* môže definovať okraj, ktorý rozdeľuje dvojité jamkovisko na dve rozdielne *jamkoviská*, tak aby keď hráč hrá na jednej z jamiek, časť dvojitého jamkoviska pre druhú jamku je *nesprávne jamkovisko*.

Kolo – Round

18 alebo menej jamiek hratých v poradí určenom *Súťažným výborom*.

Línia hry – Line of Play

Línia, na ktorej má hráč v úmysle loptu udržať po zahratí rany, vrátane odôvodnenej vzdialenosti nad túto líniu nahor od zeme a do obidvoch strán od tejto línie.

Línia hry nie je nevyhnutne priama línia medzi dvomi bodmi (napríklad, môže to byť zakrivená línia, ktorá odráža úmysel hráča o pohybe lopty).

Markovátka – Ball Marker

Umelý predmet, ktorý sa používa na *označenie* miesta lopty pri jej zdvihnutí, ako je *týčko*, minca, predmet vyrobený ako *markovátka* alebo iný predmet z *výstroja*.

Keď sa Pravidlo vzťahuje na pohnutie *markovátka*, týka sa to *markovátka označujúce* miesto zdvihnutej lopty na ihrisku ktorá ešte nebola ešte vrátená.

Maximálny výsledok – Maximum Score

Forma hry *na rany*, v ktorej je výsledok hráča alebo *strany* na jamke ohraničený maximálnym počtom rán (vrátane zahratých *rán* a trestných rán) stanovených *Súťažným výborom*, ako napr. dvakrát par, fixné číslo alebo netto double bogey.

Mimo hranice ihriska – Out of Bounds

Celý priestor za okrajom hranice *ihriska*, tak ako ju definoval *Súťažný výbor*. Celý priestor vnútri okraja hranice je v hre.

Okraj hranice *ihriska* sa premieta nahor nad zem alebo dole pod zem:

- Toto znamená, celá zem a čokoľvek iné (ako je akýkoľvek prírodný objekt alebo umelý predmet) vnútri okraja hranice je v hre; či na, nad alebo pod povrchom zeme.
- Ak je objekt alebo predmet aj vnútri, aj mimo okraja hranice (ako sú schody prichytené k oploteniu, alebo strom zakorenený mimo hranice s konármi presahujúcimi do vnútra okraja alebo naopak), len tá čas objektu alebo predmetu, ktorá je mimo okraja je *mimo hranice ihriska*.

Okraj hranice by mal byť definovaný hraničnými predmetmi alebo čiarami:

- Hraničné predmety: Keď je okraj definovaný kolíkmi alebo plotom, okraj hranice je definovaný spojnicou bodov kolíkov (stranou k *ihrisku*) alebo stĺpov oplotenia na úrovni zeme (okrem šikmých podpier), a tieto kolíky a koly plota sú *mimo hraníc ihriska*.

Ak je okraj definovaný inými predmetmi ako sú múriky alebo, keď by chcel *Súťažný výbor* považovať hraničné oplotenie za niečo iné, *Súťažný výbor* by mal definovať okraj hranice.

- Čiary: Keď je okraj definovaný nasprejovanou čiarou na zemi, okraj hranice je okraj čiary (smerom k *ihrisku*), a čiara samotná je *mimo hraníc ihriska*.

Ak čiara na zemi definuje okraj hranice, môžu sa použiť kolíky na ukázanie, kde je okraj hranice, **ale** nemajú žiadny iný význam.

Ak sú kolíky použité na definovanie, alebo ukázanie pozície *hraníc ihriska*, sú *hraničným objektom*

Hraničné kolíky alebo čiary by mali byť biele.

Nahradiť – Substitute

Vymeniť loptu, ktorú hráč využíva pri hre na jamke tak, že sa iná lopta stane loptou *v hre*.

Hráč *nahradil* inú loptu, keď ju uvedie *do hry* akýmkoľvek spôsobom (pozri Pravidlo 14.4) namiesto hráčovej pôvodnej lopty, či už pôvodná lopta bola:

- *V hre*, alebo
- Už nebola viac *v hre*, pretože bola zdvihnutá z *ihriska* alebo bola *stratená* alebo *mimo hraníc ihriska*.

Nahradená lopta je hráčova lopta *v hre* aj keď:

- Bola *vrátená*, *spustená* alebo umiestnená *nesprávnym spôsobom* alebo na *nesprávne miesto*, alebo
- Od hráča bolo vyžadované, podľa Pravidiel, uviesť radšej pôvodnú loptu späť *do hry* ako *nahradiť* inú loptu.

Najbližší bod kompletnej úľavy – Nearest Point of Complete Relief

Referenčný bod pre uplatnenie úľavy bez trestu od prekážania *abnormálnou podmienkou ihriska* (Pravidlo 16.1) a nebezpečnými podmienkami spôsobenými *zvieratom* (Pravidlo 16.2), *nesprávnym jamkoviskom* (Pravidlo 13.1f) alebo *zónou so zákazom hry* (Pravidlá 16.1f a 17.1e) alebo pri uplatňovaní úľavy podľa konkrétnych Miestnych pravidiel.

Je to odhadnutý bod, kde by lopta ležala, ktorý je:

- Čo najbližšie k pôvodnému miestu lopty, **ale** nie bližšie k *jamke* ako tento bod,
- Vo vyžadovanej *zóne ihriska*, a
- V ktorom podmienka neprekáža (podľa použitého Pravidla) pri zahratí *rany*, ktorú by hráč zahral z pôvodného miesta, ak by tam prekážajúca podmienka nebola.

Odhadnutie tohto referenčného bodu vyžaduje od hráča identifikovať výber palice, *postoja*, švih u *línie hry*, ktorú použil pre *ranu*.

Hráč nepotrebuje simulovať *ranu* zaujatím aktuálneho *postoja* a švihnutia so zvolenou palicou, (ale odporúča sa, aby hráč toto normálne urobil pre pomoc so správnym odhadnutím).

Najbližší bod kompletnej úľavy sa vzťahuje výlučne na konkrétnu podmienku, od ktorej sa úľava uplatňuje a môže byť v mieste, v ktorom je prekážanie niečím iným:

- Ak hráč uplatňuje úľavu a potom mu prekáža iná podmienka, od ktorej je úľava dovolená, hráč môže uplatniť úľavu znovu určením nového *najbližšieho bodu kompletnej úľavy* od tejto novej podmienky.
- Úľava musí byť uplatnená samostatne pre každú podmienku, s **výnimkou** že hráč môže uplatniť úľavu od oboch podmienok naraz (založenej na určení *najbližšieho kompletnej bodu úľavy* od oboch), keď uplatnenie úľavy samostatne od každej podmienky, odôvodnene vyústi do poznania, že výsledkom pokračovania uplatňovania úľavy je opätovné prekážanie jednou alebo druhou.

Nepohyblivá zábrana – Immovable Obstruction

Akákoľvek *zábrana*, ktorá:

- Nemôže byť pohnutá bez neprimeraného úsilia alebo bez poškodenia *zábrany* alebo *ihriska*, a
- Inak nespĺňa definíciu *pohyblivej zábrany*.

Súťažný výbor môže definovať akúkoľvek *zábranu* ako *nepohyblivú zábranu*, dokonca ak spĺňa definíciu *pohyblivej zábrany*.

Nesprávna lopta – Wrong Ball

Akákoľvek lopta iná ako hráčova:

- Lopta *v hre* (či už pôvodná lopta alebo *nahradená* lopta),
- *Provizórna lopta* (pred tým, ako je zanechaná podľa Pravidla 18.3c), alebo
- Druhá lopta *v hre na rany* hratá podľa Pravidiel 14.7b alebo 20.1c.

Príklady *nesprávnej* lopty sú:

- Iná hráčova lopta *v hre*.
- Ponechaná lopta.
- Hráčova vlastná lopta, ktorá je *mimo hraníc ihriska*, alebo sa stala *stratenou* alebo bola zdvihnutá a ešte neuvedená späť *do hry*.

Nesprávne jamkovisko – Wrong Green

Každé jamkovisko na *ihrisku* iné ako *jamkovisko* pre jamku, ktorú hráč hrá.

Nesprávne jamkovisko zahŕňa:

- Jamkoviská všetkých ostatných jamiek, ktoré hráč práve nehrá,
- Normálne jamkovisko pre jamku, kde sa práve využíva dočasné jamkovisko, a
- Všetky cvičné jamkoviská na patovanie, chipping alebo pitching, pokiaľ ich *Súťažný výbor* nevyjme Miestnym pravidlom.

Nesprávne jamkoviská sú súčasťou *hracieho poľa*.

Nesprávne miesto – Wrong Place

Akákoľvek miesto na *ihrisku* iné ako miesto, z ktorého sa od hráča vyžaduje alebo je mu dovolené hrať jeho loptu podľa Pravidiel.

Príklady hratia z nesprávneho miesta sú:

- Zahratie lopty po jej vrátení na *nesprávne miesto* alebo bez jej *vrátenia*, keď to vyžadujú Pravidlá.
- Zahratie *spustenej* lopty z miesta mimo vyžadovanej *zóny úľavy*.
- Uplatnenie úľavy podľa nesprávneho Pravidla, tak že lopta je *spustená* do a zahratá z miesta, z ktorého nie je hra dovolená podľa Pravidiel.
- Zahratie lopty *zo zóny so zákazom hry*, alebo keď *zóna so zákazom hry* prekáža v hráčovom priestore zamýšľaného *postoja* alebo švihu.

Hráč nehral z nesprávneho miesta v nasledujúcich situáciách:

- Keď sa lopta hrala z miesta mimo *odpaliska* pri začatí hry na jamke, alebo pri pokuse o opravu tejto chyby (pozri pravidlo 6.1b), alebo
- Keď bola lopta zahratá z miesta, kde sa zastavila po tom, čo hráč nezopakoval *ranu*, keď bolo vyžadované urobiť tak.

Nosič – Caddie

Niekoľko, kto pomáha hráčovi počas *kola*, vrátane týchto úkonov:

- **Nesenie, vezenie alebo narábanie s palicami:** Osoba, ktorá nesie, vezie (napríklad na autíčku alebo na ťahacom vozíku) alebo narába s hráčovými palicami počas kola, je hráčov *nosič* dokonca aj vtedy, ak aj nie je menovaný hráčom, s **výnimkou** keď pohne s hráčovými palicami, bagom, alebo autíčkom z cesty, aby nezavadzali alebo ako láskavosť (ako je podanie zabudnutej palice hráčovi).
- **Dávanie rady:** Hráčov *nosič* je jedinou osobou (inou ako *partner* alebo *partnerov nosič*), ktorého môže hráč požiadať o *radu*.

Nosič môže tiež pomáhať hráčovi aj inými spôsobmi dovolenými Pravidlami (pozri Pravidlo 10.3b).

Odpalisko – Teeing Area

Plocha, z ktorej musí hráč začať jamku, na ktorej ide hrať.

Odpalisko je obdĺžnik, ktorý je dve *dĺžky palice* dlhý, kde:

- Predný okraj je definovaný líniou medzi najvzdialenejšími prednými bodmi dvoch odpaliskových kameňov nastavených *Súťažným výborom*.
- Bočné okraje sú definované líniami dozadu od vonkajších bodov značiek.

Odpalisko je jednou z piatich definovaných *zón ihriska*.

Všetky ostatné umiestnenia odpalísk na ihrisku (či už na rovnakej jamke alebo na inej jamke) sú súčasťou *hracieho poľa*.

Označiť – Mark

Ukázanie miesta, kde je lopta v pokoji buď:

- Umiestnením *markovátka* priamo za, alebo z bočnej strany lopty, alebo
- Podržaním palice na zemi priamo za, alebo z bočnej strany lopty.

Toto sa robí na ukázanie miesta, na ktoré musí byť lopta *vrátená* po jej zdvihnutí.

Par/Bogey – Par/Bogey

Forma *hry na rany*, v ktorej sa využíva vyhodnocovanie ako v *hre na jamky*:

- Hráč alebo *strana* vyhráva alebo prehráva jamku dohratím jamky nižším počtom rán alebo vyšším počtom rán (vrátane zahratých *rán* alebo trestných rán) ako je *Súťažným výborom* stanovený fixný cieľový výsledok na tejto jamke, a
- Súťaž vyhráva hráč alebo *strana* s celkovým vyšším počtom vyhratých jamiek ako prehratých jamiek (čo je, spočítanie vyhratých jamiek a odpočítanie prehratých jamiek).

Partner – Partner

Hráč, ktorý súťaží spoločne s iným hráčom ako jedna *strana*, buď v *hre na jamky* alebo v *hre na rany*.

Piesková prekážka – Bunker

Špeciálne upravená plocha s pieskom, ktorá je často vyhlbená, a z ktorej je odstránená tráva a zemina.

Toto nie sú súčasťou *pieskovej prekážky*:

- Hrana, stena alebo plocha nad okrajom upravenej plochy a časti zložené zo zeme, trávy, naskladaných trávových plátov alebo umelých materiálov,
- Zemina alebo akýkoľvek rastúci prírodný objekt vnútri okraja upravenej plochy (ako je tráva, kríky alebo stromy).
- Piesok, ktorý bol rozsypaný cez alebo je z vonkajšej strany okraja upravenej plochy, a
- Všetky iné plochy s pieskom na ihrisku, ktoré nie sú vnútri okraja upravenej plochy (ako sú púšte a iné prírodné pieskové plochy alebo plochy niekedy uvádzané ako waste areas).

Pieskové prekážky sú jednou z piatich definovaných zón *ihriska*.

Súťažný výbor môže definovať upravenú pieskovú plochu ako súčasť *hracieho poľa* (čo znamená, že to nie je *piesková prekážka*) alebo môže definovať neupravené pieskové plochy ako *pieskovú prekážku*.

Keď je *piesková prekážka* opravovaná a *Súťažný výbor* definuje celú *pieskovú prekážku* ako *pôdu v oprave*, považuje sa za súčasť *hracieho poľa* (čo znamená, že to nie je *piesková prekážka*).

Slovo „piesok“ použité v tejto definícii a Pravidle 12 zahŕňa akýkoľvek materiál podobný piesku, ktorý je používaný ako materiál pre *pieskovú prekážku* (ako sú drvené mušle), rovnako ako akákoľvek zemina, ktorá je zmiešaná s pieskom.

Podmienky ovplyvňujúce ranu – Conditions Affecting the Stroke

Poloha lopty v pokoji, priestor zamýšľaného *postoja*, priestor zamýšľaného švih, *lína hry* a *zóna úľavy*, kde hráč *spustí* alebo umiestni loptu.

- „Priestor zamýšľaného *postoja*“ zahŕňa priestor, v ktorom hráč umiestni jeho nohy, celý priestor, ktorý by mohol odôvodnene ovplyvniť ako a kde bude pozícia hráčovo tela v príprave na a počas zahrávania zamýšľanej *rany*.
- „Priestor zamýšľaného švih“ zahŕňa celý priestor, ktorý by mohol odôvodnene ovplyvniť ktorúkoľvek časť náprahu, úderu alebo dokončenie švih pre zahratie zamýšľanej *rany*.
- Každý z pojmov „*poloha lopty*“, „*lína hry*“ a „*zóna úľavy*“ má svoju vlastnú definíciu.

Pohnutá – Moved

Keď lopta v pokoji opustila svoje pôvodné miesto a zastaví sa na inom mieste, a toto je možné vidieť voľným okom (či už niekto videl alebo nevidel ako sa to stalo).

Toto sa uplatňuje, či sa lopta posunula hore, dole alebo horizontálne v akomkoľvek smere od jej pôvodného miesta.

Ak sa lopta len zatrasie (niekedy uvádzané ako oscilácia) a zostane na alebo sa vráti na jej pôvodné miesto, lopta sa *nepohla*.

Pohyblivá zábrana – Movable Obstruction

Zábrana, ktorá môže byť pohnutá s primeraným úsilím a bez poškodenia *zábrany* alebo *ihriska*.

Ak je časť *nepohyblivej zábrany*, alebo *integrálneho predmetu* (ako je brána, alebo dvere, alebo časť prichyteného kábla) spĺňa tieto dva štandardy, takáto časť sa považuje za *pohyblivú zábranu*.

Ale toto sa neuplatňuje ak sa nepočíta s pohnutím pohyblivej súčasti *nepohyblivej zábrany*, alebo *integrálneho predmetu* (ako je voľný kameň na kamennom múriku).

Dokonca, aj keď je *zábrana* pohyblivá, *Súťažný výbor* ju môže definovať ako *nepohyblivú zábranu*.

Poloha – Lie

Miesto, na ktorom je lopta v pokoji a akýkoľvek rastúci alebo prichytený prírodný objekt alebo nepohyblivá zábrana, *integrálny predmet* alebo *hraničný predmet* sa dotýka lopty alebo sa nachádza hneď vedľa nej.

Voľné prírodné predmety a *pohyblivé zábrany* nie sú súčasťou *polohy* lopty.

Postoj – Stance

Polícia hráčových nôh a tela pri príprave na, alebo pri zahratí *rany*.

Pozri Pravidlo 25.4d (pre hráčov, ktorí používajú pomôcky na pohyb, definícia je upravená tak, aby zahŕňala polohu pomôcky na pohyb pri príprave na a zahratí *rany*).

Pôda v oprave – Ground Under Repair

Akákoľvek časť *ihriska*, ktorú *Súťažný výbor* definuje ako *pôdu v oprave* (či už jej označením, alebo inak). Každá *pôda v oprave* zahŕňa:

- Celú plochu vnútri okraja definovanej plochy, a
- Akúkoľvek trávnu, krík, strom alebo iný rastúci alebo prichytený prírodný objekt zakorenený v definovanej ploche, vrátane akejkoľvek časti týchto objektov, ktorá sa rozprestiera nad zemou mimo okraja definovanej oblasti (**ale** nie vtedy, keď je takýto objekt pripevnený k zemi, alebo pod zemou mimo okraja definovanej oblasti, ako napríklad koreň stromu, ktorý je súčasťou stromu zakoreneného vo vnútri).

Pôda v oprave tiež zahŕňa nasledovné veci, dokonca aj keď ich *Súťažný výbor* takto nedefinuje, napríklad:

- Akákoľvek diera urobená *Súťažným výborom*, alebo zamestnancom starajúcim sa o ihrisko pri:
 - » Príprave *ihriska* (ako je jamka, z ktorej bol odstránený kolík alebo *jamky* na dvojitom jamkovisku využívanom aj na hru na inej jamke), alebo
 - » Starostlivosti o *ihrisko* (ako je diera vytvorená odstránením trávnikára alebo pňa stromu, vložené potrubia, **ale** nie diery po prevzdušňovaní).
- Pokosená tráva, listy alebo akýkoľvek iný materiál nazhromaždený pre odvoz. **Ale**:

- » Akýkoľvek prírodný materiál nazhromaždený pre odvoz je tiež považovaný za voľný prírodný predmet, a
- » Akýkoľvek materiál necháný na *ihrisku* bez úmyslu odvieť, nie je *pôdou* v *oprave*, pokiaľ tak nie je definovaný *Súťažným výborom*.
- Akýkoľvek *zvierací* príbytok (ako je vtáčie hniezdo), ktoré je tak blízko hráčovej lopty, že zahratie *rany* alebo *postoj* by ho mohol poškodiť alebo zničiť, s **výnimkou** keď bol príbytok vytvorený *zvieratami*, ktoré sú definované ako *voľné prírodné predmety* (ako sú červy alebo hmyz).

Okraj *pôdy* v *oprave* by mal byť definovaný kolíkmi, čiarami alebo hmotnými prvkami:

- **Kolíky:** Keď je definovaný kolíkmi, okraj *pôdy* v *oprave* je definovaný spojnicou najvzdialenejších bodov kolíkov na úrovni zeme a kolíky sú vnútri *pôdy* v *oprave*.
- **Čiary:** Keď je definovaný nasprejovanou čiarou na zemi, okraj *pôdy* v *oprave* je definovaný vonkajším okrajom čiary a čiara samotná je vnútri *pôdy* v *oprave*.
- **Hmotné prvky:** Keď je definovaný hmotnými prvkami (ako je kvetinový záhon alebo trávová škôlka), *Súťažný výbor* by mal povedať, ako je okraj *pôdy* v *oprave* definovaný.

Keď je okraj *pôdy* v *oprave* definovaný čiarami, alebo hmotnými prvkami, kolíky môžu byť využité na označenie umiestnenia takejto *pôdy* v *oprave*.

Keď sú kolíky použité na definovanie, alebo ukázanie hranice *pôdy* *opravy*, sú *zabranou*.

Pravidlá výstroja – Equipment Rules

Špecifikácie a iné regulácie pre palice, lopty a inú *výstroj*, ktorú má hráč dovolené používať počas *kola*.

Pravidlá výstroja je možné nájsť na RandA.org/EquipmentStandards.

Prednosť – Honour

Právo hráča hrať na *odpalisku* ako prvý (pozri Pravidlo 6.4).

Prírodné sily – Natural Forces

Vplyvy prírody ako je vietor, voda, prípadne javy, ktoré nie sú jasne spôsobené gravitáciou.

Provizórna lopta – Provisional Ball

Iná lopta zahratá, v prípade, že hráčom hratá lopta môže byť:

- *Mimo hraníc ihriska*, alebo
- *Stratená mimo trestnej zóny*.

Provizórna lopta nie je hráčova lopta v *hre*, pokiaľ sa nestane loptou v *hre* podľa Pravidla 18.3c.

Rada – Advice

Akýkoľvek výrok alebo úkon (napríklad ukázanie aká palica bola použitá pri zahratí rany), ktorý sa vykoná s úmyslom ovplyvniť hráča pri:

- Výbere palice,
- Zahrávaní rany, alebo
- Rozhodovaní, ako hrať počas hratia jamky alebo kola.

Ale rada nezahŕňa bežne dostupné informácie, ako je:

- Pozícia vecí na ihrisku ako je jamka, jamkovisko, dráha, trestné zóny, pieskoviská, alebo lopty iných hráčov,
- Vzdialenosť od jedného bodu k druhému, alebo
- Smer vetra, alebo
- Pravidlá.

Rana – Stroke

Pohyb palice smerom dopredu pre zasiahnutie lopty.

Ale rana nebola zahratá, ak sa hráč:

- Rozhodne počas úderu nezasiahnuť loptu a vyhne sa tomu zámerným zastavením hlavy palice pred tým, ako zasiahne loptu alebo, ak nie je schopný zastaviť zámerným netrafením lopty.
- Náhodné zasiahnutie lopty pri zahrávaní cvičného švihy, alebo pri príprave na zahratie rany.

Keď Pravidlá uvádzajú „hratie lopty“, má to rovnaký význam ako zahrávanie rany.

Hráčov výsledok na jamke alebo v kole je vyjadrený ako počet „rán“ alebo „zahratých rán“, čo znamená aj všetky zahraté rany a všetky trestné rany (pozri Pravidlo 3.1c).

Rozhodca – Referee

Osoba menovaná *Súťažným výborom*, aby rozhodovala o sporných otázkach a uplatňovaní Pravidiel.

V hre na jamke povinnosti a právomoci rozhodcu závisia od jemu pridelenej úlohy:

- Ak je rozhodca pridelený ku konkrétnemu zápasu v hre na jamky na celé kolo, rozhodca je zodpovedný za zásah v prípade akéhokoľvek porušenia Pravidiel, ktoré vidí alebo o ktorom bol informovaný (pozri pravidlo 20.1b(1)).
- Keď je rozhodca pridelený ku viacerým zápasom v hre na jamky, alebo na určité jamky alebo časť ihriska, nemá žiadnu právomoc zapojiť sa do zápasov v hre na jamky, s výnimkou týchto situácií:

- » Hráč v zápase požiada o pomoc s Pravidlami, alebo požiada o rozhodnutie (pozri Pravidlo 20.1b(2)).
- » Hráč, alebo hráči v zápase môžu jednať v rozpore s Pravidlom 1.2 (Štandardy správania hráča), Pravidlo 1.3b(1) (dvaja alebo viacerí hráči súhlasia s ignorovaním akéhokoľvek Pravidla, alebo trestu, o ktorom vedia, že platí), Pravidlo 5.6a (neprimerané zdržiavanie) alebo Pravidlo 5.6b (Správne tempo hry).
- » Hráč príde na štart neskoro (pozri Pravidlo 5.3), alebo
- » Hľadanie lopty hráčom dosiahne tri minúty (pozri pravidlo 5.6a a definíciu

Pri *hre na rany* je *rozhodca* zodpovedný za konanie v prípade akéhokoľvek porušenia Pravidiel, ktoré vidí, alebo sa o nich dozvedel. To platí bez ohľadu na to, či je *rozhodca* pridelený ku skupine pre celé *kolo*, alebo na sledovanie viacerých skupín, určitých jamiek, alebo častí *ihriská*.

Povinnosti *rozhodcu* môžu byť obmedzené *Súťažným výborom* pri *hre na jamky*, aj v *hre na rany*.

Skóre karta – Scorecard

Dokument, na ktorý sa zapisuje hráčov výsledok na jamkách v *hre na rany*.

Skóre karta môže byť v akejkoľvek papierovej podobe alebo elektronickom formáte schválenom *Súťažným výborom*, ktorý dovoľuje:

- Zapisovanie hráčových výsledkov na každú jamku, a
- *Zapisovateľovi* a hráčovi overiť výsledky, a hráčovi overiť jeho hendikep v hendikepovej súťaži, buď fyzickým podpisom alebo elektronickým overením schváleným *Súťažným výborom*.

Skóre karta nie je vyžadovaná v *hre na jamky*, ale môže byť využitá hráčmi na pomoc pri sledovaní výsledku zápasu.

Spustenie – Drop

Držanie lopty a jej pustenie tak, aby preletela vzduchom, s úmyslom uviesť loptu *do hry*.

Ak hráč pustí loptu bez úmyslu uviesť ju *do hry*, lopta nebola *spustená* a nie je v *hre* (pozri Pravidlo 14.4).

Každé Pravidlo identifikuje špecifickú *zónu úľavy*, kde musí byť lopta *spustená* a musí sa zastaviť.

Pri uplatňovaní úľavy, hráč musí spustiť loptu z výšky kolien tak, aby lopta:

- Padla priamo dole, bez jej hodenia, otáčania alebo skrútenia alebo využitia akéhokoľvek iného pohybu, ktorý by mohol ovplyvniť miesto, na ktorom sa lopta zastaví, a
- Nedotkla sa žiadnej časti hráčovho tela alebo výstroja pred tým, ako sa dotkne zeme (pozri Pravidlo 14.3b).

Stableford – Stableford

Forma hry na rany, v ktorej:

- Výsledok hráča alebo *strany* na jamke je založený na bodoch pridelovaných na základe porovnania hráčovho výsledku alebo výsledku *strany* na jamke (vrátane zahratých rán a trestných rán) s fixným výsledkom na jamke stanoveným *Súťažným výborom*, a
- Súťaž vyhráva hráč alebo *strana*, ktorá ukončí všetky *kolá* s najvyšším počtom bodov.

Strana – Side

Dvaja alebo viacerí *partneri* súťažiaci ako jeden celok v *kole* v hre na jamky alebo hre na rany.

Každá zostava *partnerov* je *strana*, či už každý *partner* hrá vlastnú loptu (*Hra so štyrmi loptami*) alebo *partneri* hrajú len jednu loptu (*Štvorhry*).

Strana nie je to isté ako družstvo. V súťaži družstiev, každé družstvo pozostáva z hráčov súťažiacich ako jednotlivci alebo ako *strany*.

Stratená – Lost

Status lopty, ktorá nie je nájdená do troch minút po tom, ako hráč alebo jeho *nosič* (alebo *partnerov partner* alebo *partnerov nosič*) zahájil jej hľadanie. Lopta nie je stratená v dôsledku toho, že hráč vyhlásil, že je stratená.

Ak hráč úmyselne oddiali začiatok hľadania, aby umožnil iným ľuďom hľadať v jeho záujme, limit na hľadanie sa spúšťa vtedy, kedy by bol hráč v pozícii na hľadanie, ak by nebol odložil príchod do oblasti.

Ak sa hľadanie začne a potom sa z dobrého dôvodu dočasne preruší (napríklad hráč prestane hľadať, keď je hra pozastavená, alebo musí stáť bokom a čakať, kým bude hrať iný hráč), alebo keď hráč omylom identifikoval *nesprávnu loptu*:

- Čas medzi prerušením a obnovením vyhľadávania nie je započítaný a
- Povolený čas na hľadanie sú celkovo tri minúty, pričom sa počíta čas hľadania pred prerušením, aj po obnovení hľadania.

Súper – Opponent

Osoba, proti ktorej hráč súťaží v zápase. Pojem *súper* sa uplatňuje iba v hre na jamky.

Súťažný výbor – Committee

Osoba alebo skupina riadiaca súťaž na *ihrisku*.

Štvorhry – Foursomes

Forma hry, v ktorej dvaja *partneri* súťažia ako *strana* hratím jednej lopty so striedavým poradím na každej jamke.

Štvorhry sa môžu hrať ako súťaž v *hre na jamky* medzi jednou *stranou* s dvomi *partnermi* a inou *stranou* s dvomi *partnermi* alebo v súťaži v *hre na rany* medzi viacerými stranami s dvomi *partnermi*.

Trestná rana a strata vzdialenosti – Stroke and Distance

Postup a trest, keď hráč uplatní úľavu podľa Pravidla 17, 18 alebo 19 zahratím lopty z miesta, z ktorého bola zahratá predchádzajúca *rana* (pozri Pravidlo 14.6).

Pojem *trestná rana a strata vzdialenosti* znamená pre hráča, že:

- Dostáva jednu trestnú ranu, a
- Stráca výhodu nadobudnutej vzdialenosti smerom k *jamke*, ktorú získal z miesta, z ktorého bola zahratá predchádzajúca *rana*.

Trestná zóna – Penalty Area

Zóna, od ktorej je úľava s jednou trestnou ranou dovolená, ak sa tam hráčova lopta zastaví:

Trestná zóna je:

- Akákoľvek vodná plocha na *ihrisku* (či je alebo nie je označená *Súťažným výborom*), vrátane mora, jazera, rieky, priekopy, povrchového odvodňovacieho kanála alebo inej otvorenej vodnej plochy na ihrisku (dokonca, aj keď neobsahuje vodu), a
- Akákoľvek iná časť *ihriská*, ktorú *Súťažný výbor* definuje ako *trestnú zónu*.

Trestná zóna je jedna z piatich *zón ihriska*.

Sú dva odlišné typy *trestných zón*, odlíšených farbou použitou na ich označenie:

- *Žlté trestné zóny* (označené žltou čiarou alebo žltými kolíkmi) dávajú hráčovi dve možnosti úľavy (Pravidlo 17.1d(1) a (2)).
- *Červené trestné zóny* (označené červenou čiarou alebo červenými kolíkmi) dávajú hráčovi extra postrannú možnosť úľavy pre hráča (Pravidlo 17.1d (3)), b), pridanou k dvom dostupným možnostiam úľavy pre žlté *trestné zóny*.

Ak farba *trestnej zóny* nebola označená alebo inak vyhradená *Súťažným výborom*, považuje sa za červenú *trestnú zónu*.

Okraj *trestnej zóny* sa premieta nahor nad zem alebo dole pod zem:

- Toto znamená, celá zem a čokoľvek iné (ako je akýkoľvek prírodný objekt alebo umelý predmet) vnútri okraja je súčasťou *trestnej zóny*; či na, nad alebo pod povrchom zeme.

- Ak je objekt alebo predmet aj vnútri aj mimo okraja (ako je mostík cez *trestnú zónu*, alebo strom zakorenený mimo hranice s konármi presahujúcimi do vnútra okraja alebo naopak), len tá čas objektu alebo predmetu, ktorá je vnútri okraja je súčasťou *trestnej zóny*.

Okraj *trestnej zóny* by mal byť definovaný kolíkmi, čiarami alebo hmotnými prvkami:

- **Kolíky:** Keď je okraj definovaný kolíkmi, okraj *trestnej zóny* je definovaný medzi vonkajšími bodmi kolíkov na úrovni zeme a kolíky sú vo vnútri *trestnej zóny*.
- **Čiary:** Keď je okraj definovaný nasprejovanou čiarou na zemi, okraj *trestnej zóny* je definovaný vonkajším okrajom čiary a čiara samotná je vo vnútri *trestnej zóny*.
- **Hmotné prvky:** Keď je okraj definovaný hmotnými prvkami (ako sú pláž alebo nevyužitou plochou alebo časťou múrika), *Súťažný výbor* by mal povedať ako je okraj *trestnej zóny* definovaný.

Keď je okraj *trestnej zóny* definovaný čiarami alebo hmotnými prvkami, kolíky môžu byť využité na označenie miesta takejto *trestnej zóny*.

Ak sú kolíky použité na označenie umiestnenia, alebo na definovanie hraníc *trestnej zóny*, kolíky sú *zábranou*.

Ak *Súťažný výbor* omylom vylúčil vodnú plochu, ktorá je jednoznačne súčasťou *trestnej zóny* pri definovaní jej okraja (napríklad umiestnením kolíkov tak, že časť vody z *trestnej zóny*, sa zdá byť v hracom poli), táto oblasť je súčasťou *trestnej zóny*.

Keď okraj vodnej plochy nie je definovaný *Súťažným výborom*, okraj *trestnej zóny* je definovaný jej prírodnými hranicami (bod je, kde sa začína svah znižovať nadol k priehlbine, ktorá dokáže udržať vodu).

Ak otvorený vodný tok zvyčajne neobsahuje vodu (ako je odvodňovací kanál, alebo suchá odtoková plocha s výnimkou obdobia dažďov), *Súťažný výbor* môže definovať takúto plochu ako súčasť *hracieho poľa* (čo znamená, že to nie je *trestná zóna*).

Týčko – Tee

Predmet využívaný na vydvihnutie lopty nad zem pri hre z *odpaliska*. Nesmie byť dlhšie ako 101,6 milimetrov a musí vyhovovať *Pravidlám výstroja*.

V hre – In Play

Štatút hráčovej lopty, keď leží na *ihrisku* a je používaná na hru na jamke:

- Lopta sa uvádza *do hry* na jamke:
 - » Keď s ňou hráč zahrá *ranu* z priestoru vo vnútri *odpaliska*, alebo
 - » *V hre na jamky*, keď hráč zahrá *ranu* z priestoru mimo *odpaliska* a *súper* nezruší *ranu* podľa Pravidla 6.1b
- Lopta zostáva *v hre* až do jej *dohratia do jamky*, s **výnimkou** keď nie je viac *v hre*:

- » Keď ja zdvihnutá z *ihriská*,
- » Keď je *stratená* (dokonca aj keď je v pokoji na *ihrisku*) alebo sa zastaví *mimo hraníc ihriska*, alebo
- » Keď bola *nahradená* iná lopta, dokonca aj keď to nebolo dovolené Pravidlom.

Lopta, ktorá nie je v *hre*, je *nesprávna lopta*:

Hráč nemôže mať viac ako jednu loptu v *hre* v žiadnom okamihu (Pozri Pravidlo 6.3d pre limitované prípady, keď hráč môže hrať viac ako jednu loptou na jamke v rovnaký čas).

Keď Pravidlá pojednávajú o lopte v pokoji alebo v pohybe, toto znamená loptu, ktorá je v *hre*:

Keď je použité *markovátka* na mieste, na *označenie* miesta lopty v *hre*:

- Ak lopta nebola zdvihnutá, je stále v *hre*, a
- Ak lopta bola zdvihnutá a *vrátená*, je v *hre* dokonca aj keď nebolo ešte *markovátka* odstránené.

Vážne porušenie – Serious Breach

V *hre na rany*, ak by zahratím z *nesprávneho miesta* mohol hráč získať významnú výhodu v porovnaní s *ranou*, ktorá by bola zahratá zo správneho miesta.

Pri rozhodnutí, či nastalo *vážne porušenie* a pri porovnaní rán treba zohľadniť tieto faktory:

- Náročnosť *rany*,
- Vzdialenosť lopty od *jamky*,
- Vplyv prekážok na *líniu hry*, a
- *Podmienky ovplyvňujúce ranu*.

Koncept *vážneho porušenia* sa neuplatňuje v *hre na jamky*, pretože hráč prehráva jamku, ak zahrá loptu z *nesprávneho miesta*.

Vlajková tyč – Flagstick

Pohyblivá tyč, poskytnutá *Súťažným výborom*, ktorá je umiestnená v *jamke* na ukávanie hráčom, kde sa *jamka* nachádza. *Vlajková tyč* zahŕňa vlajku a akýkoľvek iný materiál alebo predmet prichytený k tyči.

Ak umelý, alebo prírodný objekt, napr. palica, alebo tyč na označenie polohy jamky, vo vzťahu k Pravidlám je takýto objekt objekt považovaný za *vlajkovú tyč*.

Požiadavky na *vlajkovú tyč* sú uvedené v *Pravidlách výstroja*.

Voľný prírodný predmet – Loose Impediment

Akýkoľvek neprirastený prírodný objekt ako sú:

- Kamene, voľná tráva, listy, konáre a vetvičky,
- Mŕtve *zvieratá* a *zvieracie* zvyšky,
- Červíky, hmyz a podobné *zvieratá*, ktoré môžu byť ľahko odstránené a kopčeky a siete, ktoré budujú (ako sú červíkmi vytvorené kôpky a mraveniská), a
- Zhluky stlačenej zeminy (vrátane štopľov po prevzdušňovaní).

Takéto prírodné objekty nie sú voľné, ak sú:

- Prichytené alebo rastúce,
- Pevne zaborené v zemi (čo je, keď nemôžu byť ľahko vytiahnuté), alebo
- Prilepené na lopte.

Špeciálne prípady:

- **Voľný piesok a voľná zemina** nie sú *voľné prírodné predmety*.
- **Rosa, námraza a voda** nie sú *voľné prírodné predmety*.
- **Sneh a prírodný ľad** (iný ako námraza) sú *voľné prírodné predmety* alebo, keď sú na zemi, dočasná voda, podľa hráčovej voľby.
- **Pavúcie siete** sú *voľnými prírodnými predmetmi* dokonca aj keď sú prichytené k iným objektom.
- **Živý hmyz na lopte j** je *voľným prírodným predmetom*

Vonkajší vplyv – Outside Influence

Ktorýkoľvek z týchto ľudí alebo akákoľvek z týchto vecí môže ovplyvniť čo sa stane s hráčovou loptou alebo *výstrojom* na *ihrisku*:

- Ktorákoľvek osoba (vrátane iného hráča), s **výnimkou** hráča alebo jeho *nosiča* alebo hráčovho *partnera* alebo *súpera* alebo ktoréhokoľvek z ich *nosičov*,
- Akékoľvek *zvíra*, a
- Akýkoľvek prírodný objekt alebo umelý predmet alebo čokoľvek iné (vrátane inej lopty v pohybe), s **výnimkou** *prírodných síl*.
- Umelo vytvorený prúd vzduchu alebo vody, ako sú napr. ventilátory, alebo zvlaha.

Vrátiť– Replace

Umiestnenie lopty jej položením a nechaním na mieste, s úmyslom uviesť ju *do hry*.

Ak hráč položí loptu dole bez úmyslu uviesť ju *do hry*, lopta nebola *vrátená* a nie je *v hre* (pozri Pravidlo 14.4).

Kedykoľvek Pravidlo vyžaduje, aby bola lopta *vrátená*, Pravidlo identifikuje špeciálne miesto, kde musí byť *vrátená*.

Všeobecný trest – General Penalty

Strata jamky *v hre na jamky*, alebo dve trestné rany *v hre na rany*.

Výstroj – Equipment

Čokoľvek používané, oblečené, držané alebo nesené hráčom alebo hráčovým *nosičom*.

Predmety používané v rámci starostlivosti o *ihrisko*, ako sú hrable, sú *výstrojom* len kým sú držané, alebo nesené hráčom alebo *nosičom*.

Predmety, iné ako palice, ktoré nesie niekto iný pre hráča, nie sú *výstrojom* hráča, aj keď patria hráčovi.

Zaborená – Embedded

Keď je hráčova lopta v pokoji vo vlastnej priehlbine vzniknutej po predchádzajúcej *rane* a keď je jej časť lopty pod úrovňou zeme.

Lopta sa nemusí nevyhnutne dotýkať pôdy, aby sa považovala za *zaborenú* (napríklad, tráva alebo *voľné prírodné predmety* sa môžu nachádzať medzi loptou a zemou).

Zábrana – Obstruction

Akýkoľvek umelý predmet s **výnimkou** *integrálnych objektov a hraničných predmetov*.

Príklady zábran:

- Umelým povrchom pokryté cesty a chodníky, vrátane ich umelých hraníc.
- Budovy a prístrešky.
- Postrekovače, zavlažovanie a odvodňovacie alebo ovládacie skrinky.
- Kóliky, múriky, zábradlia a oplotenia (**ale** nie, *keď* sú *hraničnými predmetmi*, ktoré definujú alebo ukazujú hraničný okraj *ihriská*).
- Golfové autíčka, kosačky, autá alebo iné vozidlá.
- Odpadkové koše, smerové tabule a lavičky.

- *Hráčov výstroj, vlajky a hrable.*

Zábrana je buď *pohyblivá zábrana* alebo *nepohyblivá zábrana*. Ak časť *nepohyblivej zábrany* (ako je brána alebo dvere alebo časť prichyteného kábla) spĺňa definíciu *pohyblivej zábrany*, takáto časť sa považuje za *pohyblivú zábranu*.

Farebné bodky a čiary, ktoré sú použité na definovanie hraníc ihriska, alebo *trestných zón*, nie sú *zábranou*.

Pozri postupy Súťažného výboru, sekcia 8; Model Local Rule F-23 (*Súťažný výbor môže zaviesť Miestne pravidlo definujúce určité zábrany ako dočasne nepohyblivé zábrany, pre ktoré sa uplatňujú špeciálne postupy*).

Zapisovateľ - Marker

V *hre na rany*, osoba zodpovedná za zapisovanie výsledkov hráča do hráčovej skóre karty a podpísanie takejto *skóre karty*. *Zapisovateľ* môže byť iný hráč, **ale** nie *partner*.

Súťažný výbor môže vybrať hráčovho *zapisovateľa* alebo povedať hráčom, ako si môžu vybrať *zapisovateľa*.

Zlepšiť – Improve

Zmeniť jednu alebo viac *podmienok ovplyvňujúcich ranu* alebo iné materiálne podmienky ovplyvňujúce hru tak, že hráč získa potenciálnu výhodu pri zahrávaní *rany*.

Známe alebo prakticky isté – Known or Virtually Certain

Štandard rozhodovania o tom, čo sa stalo s hráčovou loptou – napríklad, či sa lopta zastavila v *trestnej zóne*, prípadne či sa *pohla* alebo čo spôsobilo jej *pohnutie*.

Známe alebo prakticky isté znamená viac ako možno alebo pravdepodobne. Znamená to, že buď:

- Existuje jasný dôkaz o spornej udalosti, ktorá sa stala s hráčovou loptou, taký ako keď hráč alebo ďalší svedkovia videli čo sa stalo, alebo
- Hoci existuje len veľmi malá miera pochybností, všetky relevantné dostupné informácie ukazujú, že existuje aspoň 95% pravdepodobnosť, že sa sporná udalosť stala práve takto.

„Všetky relevantné dostupné informácie“ zahŕňajú všetky informácie, ktoré hráč pozná a všetky iné informácie, ktoré môže dostať s vynaložením primeraného úsilia a bez neodôvodneného zdržiavania.

Pri hľadaní lopty, iba informácie získané v rámci trojminútového hľadania určia, či je to *známe alebo prakticky isté*.

Zóna zo zákazom hry – No Play Zone

Časť ihriska, z ktorej *Súťažný výbor* zakázal hru. *Zóna zo zákazom hry* musí byť definovaná ako časť buď *abnormálnych podmienok ihriska* alebo *trestnej zóny*.

Súťažný výbor môže využiť *zónu zo zákazom hry* z akéhokoľvek dôvodu, ako napríklad:

- Ochrana prírody, *zvieracích* príbytkov, a enviromentálne citlivých priestorov.
- Prevencia poškodenia mladých stromčekov, kvetinových záhonov, trávových škôlok, čerstvo zatrávených plôch alebo iných vysiatych plôch,
- Ochrana hráčov pred ohrozením, a
- Zachovanie častí s historickým alebo kultúrnym významom.

Súťažný výbor by mal definovať okraje *zóny zo zákazom hry* čiarou alebo kolíkmi a čiara alebo kolíky (alebo ich vršky takýchto kolíkov) by mali identifikovať *zónu zo zákazom hry* odlišne, ako regulárne *abnormálne podmienky ihriska* alebo *trestnú zónu*, ktorá neobsahuje žiadnu *zónu zo zákazom hry*.

Zóna úľavy – Relief Area

Priestor, do ktorého musí hráč *spustiť* loptu pri uplatnení úľavy podľa Pravidla. S výnimkou úľavy dozadu na línii (pozri Pravidlá 16.1c(2), 17.1d(2), 19.2b a 19.3), každé Pravidlo poskytujúce úľavu vyžaduje od hráča využitie špecifickej *zóny úľavy*, ktorej veľkosť a umiestnenie je založené na týchto troch faktoroch:

- Referenčný bod. Bod, od ktorého je meraná *veľkosť zóny úľavy*.
- Veľkosť zóny úľavy meranej od referenčného bodu: *Zóna úľavy* je buď jednu alebo dve *dĺžky palice* od referenčného bodu, **ale** s určitými limitmi:
- Limity umiestnenia zóny úľavy: Umiestnenie *zóny úľavy* môže byť limitované jedným alebo dvomi spôsobmi tak, aby napríklad:
 - » Je len v určitej definovanej *zóne ihriska*, ako len v *hracom poli*, alebo nie v *pieskovej prekážke* alebo *trestnej zóne*,
 - » Nie je bližšie k *jamke* ako referenčný bod alebo musí byť mimo *trestnej zóny* alebo *pieskovej prekážky*, od ktorej sa úľava uplatňuje, alebo
 - » Je tam, kde nie je žiadne prekážanie (ako je definované konkrétnym Pravidlom) od podmienky, od ktorej sa úľava uplatňuje.

Pri úľave dozadu na línii musí hráč *spustiť* loptu na línii na Pravidlami povolenom mieste a mieste, kde sa lopta prvýkrát dotkne zeme po *spustení* vytvára *zónu úľavy*, ktorá je od tohto bodu na *dĺžku jednej palice* v ľubovoľnom smere.

Keď sa od hráča vyžaduje, aby *spustil* loptu znova alebo druhýkrát pomocou úľavy dozadu na línii, hráč môže:

- Zmeniť miesto, na ktoré loptu *spustí* (napríklad bližšie ku, alebo ďalej od *jamky*) a *zóna úľavy* sa mení na základe tohto bodu a
- *Spustiť* loptu v inej oblasti *ihriska*.

Tým sa však nemení spôsob uplatňovania Pravidla 14.3c.

Pri využití jednej *dĺžky palice* na určenie veľkosti *zóny úľavy*, hráč môže merať priamo cez kanál, dieru alebo podobnú vec, a priamo cez alebo naprieč objekt alebo predmet (ako je strom, oplotenie, múrik, tunel, odvodňovacia mreža alebo ostrekovač), **ale** nie je dovolené merať naprieč pôdou, ktorá sa prirodzene smeruje nahor alebo nadol.

Pozri postupy Súťažného výboru, sekcia 2I (*Súťažný výbor si môže zaviesť, zvoliť, dovoliť alebo vyžadovať od hráča využiť drop zónu ako zónu úľavy pri uplatňovaní úľavy*).

Zóny ihriska – Areas of the Course

Päť definovaných zón, ktoré tvoria *ihrisko*:

- *Hracie pole*,
- *Odpalisko* práve hratej jamky, ktoré musí hráč použiť na začatie jamky, ktorú hrá,
- Všetky *trestné zóny*,
- Všetky *pieskové prekážky*, a
- *Jamkovisko* jamky, ktorú hráč hrá.

Zviera – Animal

Akýkoľvek živý tvor (okrem ľudí), vrátane cicavcov, vtákov, plazov, obojživelníkov a bezstavovcov (ako je hmyz, pavúky, červíky, kôrovce, atď.).

Zvieracia diera – Diera po zvierati – Animal Hole

Akákoľvek diera v zemi vytvorená *zvieratom*, s **výnimkou** dier vytvorených zvieratami, ktoré sú tiež definované ako voľné *prírodné predmety* (ako sú červíky alebo hmyz).

Pojem *zvieracia diera* zahŕňa:

- Voľný materiál vyhrabaný *zvieratom* z diery,
- Akúkoľvek cestičku alebo stopu vedúcu do diery, a
- Akúkoľvek plochu na zemi zatlačenú alebo vydvihnutú v *zvieratom* pri vytváraní diery v zemi.

Zvieracia diera nezahŕňa *zvieracie* stopy, ktoré nie sú stopy vedúcej do diery alebo chodníka vedúceho do *zvieracej diery*.

Register



Register

	Pravidlo	Strana
Abnormálne podmienky ihriska		
- Hracie pole	16.1b	139
- Jamkovisko	16.1d	142
- Kedy je úľava povolená	16.1a(1)	137
- Nenájdená lopta	16.1e	142
- Pieskovisko	16.1c	140
- Pôda v oprave	16.1	137
- Ranu je zjavne nemožné hrať	16.1a(3)	139
- Trestná zóna	16.1a(2)	139
- Zdvihnutie lopty z dôvodu preverenia či leží v podmienkach dovoľujúcich úľavu	16.4	148
- Zóna so zákazom hry	16.1f	143
Asistenti		
- Hráč môže mať iba jedného asistenta - hráči s postihnutím	25.2b, 25.4c, 25.5.b	203, 207, 210
- Pomoc od asistenta, inej osoby, alebo supervízora - hráči s postihnutím	25.2a, 25.4.a, 25.4b, 25.5a	203, 206, 206, 210
Brutto výsledok		
	3.1c(1)	29
Cesty s umelým povrchom		
	Pozri Abnormálne podmienky ihriska	
Čistenie lopty		
	14.1c	115
Diery po zvieratách		
	Pozri Abnormálne podmienky ihriska	
Dočasná voda		
	Pozri Abnormálne podmienky ihriska	
Dohratie jamky		
	6.5	68
Formy hry: hra na jamky, alebo hra na rany		
	3.1a	28
Formy hry: Ostatné		
	21.5	188
Golfová hra		
	1.1	20
Hľadanie lopty		
- Lopta náhodne pohnutá počas hľadania	7.4	72
- Pohnutie piesku počas hľadania	7.1b	71
- Správne hľadanie lopty	7.1a	70
Hra na jamky		
- Darovanie	3.2b	30
- Delenie jamky (remíza)	3.2a(2)	29
- Informovanie súpera o počte rán	3.2d(1)	32
- Informovanie súpera o trestných ranách	3.2d(2)	32

	Pravidlo	Strana
- Kedy je výsledok konečný	3.2a(5)	30
- Ochrana vlastných práv a záujmov	3.2d(4)	33
- Poznanie výsledku zápasu	3.2d(3)	33
- Predĺženie zápasu, ktorý skončil remízou	3.2a(4)	30
- Uplatňovanie hendikepov	3.2c	31
- Víťazstvo na jamke	3.2a(1)	29
- Víťazstvo v zápase	3.2a(3)	30
Hra na jamky tromi loptami	21.4	187
- Hra mimo poradia	21.4b	187
- Lopta alebo markovátka zdvihnuté alebo pohnuté súperom	21.4c	188
Hra na rany		
- Dohratie do jamky	3.3c	37
- Skóre karta - hendikep na skóre karte	3.3b(4)	36
- Skóre karta - povinnosti hráča	3.3b(2)	35
- Skóre karta - povinnosti zapisovateľa	3.3b(1)	34
- Skóre karta - zlý výsledok na jamke	3.3b(3)	36
- Určenie víťaza	3.3a	34
Hracie pole	2.2a	25
Hra štyrmi loptami	23.1	192
- Chýbajúci partner sa môže pripojiť ku skupine	23.4	195
- Hráčove úkony ovplyvňujúce partnerovu hru	23.5a	195
- Hráč zodpovedá za činnosť partnera	23.5b	196
- Jeden alebo obaja partneri môžu zastupovať stranu	23.4	195
- Kedy kolo končí	23.3b	194
- Kedy kolo začína	23.3a	194
- Kedy môže byť darovaná rana zahratá	23.6	196
- Lopta úmyselne vychýlená	23.2c	193
- Poradie v hre	23.6	196
- Postavenie partnera za hráčom počas hrania rany	23.8	196
- Tresty	23.9	197
- Výsledková karta v hre na rany	23.2b	193
- Výsledok strany - Hra na jamky a hra na rany	23.2a	192
- Zdieľanie palíc partnermi	23.7	196
Identifikácia lopty		
- Ako identifikovať loptu	7.2	71
- Lopta náhodne pohnutá počas identifikácie	7.4	72
- Zdvihnutie lopty za účelom identifikácie	7.3	71

	Pravidlo	Strana
Ihrisko		
- Lopta sa dotýka dvoch zón	2.2c	27
- Špecifické zóny ihriska	2.2b	26
Jamkovisko		
	13	103
- Kedy je lopta na jamkovisku	13.1a	103
- Lopta alebo markovátko sa náhodne pohne	13.1d(1)	105
- Lopta alebo markovátko sa pohne pôsobením prírodných síl	13.1d(2)	105
- Lopta presahujúca okraj jamky	13.3	112
- Nesprávne jamkovisko	13.1f	106
- Odstránenie piesku a voľnej zeminu	13.1c(1)	104
- Oprava poškodenia	13.1c(2)	104
- Označenie, zdvihnutie a čistenie	13.1b	103
- Úmyselné testovanie	13.1e	105
Lopta		
- Nahradená lopta	4.2c(2), 14.2	44, 115
- Naseknutá, alebo poškrábaná	4.2c	43
- Pomáha v hre - na jamkovisku	15.3a	134
- Prekáža v hre - kdekoľvek na ihrisku	15.3b	135
- Rozbitá na kúsky	4.2b, 4.2c	43
- Schválená lopta	4.2a	43
Lopta pohnutá		
- Hráčom, kedy bude udelená trestná rana	9.4b	81
- Hráčom	9.4	81
- Inou osobou	9.6	83
- Iným hráčom v hre na rany	9.6	83
- Nosičom	9.4	81
- Partnerom	22.2, 23.5b	189, 196
- Pomáhajúca v hre - na jamkovisku	15.3a	134
- Počas náprahu, alebo úderu	9.1b	79
- Rozhodnutie, či bola lopta pohnutá	9.2a	80
- Rozhodnutie, čo spôsobilo pohnutie lopty	9.2b	80
- Súperom v hre na jamky	9.5	82
- Súperom v hre na jamky, kedy bude udelená trestná rana	9.5b	83
- Súperovým nosičom v hre na jamky	9.5	82
- Vetrom, vodou alebo inými prírodnými silami	9.3	80
- Vonkajším vplyvom	9.6	83
- Zvierateľom	9.6	83

	Pravidlo	Strana
Lopta sa hrá tak ako leží	9.1a	79
Lopta v hre	14.4	123
Lopta v pohybe		
- Pohnutie vlajkovou tyčou	11.3	98
- Úmyselne vychýlená, alebo zastavená osobou	11.2	96
- Zasiahne osobu	11.1	94
- Zasiahne pomôcku na pohyb	25.4k	208
- Zasiahne vonkajší vplyv (vrátane výstroja)	11.1	94
- Zámerná zmena podmienok s úmyslom ovplyvniť loptu v pohybe	11.3	98
- Zdvihnutie lopty na jamkovisku	11.3	98
Markovátka		
- Pomáha alebo prekáža v hre	15.3c	135
- Trest pre súpera pri zdvihnutí alebo pohnutí	9.7b	84
- Zdvihnuté alebo pohnuté	9.7a	84
Maximálny výsledok		
- Hodnotenie	21.2e	185
- Kedy kolo končí	21.2e	185
- Lopta úmyselne vychýlená	21.2d	184
- Tresty	21.2c	183
Nahradená lopta	6.3b	63
Nebezpečenstvo spôsobené zvieratám		
- Ako uplatniť úľavu	16.2b	144
- Kedy je úľava povolená	16.2a	144
Nehrateľná lopta	19	166
- Hracie pole	19.2	166
- Jamkovisko	19.2	166
- Kedy môže byť úľava uplatnená	19.1	166
- Piesková prekážka - úľava mimo pieskovej prekážky	19.3b	170
- Piesková prekážka - úľava mimo pieskovej prekážky pre hráča používajúceho pomôcku na pohyb na kolesách	25.4n	209
- Piesková prekážka - úľava v pieskovej prekážke	19.3a	169
- Postranná úľava	19.2c	167
- Postranná úľava pre hráča používajúceho pomôcku na pohyb na kolesách	25.4m	209
- Trestná zóna	19.1	166
- Úľava dozadu na línii	19.2b	167
- Úľava so stratou rany a vzdialenosti	19.2a	166

	Pravidlo	Strana
Nepohyblivé zábrany	Pozri Abnormálne podmienky ihriska	
Nesprávna lopta	6.3c	64
- Hráčová lopta zahratá iným hráčom	6.3c(2)	65
- Zahratie rany nesprávnou loptou	6.3c(1)	65
Nesprávne miesto		
- Miesto, odkiaľ musí byť lopta zahratá	14.7a	127
- Nezávažné porušenie	14.7b	127
- Oprava, alebo nie	14.7b(1)	127
- Závažné porušenie	14.7b	127
Nosič		
- Jeden nosič je povolený v jednom čase	10.3a(1)	90
- Nepovolené úkony	10.3b(3)	92
- Porušenie Pravidiel	10.3c	93
- Úkony povolené kedykoľvek	10.3b, 10.2b(1)	92, 88
- Úkony povolené so súhlasom (poverením) hráča	10.3b(2)	92
- Úpravy pre hráčov s postihnutím	25.2e, 25.4j, 25.5d	204, 208, 211
- Zakázaný priestor pre nosiča hráča, ktorý je nevidiaci	25.2d	204
- Zakázaný priestor pre nosiča pred tým, ako hráč zahrá ranu	10.2b(4)	89
- Zdieľanie služieb nosiča	10.3a(2)	91
Odpalisko	6.2	60
- Kedy je lopta vo vnútri odpaliska	6.2b(1)	60
- Kedy sa uplatňujú pravidlá platné pre odpalisko	6.2a	60
- Lopta môže byť umiestnená na týčko	6.2b(2)	61
- Pohnutie odpaliskových kameňov	6.2b(4)	62
- Povolenie vylepšenia	6.2b(3)	61
Oprava chyby		
- Kedy bude uplatnený trest	14.5c	125
- Kedy je zmena možnosti povolená	14.5b	124
- Kedy môže byť oprava vykonaná	14.5a	124
Palice		
- Doplnenie alebo nahradenie palíc	4.1b(3),(4)	40,41
- Limit 14 palíc	4.1b(1)	40
- Použitie alebo oprava palice poškodenej počas kola	4.1a(2)	38
- Povolené palice	4.1a(1)	38
- Vyradenie palíc z hry	4.1c	42
- Zdieľanie palíc	4.1b(2), 22.5, 23.7	40, 191, 196
- Zmena nastavení palíc	4.1a(3)	39

	Pravidlo	Strana
Par/Bogey	21.3	185
- Hodnotenie	21.3b	185
- Kedy kolo končí	21.3e	187
- Lopta úmyselne vychýlená	21.3d	187
- Tresty	21.3c	186
Piesková prekážka	12	100
- Abnormálne podmienky ihriska	16.1c	140
- Kedy dotknutie sa piesku je trestné	12.2b(1)	101
- Kedy dotknutie sa piesku nie je trestné	12.2b(2)	102
- Kedy dotknutie sa piesku nie je trestné - hráči s postihnutím	25.4l	209
- Kedy je lopta v pieskovej prekážke	12.1	101
- Nebezpečenstvo spôsobené zvieratám	16.2	144
- Nehrateľná lopta	19.3	169
- Nehrateľná lopta pre hráčov používajúcich pomôcku na pohyby na kolesách	25.4n	209
- Pohyblivé zábrany	12.2a, 15.2	101, 131
- Voľné prírodné predmety	12.2a, 15.1	101, 130
Pôda v oprave	Pozri Abnormálne podmienky ihriska	
Pohyblivé zábrany	15.2	131
- Lopta nenájdená	15.2b	133
- Odstránenie	15.2a(1)	131
- Úľava kdekoľvek s výnimkou jamkoviska	15.2a(2)	132
- Úľava na jamkovisku	15.2a(3)	133
Poradie v hre		
- Hra na jamky- hra mimo poradia	6.4a(2)	66
- Hra na jamky	6.4a(1)	65
- Hra na rany	6.4b(1)	66
- Hra so štyrmi loptami	23.6	196
- Kedy je poskytnutá úľava	6.4d(1)	68
- Opätovná hra z odpaliska	6.4c	67
- Pripravený na hru	6.4b(2)	67
- Štvorhry	22.4	190
- Zahratie provizórnej lopty kdekoľvek s výnimkou odpaliska	6.4d(2)	68
- Zahratie provizórnej lopty z odpaliska	6.4c	67
Pravidlá		
- Uplatňovanie Pravidiel	1.3b(1)	22
- Význam Pravidiel	1.3a	19

	Pravidlo	Strana
Problémy pri uplatňovaní Pravidiel		
- Administratívne chyby	20.2d	177
- Diskvalifikácia hráčov po ukočení súťaže na rany	20.2e(2)	178
- Diskvalifikácia hráčov po ukončení zápasu v hre na jamky	20.2e(1)	177
- Hra na jamky	20.1b	172
- Hra na rany	20.1c	174
- Nespôsobilý hráč	20.2f	178
- Oprava nesprávneho rozhodnutia	20.2d	177
- Rozhodovanie rozhodcom	20.2a	176
- Rozhodovanie Súťažným výborom	20.2b	176
- Situácie, ktoré Pravidlá neriešia	20.3	178
- Vyhnutie sa neodôvodnenému zdržiavaniu hry	20.1a	172
- Využitie voľného oka, keď bol použitý videozáznam	20.2c	176
Provizórna lopta		
- Kedy je povolená	18.3a	162
- Kedy musí byť hra provizórnou loptou ukončená	18.3c(3)	165
- Kedy sa provizórna lopta stáva loptou v hre	18.3c(2)	163
- Oznámenie hry provizórnou loptou	18.3b	162
- Zahratie provizórnou loptou viac ako raz	18.3c(1)	163
Rada a iná pomoc		
- Fyzická pomoc a ochrana pred prírodnými živlami	10.2b(5)	90
- Pomoc od asistenta, inej osoby, alebo supervízora - hráči s postihnutím	25.2a, 25.4.a, 25.5a	203, 206, 210
- Predmety na pomoc pri zameraní	10.2b(3)	89
- Predmety na pomoc pri zameraní pre nevidiacich hráčov	25.2c	203
- Rada	10.2a	87
- Smer (lína) hry	10.2b	88
Rana a vzdialenosť		
- Opätovné zahatie z odpaliska	14.6a	125
- Opätovné zahratie z jamkoviska	14.6c	127
- Opätovné zahratie zo štandardnej zóny, trestnej zóny alebo pieskoviska	14.6b	121
Rozumný úsudok	1.3b(2)	22
Skupiny		
- Hra na jamky	5.4a	52
- Hra na rany	5.4b	52
Správanie		
- Kodex správania	1.2b	21
- Očakávané správanie hráča	1.2a	20

	Pravidlo	Strana
Spustenie lopty		
- Ako musí byť lopta spustená	14.3b	118
- Ako musí byť lopta spustená - hráči s postihnutím	25.2h, 25.3c, 25.4a, 25.6b	205, 205, 206, 212
- Lopta musí byť spustená do, a aj ostať v pokoji v zóne úľavy	14.3c(1)	120
- Lopta náhodne vychýlená po dopade na zem	14.3c	120
- Lopta ostane v pokoji mimo zóny úľavy	14.3c(2)	121
- Pôvodná lopta alebo iná lopta môže byť použitá	14.3a	118
- Úmyselne vychýlená	14.3d	122
Stableford		
	21.1	180
- Hodnotenie	21.1b	180
- Kedy kolo končí	21.1e	183
- Lopta úmyselne vychýlená	21.1d	183
- Tresty	21.1c	182
Stratená lopta		
- Kedy je lopta stratená	18.2a(1)	160
- Postup pri stratenej lopte	18.2b	161
Striedavá rana		
	Pozri Štvorhry	
Súťaž z družstiev		
	24.1	199
- Kapitán družstva	24.3	199
- Podmienky - propozície	24.2	199
- Rada	24.4	199
Štvorhry		
	22.1	189
- Každý z partnerov môže zastupovať stranu	22.2	189
- Kedy hrá nesprávny partner	22.3	190
- Partner, ktorý hrá ako prvý	22.4a	190
- Postavenie partnera za hráčom počas hrania rany	22.6	191
- Začiatok kola	22.4b	191
- Zdieľanie palíc partnermi	22.5	191
- Zástupcovia strany sa musia pri ranách striedať	22.3	190
Tempo hry		
- Dohľad nad tempom hry	5.6b(3)	55
- Hra mimo poradia	5.6b(2)	55
- Neodôvodnené zdržiavanie hry	5.6a	54
- Neodôvodnené zdržiavanie hry - hráči s postihnutím	25.6a	211
- Odporúčania	5.6b(1)	54
- Pripravený na hru	5.6b, 6.4b(2)	54, 67

	Pravidlo	Strana
Tréning		
- Pred, alebo medzi kolami - hra na jamky	5.2a	51
- Pred, alebo medzi kolami - hra na rany	5.2b	51
- Tréning medzi dvomi jamkami	5.5b	53
- Tréning počas hrania jamky	5.5a	53
- Tréning počas prerušenia hry	5.5c	53
Trestná zóna	17	150
- Ako uplatniť úľavu	17.1d	151
- Bez úľavy podľa iných pravidiel	17.3	158
- Hranie lopty tak, ako leží	17.1b	150
- Kedy je lopta v trestnej zóne	17.1a	150
- Lopka nenájdenná	17.1c	151
- Lopka zahratá z trestnej zóny je stratená za hranicami ihriska, alebo nehrateľná	17.2b	158
- Lopka zahratá z trestnej zóny zastane v pokoji v trestnej zóne	17.2a	155
- Možnosti úľavy pre červenú trestnú zónu	17.1d	151
- Možnosti úľavy pre červenú trestnú zónu - pre hráčov používajúcich pomôcku na pohyb na kolesách	25.4m	209
- Možnosti úľavy pre žltú trestnú zónu	17.1d	151
- Zóny so zákazom hry	17.1e	154
Tresty	1.3c	23
Ukončenie kola	5.3b	52
Úľava so stratou rany a vzdialenosti	18.1	159
Úmyselne zmenené podmienky		
- Ovplyvňujúce iné fyzikálne podmienky	8.2b	77
- Ovplyvňujúce loptu iného hráča	8.3	78
- Ovplyvňujúce polohu lopty	8.2, 22.2, 23.5b	77, 189, 196
- Zakázané postupy	8.3b	78
Územie mimo hraníc ihriska	02.1	25
- Kedy je lopta mimo hraníc ihriska	18.2a(2)	160
- Postup keď je lopta mimo hraníc ihriska	18.2b	161
Úpravy pre hráčov s postihnutím	25	202
- Dvihnutie a vrátenie lopty na miesto	25.2g, 25.2h, 25.3c, 25.3d, 25.4a, 25.4e, 25.5d	204, 205, 205, 205, 206, 207, 211
- Hráči s obomi postihnutiami - mentálnym, aj fyzickým	25.5e	211
- Kedy dotknutie sa piesku nevyústi do trestu	25.2f, 25.4l	204, 209
- Nastavenie predmetu na pomoc so zameraním pre nevidiacich hráčov	25.2c	203

	Pravidlo	Strana
- Pomoc len od jedného asistenta	25.2b, 25.4c, 25.5b	203, 207, 210
- Pomoc od asistenta, inej osoby, alebo supervízora	25.2a, 25.4a, 25.5a	203, 206, 210
- Postranná úlava pre hráčov používajúcich pomôcky na pohyb na kolesách	25.4m	209
- Pre hráčov používajúcich pomôcky na pohyb	25.4	206
- Pre hráčov s amputáciami	25.3	205
- Pre hráčov s mentálnym postihnutím	25.5	210
- Pre nevidiacich hráčov	25.2	203
- Spustenie lopty	25.2h, 25.3c, 25.4a, 25.6b	205, 205, 206, 212
- Štatút protetických pomôcok	25.3a	205
- Ukotvenie palice	25.3b, 25.4h	205, 208
- Všeobecné ustanovenia pre všetky kategórie postihnutí	25-Jun	211
- Zakázaný priestor pre nosiča nevidiaceho hráča	25.2d	204
Vlajková tyč		
- Lopta v jamke sa opiera o vlajku	13.2c	111
- Lopta zasiahne vlajku alebo osobu, ktorá ju obsluhuje	13.2b(2)	110
- Odstránenie vlajky z jamky	13.2b(1)	110
- Ponechanie vlajky v jamke	13.2a	108
Voľné prírodné predmety		
- Lopta pohnutá počas odstraňovania	15.1b	131
- Odstránenie voľného prírodného predmetu	15.1a	130
Vrátenie lopty na miesto		
- Ako má byť lopta vrátená	14.2b(2)	116
- Kto musí umiestniť loptu	14.2b(1)	112
- Kto musí umiestniť loptu - hráči s postihnutím	25.2h, 25.3c, 25.4a	205, 205, 206
- Miesto, kde je lopta umiestnená	14.2c	116
- Pôvodná poloha lopty zmenená mimo piesku	14.2d(2)	117
- Pôvodná poloha lopty zmenená v piesku	14.2d(1)	117
- Vrátená lopta neostane na mieste	14.2e	117
Vylepšenie podmienok		
- Nepovolené postupy	8.1a	73
- Obnovenie podmienok, ktoré boli vylepšené	8.1c	75
- Podmienky ovplyvňujúce ranu	8.1	73
- Povolené postupy	8.1b	74
Výsledky s vyrovnaním (netto)	3.1c(2)	29

	Pravidlo	Strana
Výstroj		
- Audio a video	4.3a(4)	46
- Informácie o vetre a počasí	4.3a(2)	45
- Informácie o vzdialenosti a smere	4.3a(1)	45
- Informácie zhromaždené pred alebo počas kola	4.3a(3)	45
- Náradie na strečing a tréningové pomôcky	4.3a(6)	47
- Páska a podobné prekrytia	4.3b(2)	48
- Pomôcky na pohyb	25.4f	207
- Rukavice a pomôcky na uchopenie palice	4.3a(5)	46
- Štatút protetickej pomôcky	25.3a	205
- Zdravotné výnimky	4.3b(1)	47
Zaborená lopta		
- Ako uplatniť úľavu	16.3b	146
- Kedy je úľava povolená	16.3a	145
Začatie hry na jamke		
- Hra z vnútra odpaliska - hra na jamky	6.1b(1)	59
- Hra z vnútra odpaliska - hra na rany	6.1b(2)	60
- Kedy hra na jamke začína	6.1a	59
Začiatok kola		
	5.3a	51
Zahratie rany		
- Lopta pohybujúca sa vo vode	10.1d	86
- Lopta sa pohne po začatí náprahu	10.1d	86
- Lopta spadnutá z týčka	10.1d	86
- Postoj obkročmo, alebo na línii hry	10.1c	86
- Postoj obkročmo, alebo na línii hry - hráči používajúci pomôcky na pohyb	25.4i	208
- Správne udretie lopty	10.1a	85
- Ukotvenie palice	10.1b	85
- Ukotvenie palice - hráči s postihnutím	25.3b, 25.4h	205, 208
Zastavenie hry		
- Blesky	5.7a	55
- Kedy hráč môže alebo musí zastaviť hru	5.7a	55
- Lopta alebo markovátka pohnuté v čase, keď bola hra zastavená	5.7d(2)	58
- Normálne prerušenie Súťažným výborom	5.7b(2)	56

	Pravidlo	Strana
- Obnovenie hry	5.7c	57
- Okamžité prerušenie Súťažným výborom	5.7b(1)	56
- Po dohode v hre na jamky	5.7a	55
- Prerušenie Súťažným výborom	5.7a	55
- Zdvihnutie lopty	5.7d(1)	57
Zdvihnutie lopty a vrátenie lopty na miesto	Pozri Vrátenie lopty na miesto	
- Ako vrátiť loptu na miesto	14.2b(2)	116
- Ako vrátiť loptu na miesto - hráči s postihnutím	25.3d, 25.4e	205, 207
- Čistenie lopty	14.1c	115
- Kto môže zdvihnúť loptu	14.1b	114
- Kto môže zdvihnúť loptu - hráči s postihnutím	25.2g, 25.4, 25.5d	204, 206, 211
- Kto musí vrátiť loptu na miesto	14.2b	116
- Kto musí vrátiť loptu na miesto - hráči s postihnutím	25.2h, 25.3c, 25.4a	205, 205, 206
- Miesto musí byť označené	14.1a	114
- Pôvodná lopta musí byť použitá	14.2a	115
Zhoršenie podmienok	8.1d	76
Zóny so zákazom hry	16.1f, 17.1e	143, 154
Zrušenie rany	14.6	125

Pravidlá Amatérskeho štatútu

Pravidlá Amatérskeho štatútu sa líšia medzi tých, čo hrajú golf pre zábavu a berú ju ako výzvu a tých, ktorí vnímajú golf ako profesiu a neskôr finančný zisk. Vďaka niekoľkým obmedzeniam a limitom, ako napríklad hodnota cien, ktoré sa dajú vyhrať, Pravidlá Amatérskeho štatútu slúžia na povzbudenie amatérskych hráčov aby si užívali duch súťaže, skôr ako finančnú odmenu. Amatérsky golfový hráč, ktorý poruší tieto pravidlá môže prísť o možnosť hrať ako amatér na turnajoch. Je veľmi dôležité aby organizátori turnajov a hráči rozumeli Pravidlám Amatérskeho štatútu, ktorý sa dá nájsť na RandA.org

Pravidlá výbavy

Pravidlá výbavy obsahujú komplexné pravidlá, špecifikácie a návody aby pomohli výrobcovi, dizajnérom golfovej výstroje, turnajovým rozhodcom a hráčovi v porozumení a aplikovaní Pravidiel, ktoré sa týkajú dizajnu a výroby golfových palíc, loptičiek a ďalšieho príslušenstva. Je to zodpovednosť hráča, aby sa uistil, že výstroj ktorú používa je v súlade s platnými Pravidlami. Interaktívna verzia Pravidiel výbavy je dostupná na RandA.org. Nachádzajú sa tu aj linky na oficiálny testovací protokol, video demonštrácie k špecifickým pravidlám, špecifikácie a meracie techniky a ďalšie.

Modifikované Pravidlá pre golfových hráčov s postihnutím

Modifikované pravidlá upravujú Pravidlá golfu podľa štyroch identifikovaných kategórií postihnutia. Sú vytvorené tak, aby poskytli hráčovi s postihnutím férovo hrať s ostatnými hráčmi ktorí nie sú postihnutí, majú iný druh postihnutia, alebo majú rovnaké postihnutie. Modifikované pravidlá nie sú automaticky aplikované a je to na rozhodnutí komisie, či sa rozhodnú uplatniť modifikované pravidlá pre vlastné súťaže. Modifikované pravidlá sú zverejnené v Oficiálnej Príručke Pravidiel golfu a tiež na RandA.org.