

Pravidlá golfu 2019

Kompletný text Pravidiel golfu I - 24

R&A Rules Limited a United States Golf Association

Vydané marec 2018

Obsah

I. Všeobecné pravidlá golfovej hry (Pravidlá 1- 4)	7
Pravidlo 1 – Golfová hra, Správanie hráča a Pravidlá	7
1.1 Golfová hra	7
1.2 Štandardy správania sa hráča.....	7
1.3 Hra v súlade s Pravidlami.....	8
Pravidlo 2 – Ihrisko	11
2.1 Hranice ihriska a územie mimo hraníc ihriska.....	11
2.2 Definované zóny ihriska	11
2.3 Objekty, predmety alebo podmienky, ktoré by mohli prekážať pri hre.....	12
2.4 Zóny bez hry	12
Pravidlo 3 – Súťaž	13
3.1 Hlavné zložky každej súťaže.....	13
3.2 Hra na jamky.....	14
3.3 Hra na rany	18
Pravidlo 4 – Výstroj hráča	21
4.1 Palice	21
4.2 Lopty.....	24
4.3 Využívanie výstroja.....	25
II. Hratie kola a jamky (Pravidlá 5-6)	30
Pravidlo 5 – Hratie kola	30
5.1 Význam kola.....	30
5.2 Trénovanie na ihrisku pred alebo medzi kolami	30
5.3 Začiatok a koniec kola	31
5.4 Hratie v skupinách	32
5.5 Neodôvodnené zdržiavanie hry; Optimálne tempo hry.....	33
5.6 Prerušenie hry; Obnovenie hry	34
Pravidlo 6 – Hratie jamky	38
6.1 Začatie hry na jamke.....	38
6.2 Hratie lopty z odpaliska	38
6.3 Lopta použitá pri hre na jamke.....	40
6.4 Poradie v hre pri hratí jamky	42
6.5 Dohratie jamky	45
III. Hratie lopty (Pravidlá 7-11)	46

Pravidlo 7 – Hľadanie lopty: Nájdenie a identifikovanie lopty	46
7.1 Ako správne hľadať loptu	46
7.2 Ako identifikovať loptu	46
7.3 Zdvihnutie lopty z dôvodu jej identifikácie.....	47
7.4 Lopta náhodne pohnutá počas snahy o jej nájdenie alebo identifikovanie.....	47
Pravidlo 8 – Ihrisko hrané tak ako je nájdené.....	48
8.1 Hráčove úkony zlepšujúce podmienky ovplyvňujúce ranu	48
8.2 Hráčove zámerné úkony smerujúce k zmene iných materiálnych podmienok na ovplyvnenie hráčovej vlastnej lopty v pokoji, alebo rany, ktorá sa ide zahrať.....	51
8.3 Hráčove zámerné úkony smerujúce k zmene iných materiálnych podmienok na ovplyvnenie lopty iného hráča v pokoji, alebo rany, ktorá sa ide zahrať	52
Pravidlo 9 – Lopta sa hrá ako leží; Lopta v pokoji zdvihnutá alebo pohnutá	54
9.1 Lopta sa hrá ako leží	54
9.2 Rozhodovanie, či sa lopta pohla a čo spôsobilo jej pohnutie.....	54
9.3 Lopta pohnutá prírodnými silami	55
9.4 Lopta zdvihnutá, alebo pohnutá hráčom	56
9.5 Lopta zdvihnutá, alebo pohnutá súperom v hre na jamky.....	57
9.6 Lopta zdvihnutá, alebo pohnutá vonkajším vplyvom.....	58
9.7 Markovátka zdvihnuté, alebo pohnuté	58
Pravidlo 10 – Príprava na a zahratie rany; Rada a pomoc; Nosiči	60
10.1 Zahratie rany.....	60
10.2 Rada a iná pomoc	61
10.3 Nosiči	63
Pravidlo 11 – Lopta v pohybe zasiahne osobu, zviera, objekt alebo predmet	66
11.1 Lopta v pohybe náhodne zasiahne osobu, alebo vonkajší vplyv.....	66
11.2 Lopta v pohybe zámerne vychýlená, alebo zastavená osobou	67
11.3 Zámerné pohnutie predmetov, alebo zmena podmienok s úmyslom ovplyvniť loptu v pohybe	68
IV. Špecifické Pravidlá, vzťahujúce sa na pieskové prekážky a jamkoviská (Pravidlá 12-13)	70
Pravidlo 12 – Pieskové prekážky.....	70
12.1 Kedy je lopta v pieskovej prekážke.....	70
12.2 Hratie lopty v pieskovej prekážke.....	70
12.3 Špecifické Pravidlá pre úľavu pre loptu v pieskovej prekážke.....	71
Pravidlo 13 – Jamkoviská	73
13.1 Úkony dovolené, alebo vyžadované na jamkoviskách	73

13.2 Vlajka	76
13.3 Lopta presahujúca jamku	79
V. Zdvihnutie a vrátenie lopty do hry (Pravidlo 14)	80
Pravidlo 14 – Postupy vzťahujúce sa na loptu: Označenie, Zdvihnutie a Čistenie, Umiestnenie na miesto, Spustenie do priestoru úľavy, Hratie z nesprávneho miesta	80
14.1 Označenie, zdvihnutie a čistenie lopty	80
14.2 Vrátenie lopty na miesto	81
14.3 Spustenie lopty do zóny úľavy	83
14.4 Kedy je hráčova lopta späť v hre po tom, ako bola pôvodná lopta mimo hry	86
14.5 Napravenie chyby urobenej pri nahradení, vrátení, spustení, alebo umiestnení lopty	86
14.6 Zahratie rany z miesta, z ktorého bola zahratá predchádzajúca rana	87
14.7 Hratie z nesprávneho miesta	88
VI. Beztrestná úľava (Pravidlá 15 - 16)	91
Pravidlo 15 – Úľava od Voľných prírodných predmetov, pohyblivých zábran (vrátane lopty alebo markovátka pomáhajúceho alebo prekážajúceho pri hre)	91
15.1 Voľné prírodné predmety	91
15.2 Pohyblivé zábrany	91
15.3 Lopta, alebo markovátka pomáhajúce, alebo prekážajúce pri hre	93
Pravidlo 16 – Úľava od abnormálnych podmienok ihriska (vrátane nepohyblivých zábran), Nebezpečná podmienka so zvieratám, Zaborená lopta	95
16.1 Abnormálne podmienky ihriska (vrátane nepohyblivých zábran)	95
16.2 Nebezpečná podmienka so zvieratám	98
16.3 Zaborená lopta	99
16.4 Zdvihnutie lopty z dôvodu preverenia, či leží v podmienke dovoľujúcej úľavu	100
VII. Trestná úľava (Pravidlá 17 - 19)	102
Pravidlo 17 – Lopta v trestnej zóne	102
17.1 Možnosti pre loptu v trestnej zóne	102
17.2 Možnosti úľavy po zahratí lopty z trestnej zóny	104
17.3 Žiadne úľavy podľa iných Pravidiel pre loptu v trestnej zóne	105
Pravidlo 18 – Trestná rana a strata vzdialenosti, Lopta stratená alebo mimo hraníc ihriska; Provizórna lopta	106
18.1 Úľava trestnej rany a straty vzdialenosti dovolená kedykoľvek	106
18.2 Lopta stratená, alebo mimo hraníc ihriska: Úľava trestnej rany a straty vzdialenosti musí byť uplatnená	106
18.3 Provizórna lopta	107

Pravidlo 19 – Nehrateľná lopta	110
19.1 Hráč sa môže rozhodnúť uplatniť úľavu pre nehrateľnú loptu kdekoľvek s výnimkou trestnej zóny	110
19.2 Možnosti úľavy pre nehrateľnú loptu v štandardnej zóne ihriska alebo na jamkovisku.....	110
19.3 Možnosti úľavy pre nehrateľnú loptu v pieskovej prekážke	111
VIII. Postupy pre hráčov a Súťažný výbor, keď vznikne spor pri aplikácii Pravidiel (Pravidlo 20)	112
Pravidlo 20 – Riešenie sporov počas kola; rozhodnutia rozhodcu a Súťažného výboru	112
20.1 Riešenie sporných situácií počas kola.....	112
20.2 Rozhodnutia sporov podľa Pravidiel.....	115
20.3 Situácie nezahrnuté v Pravidlách.....	116
IX. Iné formy hry (Pravidlá 21 - 24)	117
Pravidlo 21 – Iné formy hry jednotlivcov na rany a na jamky	117
21.1 Stableford	117
21.2 Maximálny výsledok	119
21.3 Par/Bogey	121
21.4 Hra s tromi loptami na jamky	123
21.5 Iné formy golfovej hry	124
Pravidlo 22 – Štvorhry (známe aj ako striedavá rana)	125
22.1 Podstata Štvorhier	125
22.2 Zastupovanie strany jedným hráčom	125
22.3 Strana sa musí striedať pri zahrávaní rán.....	125
22.4 Začatie kola.....	126
22.5 Partneri môžu zdieľať palice	126
Pravidlo 23 – Hra so štyrmi loptami	127
23.1 Podstata Hry so štyrmi loptami	127
23.2 Výsledok v Hre so štyrmi loptami	127
23.3 Kedy kolo začína a končí; Kedy je jamka dohratá.....	128
23.4 Jeden, alebo obidvaja partneri môžu zastupovať stranu	129
23.5 Hráčov úkon ovplyvňujúci partnerovu hru.....	129
23.6 Poradie hry strany	130
23.7 Partneri môžu zdieľať palice	130
23.8 Kedy sa tresty uplatňujú len na jedného partnera, alebo sa uplatňujú na obidvoch partnerov	130
Pravidlo 24 – Súťaže družstiev.....	133
24.1 Podstata súťaží družstiev.....	133

24.2 Podmienky súťaže družstiev	133
24.3 Kapitán družstva	133
24.4 Rada dovolená v súťaži družstiev	133
Definície.....	135

I. Všeobecné pravidlá golfovej hry (Pravidlá 1- 4)

Pravidlo 1 – Golfová hra, Správanie hráča a Pravidlá

Podstata Pravidla 1: Pravidlo 1 predstavuje hráčovi 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.
- Ste zodpovedný za uplatňovanie vašich vlastných trestov ak porušíte Pravidlo, tak že nemôžete získať žiadnu potenciálnu výhodu nad súperom v hre na jamky, alebo inými hráčmi v hre na rany.

I.1 Golfová hra

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

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

Pri každej rane, hráč:

- hrá *ihrisko* v takom stave, ako ho on, alebo ona, 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 to, na ktorom leží.

I.2 Štandardy správania sa hráča

a. 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, hratím 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 priehlbín po dopade lopty a nespôsobovaním žiadneho neodôvodneného poškodenia *ihriska*.

Nie je žiadny trest, podľa Pravidiel, pri nedodržaní týchto zásad s **výnimkou**, keď *Sút'ažný výbor* môže diskvalifikovať hráča za správanie v rozpore s podstatou a duchom hry, ak usúdi, že sa hráč dopustil vážneho nešportového správania.

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.

b. Kódex správania

Sút'ážny výbor môže stanoviť vlastné pravidlá správania sa hráča v Kódexe správania, ktorý sa stáva Miestnym pravidlom.

- Kódex môže zahŕňať tresty za porušenie stanovených štandardov správania, ako je jedna trestná rana alebo všeobecný trest.
- Sút'ážny výbor môže tiež diskvalifikovať hráča za vážne nešportové správanie, ktoré nie je v súlade so štandardami uvedenými v Kódexe.

Postupy Sút'ážného výboru, Sekcia 5H (opisujúca štandardy správania sa hráča, ktoré môžu byť stanovené).

1.3 Hra v súlade s Pravidlami

a. Význam „Pravidiel“; Podmienky súťaže

Za „Pravidlá“ sa považujú:

- Pravidlá 1 – 24 a Definície v týchto Pravidlách golfu, a
- Akékoľvek „Miestne pravidlá“, ktoré Sút'ážny výbor, stanoví pre príslušnú súťaž alebo ihrisko.

Hráči sú tiež zodpovední za podriadenie sa „podmienkam súťaže“ stanovených Sút'ážnym výborom (ako sú požiadavky na prihlásenie, forma a dátumy hry, počet kôl, a počet kôl a poradie jamiek kola).

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

b. 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 on alebo ona porušila Pravidlo, ktoré zahŕňa trest a zámerne neuplatní tento trest, hráč je **diskvalifikovaný**.
 - Ak dvaja, alebo viacerí hráči prejavia vedomý súhlas s ignorovaním akéhokoľvek Pravidla alebo trestu, o ktorého uplatnení vedia a začali kolo, oni sú **diskvalifikovaní** (dokonca aj bez vykonania dohodnutého úkonu).

- Ak je nevyhnutné rozhodnúť spornú situáciu, hráč je zodpovedný za zváženie nie len jeho, alebo jej, vlastných poznatkov o situácii, ale tiež všetkých informácií, ktoré sú odôvodnene dostupné.
- Hráč môže požiadať o pomoc s aplikáciou Pravidiel rozhodcu alebo *Súťažný výbor*, **ale** v prípade, že pomoc nie je dostupná, v odôvodnenom čase hráč musí pokračovať v hre a konzultovať spornú situáciu s rozhodcom o *Súťažným výborom*, keď sú 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, priestoru, alebo inej plochy podľa Pravidiel, ako je:
 - Odhadnutie, kde lopta naposledy prešla okraj *trestnej zóny*,
 - Odhadnutie, alebo meranie pri spustení, alebo umiestnení lopty pri uplatňovaní úľavy, alebo,
 - Vrátenie lopty na jej pôvodné miesto (či už je miesto známe alebo odhadnuté).
- Takéto určovanie plochy je potrebné vykonať bez zdržiavania a starostlivo, 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 pre zahratím *rany*, určenie musí byť napravené (pozri Pravidlo 14.5).

b. Tresty

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

Trest sa tiež uplatňuje keď:

- iná osoba vykoná úkon, ktorý by bol porušením Pravidiel ak bol vykonaný hráčom alebo *nosičom* a táto osoba koná na hráčovu žiadosť, alebo keď koná s hráčovým poverením, alebo
- hráč vidí inú osobu ako sa chystá vykonať úkon vzťahujúci sa na hráčovu loptu alebo *výstroj* a on, alebo ona vedia, že by bol tento úkon 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 sporné situácie súvisiace s Pravidlami za podmienky, že sa nedohodnú so zámerom uplatňovať Pravidlá nesprávnym spôsobom (pozri Pravidlo 20.1b(1)).

(4) Uplatnenie trestov pri viacnásobnom porušení Pravidiel. Ak sa hráč dopustí porušenia niekoľkých Pravidiel naraz, alebo viacnásobne poruší rovnaké Pravidlo ešte pred samotnou situáciou porušujúcou Pravidlo (ako je zahratie rany alebo zistenie porušenia), uplatnenie trestu závisí od toho, čo hráč urobil:

- Keď porušenia vyplynuli z navzájom nesúvisiacich úkonov. Hráč dostáva samostatný trest pre každé porušenie.
- Keď porušenia vyplynuli z jedného úkonu, alebo z navzájom súvisiacich úkonov. Hráč dostáva len jeden trest; **ale** ak úkon alebo úkony porušili viac Pravidiel s rôznymi trestami, uplatňuje sa vyšší trest. Napríklad:
 - Viacnásobné porušenia postupu. Ak jeden hráčov úkon, alebo súvisiace úkony, porušia viac ako jeden z vyžadovaných postupov pre *označenie*, *zdvihnutie*, *čistenie*, *spustenie*, *vrátenie* alebo *umiestnenie lopty*, kde je trestom jedna rana, tak ako je *zdvihnutie lopty bez označenia jej miesta*, alebo *očistenie zdvihnutej lopty*, keď to nie je dovolené, hráč dostáva **jednu trestnú ranu celkove**.
 - Zahratie nesprávne nahradenej lopty z nesprávneho miesta. V hre na rany, ak hráč zahrá nahradenú loptu, keď to nie je dovolené a porušením Pravidla 6.3b, a tiež zahrá túto loptu z nesprávneho miesta porušením Pravidla 14.7a, hráč dostáva **dve trestné rany celkove**.
 - Kombinované porušenia postupu a nahradenia/nesprávneho miesta. V hre na rany, ak jeden hráčov úkon, alebo súvisiace úkony porušia viac ako jeden z vyžadovaných postupov, kde je trestom jedna rana a tiež poruší jedno alebo obidva Pravidlá zahratím nesprávne nahradenej lopty a hratím z nesprávneho miesta, hráč dostáva **dve trestné rany celkove**.

Ale akékoľvek trestné rany, ktoré hráč dostáva za uplatnenie trestnej úľavy (ako je jedna trestná rana podľa Pravidiel 17.1, 18.1 a 19.2) sa vždy uplatňujú pridaním k akýmkoľvek ďalším trestom.

Pravidlo 2 – Ihrisko

Podstata: 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 poznať zónu, v ktorej lopta leží a status akéhokoľvek 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.

a. Štandardná zóna

Štandardná zóna zahŕňa celú plochu *ihriska*, s **výnimkou** štyroch špecifických zón *ihriska*, popísaných nižšie v Pravidle 2.2b.

Nazýva sa „štandardná“ zóna pretože:

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

b. Štyri špecifické zóny

Na štyri zóny *ihriska*, nachádzajúce sa mimo štandardnej zóny, 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).

c. Určenie zóny ihriska, v ktorej lopta leží

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

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

- ak sa časť lopty nachádza aj v štandardnej zóne 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: trestná zóna, piesková prekážka, jamkovisko.

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

Určité Pravidlá umožňujú beztrestnú úľavu (úľavu bez trestu) 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 zahŕňajú zvieracie nory, pôdu v oprave, nepohyblivé zábrany, a dočasnú vodu (Pravidlo 16.1).

Ale nie je úľava od predmetov definujúcich hranice, alebo integrálnych súčastí ihriska, ktoré prekážajú pri hre.

2.4 Zóny bez hry

Zóny bez hry, sú označené časti v rámci abnormálnej podmienky ihriska (pozri Pravidlo 16.1f), alebo trestnej zóny (pozri Pravidlo 17.1e), z ktorých hra nie je dovolená.

Hráč je povinný uplatniť úľavu keď:

- jeho, alebo jej lopta leží v zóne bez hry, alebo
- zóna bez hry prekáža v jeho, alebo jej priestore zamýšľaného postoja, alebo priestore zamýšľaného švih, pri zahrávaní lopty mimo zóny bez 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: Pravidlo 3 sa vzťahuje na tri hlavné zložky všetkých golfových súťaží:

- *Hratie hry na jamky alebo hry na rany*
- *Hratie ako jednotlivci alebo s partnerom ako súčasť strany, a*
- *Vyhodnocovanie brutto výsledkov (bez uplatnenia hendikepu) alebo netto výsledkov (s uplatnením hendikepu).*

3.1 Hlavné zložky každej súťaže

a. 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 (vrátane 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 (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.

b. Spôsoby súťaženia: súťaž jednotlivcov alebo ako 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 vzťahujú na hru jednotlivcov, tiež sa uplatňujú aj:

- V súťažiach zahrňajúcich 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.

c. Spôsoby vyhodnocovania: brutto výsledok alebo netto výsledok

(1) Súťaže s brutto výsledkom. V brutto súťaži:

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

- Hráčov hendikep sa neuplatňuje.

(2) Hendikepové súťaže. V súťaži s hendikepom:

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

3.2 Hra na jamky

Podstata: *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.*

a. Výsledok na jamke a celého zápasu

(1) Vít'azstvo 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 I 1.2a, výnimka).

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

- hráč a súper dohrajú 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 zahrál ranu na začatie hry na jamke).

(3) Vít'azstvo 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).

b. Darovanie

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

- Darovanie nasledujúcej rany.
 - 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 žiadna odôvodnená šanca 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.
- 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 sa vykonáva darovanie. 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 jeho, alebo jej loptu porušením Pravidla, pretože odôvodnene neporozumenie že hráčove vyhlásenie, alebo úkon bolo darovaním nasledujúcej rany, alebo jamky, alebo zápasu, nie je žiadny trest a lopta sa musí vrátiť na jej pôvodné miesto (ktoré ak nie je známe musí byť odhadnuté) (pozri Pravidlo 14.2).

Darovanie je konečné a nemôže byť odmietnuté ani odvolané.

c. Uplatnenie hendikepov v zápase s hendikepom

(1) Prehlásenie o hendikepe. Hráč a súper by sa mali pred zápasom navzájom oboznámiť so svojimi hendikepmi.

Ak hráč prehlási nesprávny hendikep či už pred, alebo počas zápasu a nenapraví chybu pre tým ako súper zahrá jeho, alebo jej ďalšiu ranu:

- Prehlásený hendikep príliš vysoký. Hráč je **diskvalifikovaný**, ak to ovplyvní počet hendikepových rán, ktoré hráč dáva, alebo dostáva. Ak nie, nie je žiadny trest.
- Prehlásený hendikep príliš nízky. Nie je žiadny trest a hráč musí dohrať zápas s prehláseným nižším hendikepom.

(2) Jamky na ktorých sa uplatňujú hendikepové rany.

- Hendikepové rany sú rozdelené príslušnými jamkami, a nižší netto výsledok vyhráva jamku.
- Ak sa remízový zápas predlžuje, hendikepové rany sú rozdelené príslušnými jamkami rovnakým spôsobom, ako v kole (pokiaľ *Sút'ažný výbor* neurčí iný spôsob ich rozdelenia).

Každý hráč je zodpovedný na poznanie jamiek, na ktorých on, alebo ona dáva, alebo dostáva hendikepové rany, čo je stanovené *Sút'ažným výborom* podľa stroke indexu (čo je zvyčajne uvedené na skóre karte).

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

d. Zodpovednosť hráča a súpera

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

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

Keď je hráč opýtaný na počet zahratých rán, alebo pri poskytovaní tejto informácie bez opýtania:

- Hráč musí poskytnúť správny počet zahratých rán.
- S hráčom, ktorý neodpovie na súperovu žiadosť, sa zaobchádza ako s hráčom, ktorý poskytol nesprávny počet zahratých rán.

Hráč dostáva **všeobecný trest (strata jamky)** ak on, alebo ona poskytne súperovi nesprávny počet zahratých rán, pokiaľ hráč nenapraví chybu načas:

- 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 dohraní 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.
- 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, ako je 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 je, či jeden z nich vyhráva o určitý počet jamiek („jamky hore“ v zápase) alebo je v zápase remíza (tiež známe ako „square“).

Ak hráči omylom súhlasia s nesprávnym výsledkom 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, nesprávny výsledok zápasu sa 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) neoboznámiť 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, ktoré má trest, hráč môže konať podľa porušenia alebo si môže vybrať jeho ignorovanie.
- **Ale** ak hráč a súper vedome súhlasia s ignorovaním porušenia, alebo trestu, o ktorom vedia, že sa uplatňuje, 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 jeho, alebo jej práva vyžiadanim si rozhodnutia podľa Pravidla 20.1b.

3.3 Hra na rany

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

a. Víťaz v hre na rany

Hráč, ktorý odohrá všetky kolá s najnižším celkovým počtom rán (vrátane 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).

b. Zapisovanie výsledkov v hre na rany

Hráčov výsledok je zapísaný na jeho, alebo jej skóre karty zapisovateľom, ktorý je buď poverený Súťažným výborom, alebo vybratý hráčom, spôsobom schváleným Súťažným výborom.

Hráč musí používať rovnakého zapisovateľa počas celého kola, pokiaľ Súťažný výbor neschváli 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 on alebo ona boli zapisovateľom.

(2) Zodpovednosť hráča: podpísanie výsledkov na jamkách a odovzdanie skóre karty. Počas kola, hráč by mal 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,
- hráč sa musí ísť, že zapisovateľ podpísal výsledky na jamkách na skóre karte,
- hráč nesmie zmeniť výsledok na jamke zapísaný zapisovateľom, s výnimkou so súhlasom zapisovateľa, alebo so schválením Súťažného výboru, a

- hráč 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 povinností zo strany zapisovateľa: nie je žiadny trest ak Súťažný výbor zistí že hráčove porušenie Pravidla 3.3b(2) bolo spôsobené nedodržaním jeho alebo jej povinností nosiča (ako 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)

(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 on, alebo ona nezapočítala 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) Zapisovanie výsledkov v hendikepovej súťaži. Hráč je zodpovedný za overenie správnosti jeho, alebo jej hendikepu, uvedeného na skóre karte. Ak hráč odovzdá skóre kartu bez správneho hendikepu:

- Hendikep na skóre karte je príliš vysoký, alebo žiadny nie je uvedený. Ak toto ovplyvní počet rán ktoré hráč dostáva, hráč je **diskvalifikovaný** z hendikepovej súťaže. Ak nie, nie je žiadny trest.
- Hendikep na skóre karte je príliš nízky. Nie je žiadny trest a hráčov netto výsledok zostáva v platnosti s uvedeným nízkym hendikepom.

(5) Hráč nie je zodpovedný za vyhodnotenie výsledku alebo uplatnenie hendikepu. Súťažný výbor je zodpovedný za vyhodnotenie výsledku hráča na jamkách, v hendikepovej súťaži, za uplatnenie hendikepových rán hráča.

Ak hráč odovzdá skóre kartu, na ktorej on, alebo ona urobila chybu pri sčítaní výsledku, alebo rozdeľovaní hendikepových rán, za toto nie je žiadny trest.

c. 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 on alebo ona *nedohrá loptu* do jamky).

Pravidlo 4 – Výstroj hráča

Podstata: Pravidlo 4 sa vzťahuje na výstroj, ktorú hráč môže použiť počas kola. Založené je na princípe, že golf je náročná hra, v ktorej je úspech založený na hráčovom úsudku, schopnostiach a zručnostiach:

- hráč musí používať schválené palice a lopty,
- hráč je obmedzený počtom 14 palíc a za normálnych okolností nemôže nahradiť poškodené, alebo stratené palice, a
- hráč má zakázané používať rôzne iné zariadenia, poskytujúce umelú pomoc pri jeho, alebo jej hre.

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

4.1 Palice

a. Palice schválené na zahratie rany

(1) Schválené palice. Na zahratie rany, hráč musí použiť len palicu, ktorá vyhovuje Pravidlám výstroja:

- Palica, použitá na zahratie rany, musí byť vyhovujúca nielen keď je nová, ale tiež keď bola zámerne, alebo náhodne zmenená akýmkoľvek spôsobom.
- **Ale** ak sa zmenia herné vlastnosti na pôvodne schválenej palici z dôvodu jej častého štandardného používania, stále je považovaná za vyhovujúcu palicu.

„Herné vlastnosti“ zahrňajú všetky časti palice, ktoré ovplyvňujú spôsob jej použitia pri zahrávaní rany, ako je rukoväť, násada, hlava palice alebo „lie“ (uhol hlavy palice k násade), alebo sklon hlavy palice (vrátane „lie“ alebo sklonu hlavy palice v prípade nastavovateľných typov palíc).

(2) Použitie, alebo oprava palice poškodenej počas kola. Ak je vyhovujúca palica poškodená počas kola, alebo kým je hra prerušená podľa Pravidla 5.7a, hráč ju za normálnych okolností nesmie nahradiť inou palicou. (Pre obmedzené **výnimky**, keď hráč nespôsobil poškodenie, pozri Pravidlo 4.1b(3)).

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
- mať opravenú palicu do čo možno najpodobnejšieho stavu, v akom sa palica nachádzala pred jej poškodením počas kola, alebo kým je hra prerušená, pričom sa stále používa pôvodná rukoväť, násada a hlava palice. **Ale** počas opravy:
 - hráč nesmie neodôvodnene zdržiavať hru (pozri Pravidlo 5.6a), a
 - akékoľvek poškodenie palice existujúce pred začatím kola, nesmie byť opravené.

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

- hráčom (ako je zahrávanie *rany* alebo cvičeného švihy s palicou, vkladanie, alebo vytáhovanie z golfového begu, polozenie, alebo opretie sa o palicu, zahodenie alebo nevhodné použitie), alebo
- akoukoľvek inou osobou, *vonkajším vplyvom* alebo *prírodnými silami*.

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

(3) Zámerná zmena herných vlastností palice počas kola. Hráč nesmie zahrat' ranu s palicou, ktorej herné vlastnosti on, alebo ona zámerne zmenili 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 s dôvodu jej očistenia) na ovplyvnenie jej pôsobenia na loptu počas zahrávania *rany*.

Výnimka - nastaviteľná palica obnovená do pôvodnej pozície: ak boli herné vlastnosti palice zmenené použitím nastaviteľného prvku, a pred použitím palice na zahratie *rany*, palica je obnovená do čo možno najpôvodnejšieho stavu použitím nastaviteľného prvku tak, ako bol, nie je žiadny trest a palica môže byť použitá na zahratie *rany*.

Trest za zahratie rany porušením 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 vlastnosti boli zámerne zmenené počas kola.
- **Ale** takáto palica sa stále započítava do limitu 14 palíc v Pravidle 4.1b(1).

b. Limit 14 palíc; zdieľanie, pridanie, alebo nahradenie palice počas kola

(1) Limit 14 palíc. Hráč nesmie:

- začať kolo s vyšším počtom palíc, ako 14, alebo
- mať počas kola viac, ako 14 palíc.

Ak hráč začne kolo s nižším počtom palíc ako 14 on, alebo ona môže pridať palice počas kola do limitu 14 palíc (pozri Pravidlo 4.1b(4) pre obmedzenia ako to urobiť).

Keď hráč zistí že on, alebo ona porušili toto Pravidlo nesením vyššieho počtu palíc ako 14, hráč musí okamžite vyradiť nadpočetnú palicu, alebo palice z hry, využitím tohto postupu v Pravidle 4.1c(1):

- Ak hráč začal s vyšším počtom palíc ako 14 on, alebo ona môže vybrať, ktorú palicu, 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 palicu, ktorá bola omylom vložená do hráčovho begu bez jeho, alebo jej vedomosti, palica sa nepovažuje na jednu z hráčových palíc v rámci limitu 14 palíc (**ale** nesmie byť použitá).

(2) Nezdieľanie palíc. Hráč je povinný používať len tie palice, s ktorými on, alebo ona začal kolo, alebo pridal, ako je dovolené podľa (1):

- Hráč nesmie zahrať *ranu* s palicou použitou niekým iným hrajúcim na *ihrisku* (dokonca, aj keď iný hráč hrá v inej skupine alebo súťaži).
- Keď hráč zistí že on alebo ona porušila toto Pravidlo zahrať *rany* s palicou iného hráča, hráč musí okamžite vyradiť túto palicu z hry, 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, alebo poškodených palíc. Ak hráč začal so 14 palicami, alebo pridal palice do limitu 14 palíc a následne stratí, alebo poškodí palicu počas *kola*, alebo kým je hra prerušená podľa Pravidla 5.7a, hráč nesmie nahradit' takúto palicu inou.

Výnimka – nahradenie poškodenej palice, keď hráč nespôsobil jej poškodenie: ak je hráčova palica poškodená počas *kola* (vrátane, kým je hra prerušená) (pozri Pravidlo 4.1a(2)) *vonkajším vplyvom*, alebo *prírodnými silami*, alebo akoukoľvek inou osobou inou ako hráč, alebo jeho, alebo jej *nosič*:

- Hráč môže nahradit' poškodenú palicu akoukoľvek palicou podľa Pravidla 4.1b(4).
 - **Ale** keď tak hráč urobí, hráč musí okamžite vyradiť poškodenú palicu z hry, využitím postupu v Pravidle 4.1c(1).
- (4) Obmedzenia pri pridaní, alebo nahradení palíc. Pri pridaní, alebo nahradení palice podľa (1) alebo (3), hráč nesmie:

- neodôvodnene zdržiavať hru (pozri Pravidlo 5.6a),
- pridať, alebo požičať akúkoľvek palicu od iného hráča hrajúceho na *ihrisku* (dokonca aj keď iný hráč hrá v inej skupine alebo súťaži), alebo
- zložiť palicu z častí nesených kýmkoľvek pre hráča počas *kola*.

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 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 (pripočítaním dvoch trestných rán na každej z prvých dvoch jamiek, na ktorých k porušeniu došlo).

c. Postup vyradenia palíc z hry

(1) Počas kola. Keď hráč zistí počas kola, že on alebo ona porušil Pravidlo 4.1b(1), (2) alebo (3) za to, že má viac ako 14 palíc, alebo za zahratie rany s palicou iného hráča, hráč musí okamžite vykonať úkon, ktorý jasne poukazuje na každú palicu, ktorá je vyradená z hry.

Toto musí byť urobené 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 v begu naopak, umiestnenie na podlahu autička, 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 akékoľvek takéto palice z hry pre štartom kola, využitím postupu v (1), a
- 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

a. Lopty schválené na hru počas kola

(1) Schválené lopty musia byť použité na hru. 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) Zámerne pozmenená lopta sa nesmie použiť na hru. Hráč nesmie zahrať ranu s loptou, ktorej herné vlastnosti boli zámerne zmenené, ako je zdrsňovanie alebo zohrievanie lopty, alebo naniesenie akejkoľvek substancie (inak, ako s úmyslom jej očistenia).

Trest sa zahratie rany porušením Pravidla 4.2a: diskvalifikácia.

b. 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 porušením Pravidla 4.2b: všeobecný trest podľa Pravidla 14.7a.

c. 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**.

Ak viacnásobné porušenie Pravidiel, s trestom jednej rany, vyplýva z jedného úkonu alebo súvisiacich úkonov, pozri Pravidlo 1.3c(4).

(2) Kedy iná lopta môže byť nahradená. Hráč môže *nahradiť* inú loptu, ak môže byť jasne viditeľné, že pôvodná lopta je naseknutá, alebo prasknutá a k tomuto poškodeniu došlo počas práve hratej 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 je pôvodná lopta nie je naseknutá alebo prasknutá, hráč ju musí *vrátiť* na pôvodné miesto (pozri Pravidlo 14.2).

Niž v tomto Pravidle nezakazuje hráčovi *nahradiť* inú loptu podľa akéhokoľvek iného Pravidla, alebo vymniť lopty medzi dvomi jamkami.

Trest za zahratie nesprávne nahradenej lopty, alebo zahratie lopty z nesprávneho miesta porušením Pravidla 4.2c: všeobecný trest podľa Pravidla 6.3b alebo 14.7a.

Ak viacnásobné porušenie Pravidiel vyplýva z jedného úkonu, alebo súvisiacich úkonov, pozri Pravidlo 1.3c(4).

4.3 Využívanie výstroja

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*.

a. Dovoľené a zakázané spôsoby použitia *výstroja*

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 zručnosti, 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 nastavení postoja hráča, pozri Pravidlo 10.2b(3)).

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

(1) Meranie vzdialenostných a smerových informácií.

- Dovoľené. Získanie vzdialenosti, alebo smeru (ako je z prístroja na meranie vzdialenosti, alebo kompas).
- Nedovoľené.
 - meranie prevýšenia, alebo
 - interpretovanie vzdialenostných, alebo smerových informácií (ako je použitie prístroja k odporúčeniu *linie hry*, alebo výberu palice založeného na pozícii hráčovej lopty).

Pozri postupy Súťažného výboru, Sekcia 8; Príklad Miestneho pravidla G-5 (Súťažný výbor môže zaviesť Mieste pravidlo zakazujúce používanie prístrojov na meranie vzdialenosti).

(2) Informácie o vetre a iných klimatických podmienkach.

- Dovoľené.
 - získanie akejkoľvek informácie o počasí (vrátane rýchlosti vetra), ktorá je dostupná z predpovedi počasia, alebo
 - meranie teploty a vlhkosti na *ihrisku*.
- Nedovoľené. Použitie *výstroja* na meranie rýchlosti vetra, alebo iných poveternostných parametrov.
 - meranie rýchlosti vetra na *ihrisku*, alebo
 - použitie umelého predmetu na získanie iných poveternostných informácií (ako je použitie prášku 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, typy týkajúce sa techniky švihy, alebo odporúčania použitia palíc), alebo
 - nahrávanie (na použitie po skončení kola) herných informácií, alebo fyziologických informácií z kola (ako je vzdialenosť s palicou, hracie štatistiky, alebo srdcový pulz).
- Nedovolené.
 - spracovanie a interpretácia herných informácií 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 nesúvisiacich s hratou súťažou (ako sú športové správy, alebo hudba na pozadí).
 - **Ale** musí sa brať ohľad aj na ostatných (pozri Pravidlo 1.2).
- Nedovolené.
 - spracovanie a interpretácia herných informácií kola (napríklad odporúčania použitia palice podľa aktuálnych vzdialeností práve hratého kola), alebo
 - počúvanie hudby, alebo iných audio nahrávok na zníženie napätia, na pomoc pri udržaní tempa švihy, alebo
 - pozeranie videa zobrazujúceho hru hráča, alebo iných hráčov počas súťaže, ktoré pomáha hráčovi vybrať palicu, zahrat' ranu, alebo rozhodnúť, ako hrať počas kola.

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

(5) Rukavice a činitele na uchopenie palice.

- Dovolené.
 - použitie jednoduchej rukavice vyhovujúcej Pravidlám výstroje,
 - použitie prášku, púdru a iných druhov činiteľov na vysušenie alebo zvlčenie, alebo
 - omotanie uteráka, alebo vreckovky okolo rukoväte.
- Nedovolené.

- použitie rukavice nevyhovujúcej *Pravidlám výstroje*, alebo
- Použitie iného výstroja poskytujúceho neprimeranú pomoc pri umiestnení rúk na rukoväť, alebo tlaku uchopenia.

(6) Strečingové a tréningové pomôcky.

- Dovolené.
 - Použitie akéhokoľvek výstroja na všeobecný strečing (iný ako pri cvičnom švih), či už je výstroj určená na strečing, ku golfovému použitiu (ako je použitie tréningového prúta priloženého na ramená), alebo na akýkoľvek účel, nevzťahujúci sa na golf (ako je gumový popruh alebo rúrka).
- Nedovolené.
 - použite tréningových pomôcok a iných podobných druhov pomôcok (ako je tréningový prút alebo zatťažaná golfová palice), alebo nevyhovujúca golfová palica na vykonanie cvičného švih, alebo akýmkoľvek iným spôsobom, ktorý zvyšuje potenciálnu výhodu poskytnutím pomoci hráčovi pri príprave na zahratie rany (ako je pomoc s rovinou švih, 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 *Sút'ažný výbor* (pozri Pravidlo 20.2b).

Pozri postupy *Sút'ažného výboru*, Sekcia 8: Príklad Miestneho pravidla G-6 (*Sút'ažný výbor* môže zaviesť Miestne pravidlo zakazujúce použitie motorového transportu počas kola).

b. Výstroj použitá zo zdravotných dôvodov

- (1) Zdravotné výnimky. Hráč neporuší Pravidlo 4.3 ak on, alebo ona použije výstroj na pomoc pri kompenzácii zdravotného znevýhodnenia za podmienky že:
- hráč má zdravotný dôvod k využívaniu výstroje, a
 - *sút'ažný výbor* usúdi, že takého využitie neposkytne hráčovi neprimeranú výhodu nad inými hráčmi.
- (2) Bandáže, alebo podobné prekrytia. Hráč môže použiť bandáže alebo podobné náplasti z akéhokoľvek zdravotného dôvodu (ako je prevencia pre zranením alebo pomoc pri existujúcom zranení), **ale** bandáž alebo náplast' 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 krytie môže byť aplikované, by mal o rozhodnutie požiadať *Sút'ažný výbor*.

Trest za porušenie Pravidla 4.3 :

- Trest za prvé porušenie jedným úkonom, alebo súvisiacimi úkonmi: **všeobecný trest**.
- Trest za druhé porušenie nesúvisiace s prvým porušením: **diskvalifikácia**. Tento trest sa uplatňuje dokonca, aj ak je charakter porušenia úplne odlišný od porušenia vyúsťujúceho do prvého trestu.

II. Hratie kola a jamky (Pravidlá 5-6)

Pravidlo 5 – Hratie kola

Podstata: Pravidlo 5 sa vzťahuje na spôsoby hratia 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 že on alebo ona zahrá ranu v časovom limite do 40 sekúnd, zvyčajne však oveľa rýchlejšie.

5.1 Význam kola

„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 je predĺžený vždy o jednu jamku. Toto je pokračovanie rovnakého kola, nie je to nové kolo.
- Rozstrel v hre na rany. Toto je nové kolo.

Hráč hrá jeho, alebo jej kolo od jeho začiatku až do jeho konca (pozri Pravidlo 5.3), s **výnimkou** počas 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

Pre vysvetlenie podstaty tohto Pravidla:

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

a. Hra na jamky

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

b. Hra na rany

V deň konania súťaže:

- Hráč nesmie trénovať na *ihrisku* pred *kolom*, s **výnimkou**, že hráč môže trénovať patovanie alebo čipovanie na, alebo v blízkosti jeho, alebo jej prvého odpaliska a trénovať na akejkoľvek tréningovej ploche.
- Hráč môže trénovať na *ihrisku* po ukončení hry jeho, alebo jej finálového *kola* v tento deň.

Pozri postupy Súťažného výboru, Sekcia 8; Príklad Miestneho pravidla I-I (v obidvoch formách hry, *Súťažný výbor* môže zaviesť Miestne pravidlo zakazujúce, obmedzujúce, alebo dovoľujúce trénovať na *ihrisku* pred alebo medzi *kolami*).

Trest za porušenie Pravidla 5.2 :

- Trest za prvé porušenie jedným úkonom alebo súvisiacimi úkonmi: **všeobecný trest** (uplatnený na hráčovú prvú jamku).
- Trest za druhé porušenie nesúvisiace s prvým porušením: **diskvalifikácia**.

5.3 Začiatok a koniec kola

a. Kedy kolo začína

Hráčove *kolo* začína, keď hráč zahrá *ranu* z *odpaliska* na začatie jeho, alebo jej prvej jamky (pozri Pravidlo 6.1a).

Hráč musí začať v (a nie pred) jeho, alebo jej čas 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, 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 jeho, alebo jej prvej jamke.
- **Výnimka 2 – hráč začne nie viac ako 5 minút skôr:** hráč dostáva **všeobecný trest** uplatnený na jeho, alebo jej prvej jamke.
- **Výnimka 3 – Súťažný výbor uzná výnimočné okolnosti, znemožňujúce hráčovi začať načas:** nie je to porušenie tohto Pravidla a nie je žiadny trest.

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

5.4 Hratie v skupinách

a. Hra na jamky

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

b. Hra na rany

Počas kola, hráč musí zostať v skupine určenej *Sút'ažným výborom*, pokiaľ *Sút'ažný výbor* neschváli zmenu pred, alebo po tom, ako zmena nastane.

Trest za porušenie Pravidla 5.4: diskvalifikácia.

5.2 Tréning počas kola, alebo kým je hra prerušená

a. 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.

b. Obmedzenie tréningových rán medzi dvomi jamkami

Medzi dvomi jamkami, hráč nesmie 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 *pieskovej prekážky* a nesmú neodôvodnene zdržiavať hru (pozri Pravidlo 5.6.a).

Pozri postupy *Sút'ažného výboru*, Sekcia 8; Príklad Miestneho pravidla I-2 (*Sút'ažný výbor* môže zaviesť Miestne pravidlo zakazujúce tréning patovania, alebo čipovania na, alebo v blízkosti *jamkoviska* práve dohratej jamky).

c. 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 ihriska, 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.

5.5 Neodôvodnené zdržiavanie hry; Optimálne tempo hry

a. 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, ako je:

- keď hráč požaduje pomoc rozhodcu alebo Súťažného výboru,
- keď sa hráč 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.

b. Optimálne tempo hry

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

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

Hráči sú podporovaní 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 on, alebo ona na rade.

Keď je hráč na rade:

- je odporúčané hráčovi zahrať *ranu* v čase kratšom ako 40 sekúnd po tom, ako on, alebo ona je (alebo by mali byť) schopný hrať bez bránenia alebo vyrušenia v hre, a
- hráč by mal zvyčajne byť schopný hrať rýchlejšie, ako tento stanovený čas a hráči sú podporovaní takto konať.

Hráči môžu hrať mimo poradia z dôvodu šetrenia času podľa Pravidla 6.4a (*hra na jamky*) a 6.4b (*hra na rany*).

(2) Hra mimo poradia, ako pomoc tempu hry. V závislosti na forme hry, sa vyskytujú situácie, keď 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 „pripravený na hru“ bezpečným a odôvodneným spôsobom (pozri Pravidlo 6.4b výnimka).

(3) Plán Súťažného výboru k tempu hry. Na podporu a presadzovanie optimálneho tempa hry, Súťažný výbor by mal 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 nedodržovanie plánu tempa hry.

Pozri postupy Súťažného výboru, Sekcia 5G (odporúčaný obsah plánu tempa hry).

5.6 Prerušenie hry; Obnovenie hry

a. 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 on, alebo ona odôvodnene domnieva, že hrozí nebezpečenstvo ohrozenia bleskom.

Opustenie ihriska, 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 Pravidlo, hráč je **diskvalifikovaný**.

b. Čo musia hráči urobiť, keď Súťažný výbor preruší hru

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

- (1) Okamžité prerušenie (ako je prípad bezprostredného ohrozenia). Ak Súťažný výbor vyhlási okamžité prerušenie hry, všetci hráči musia okamžite zastaviť hru a nesmú zahrat' ďalšiu ranu, až kým Súťažný výbor neobnoví hru.

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

Pozri postupy Súťažného výboru, Sekcia 8; Príklad Miestneho pravidla J-I (odporúčané spôsoby pre Súťažný výbor na oznámenia okamžitého a normálneho prerušenia pre hráčov).

- (2) Normálne prerušenie (ako je prípad 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 zahrat' 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 zahrat' 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, s **výnimkou**, že hráčov zapisovateľ zostane s hráčom 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 ospravedľujú hráčove nezastavenie hry, keď to bolo vyžadované.

c. Čo musia hráči urobiť pri obnovení hry

(1) Kde obnoviť hru. Hráč musí obnoviť hru na mieste, na ktorom on, alebo ona zastavili hru na jamke alebo, ak medzi dvomi jamkami, na nasledujúcom *odpalisku*, aj keď je hra obnovená neskorší deň.

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

d. 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* miesto jeho, alebo jej lopty a zdvihnúť loptu (pozri Pravidlo 14.1).

Buď 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 obidvoch prípadoch:

- Ak je *poloha* lopty zmenená v dôsledku zdvihnúť 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).
 - 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 porušením Pravidla 5.7d: všeobecný trest podľa Pravidla 14.7a.

Ak viacnásobné porušenie Pravidla vyplýva z jedného úkonu, alebo súvisiacich úkonov, pozri Pravidlo 1.3c(4).

Pravidlo 6 – Hratie jamky

Podstata: Pravidlo 6 sa vzťahuje na to, ako hrať jamku – ako sú 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 dohratie jamky.

6.1 Začatie hry na jamke

a. Kedy sa jamka začína

Hráč začal jamku keď on, alebo ona zahráli *ranu* na začatie jamky.

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

b. Lopta musí byť zahratá z vnútra odpaliska

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

Hráč, ktorý začína jamku, zahrá loptu z mimo *odpaliska* (vrátane nesprávnej sady značiek, 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*, on alebo ona nemôže odvolať jej zrušenie.
- Ak súper zruší *ranu*, hráč musí zahráť loptu zvnútra *odpaliska* a stále je on, alebo ona 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 zvnútra *odpaliska*:

- Lopta zahratá z 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 nenapraví chybu pred zahratím *rany* za začatie hry na ďalšej jamke, alebo poslednej jamke kola, pred odovzdaním jeho, alebo jej skóre karty, hráč je **diskvalifikovaný**.

6.2 Hratie lopty z odpaliska

a. Kedy sa uplatňujú Pravidlá vzťahujúce sa na odpalisko

Pravidlá vzťahujúce sa na *odpalisko* v Pravidle 6.2b platia kedykoľvek, keď sa od hráča vyžaduje, alebo je mu 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 Pravidla sa uplatňuje len na *odpalisku*, z ktorého musí hráč hrať pri začínaní jamky ktorú on, alebo ona hrá, nie na iné *odpaliská* na *ihrisku* (či už na rovnakej jamke, alebo na inej jamke).

b. 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*.

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

- tyčka, 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 tyčka, alebo lopty.

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

Trest za porušenie Pravidla 6.2b(2):

- Trest za prvé porušenie jedným úkonom, alebo súvisiacimi úkonmi: **všeobecný trest.**
- Trest za druhé porušenie nesúvisiace s prvým porušením: **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 trávku, 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 on, alebo ona urobí akýkoľvek iný úkon pre zlepšenie podmienok ovplyvňujúcich ranu porušením Pravidla 8.1a.

(4) Obmedzenia na pohnutie značiek v priestore odpaliska pri hre z odpaliska

- Umiestnenie značiek na *odpalisku* je určené *Súťažným výborom* na definovanie každého *odpaliska* a mali by zostať v rovnakej pozícii pre všetkých hráčov, ktorí budú hrať z takéhoto *odpaliska*.
- Ak hráč *zlepší podmienky ovplyvňujúce ranu*, pohnutím ktoroukoľvek značkou pred hrou z *odpaliska*, on alebo ona dostáva **všeobecný trest** za porušenie Pravidla 8.1a(1).

Vo všetkých iných situáciách, značky sa považujú za regulárnu *pohyblivú zábranu*, ktorá môže byť odstránená ako 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 zahrá *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 je hráčova lopta v hre 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, výnimka I), a
- hrať loptu, alebo inú loptu, z ktoréhokoľvek miesta na *odpalisku* z *týčka*, alebo zeme podľa (2), vrátane hratia lopty tak, ako leží.

6.3 Lopta použitá pri hre na jamke

Podstata: *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.*

a. 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 lopty medzi dvomi jamkami.

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

- je lopta *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).

b. Nahradenie inej lopty počas hratia jamky

(1) Kedy má a nemá hráč dovolené nahradiť inú loptu. Určité Pravidlá dovoľujú hráčovi vymeniť loptu, ktorú on, alebo ona 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 (ako je, keď lopta nezostane v zóne úľavy, alebo keď 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 ak 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 on, alebo ona, nahradili inú loptu), alebo
 - vrátil, spustil alebo umiestnil nahradenú loptu (1) na nesprávne miesto, (2) nesprávnym spôsobom, 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 ak je nájdená na ihrisku pred uplynutím trojminútového 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 **všeobecný trest**.
- V hre na rany, hráč musí dohrať jamku s nesprávne nahradenou loptou.

Ak viacnásobné porušenie Pravidiel vyplýva z jedného úkonu, alebo súvisiacich úkonov, pozri Pravidlo 1.3c(4).

c. Nesprávna lopta

(1) Zahratie rany s nesprávnou loptou. Hráč nesmie zahrá 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 porušením Pravidla 6.3c(1): všeobecný trest.

V hre na jamky:

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

V hre na rany, hráč musí napraviť chybu pokračovaním v hre s pôvodnou loptou jej zahratím tak, ako leží, alebo uplatnením úľavy podľa Pravidiel:

- Rany zahraté s nesprávnou loptou a všetky ostatné rany pred tým, ako sa chyba napravi (vrátane zahratých rán a akýchkoľvek trestov nadobudnutých pri hre s touto loptou), sa nepočítajú.
- Ak hráč nenapraviť chybu pred zahratím rany na začatie ďalšej jamky, alebo v prípade poslednej jamky kola, pred odovzdaním jeho, alebo jej 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.

d. Kedy je hráčovi dovolené hrať viac ako jednu loptu, v jeden čas

Hráč môže hrať viac ako jednu loptu v jeden čas na jamke len pri:

- hratí provizórnej 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 : Pravidlo 6.4 sa vzťahuje na poradie v hre počas celej jamky. Poradie v hre odpaliska závisí od toho, kto má prednosť, a po tom je poradie 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 hratie mimo poradia, a obidvom hráčom je dovolené a sú aj podporovaní v pokračovaní v režime „pripravený na hru“ – to je, pokračovať hrať mimo poradia bezpečným a zodpovedným spôsobom.*

a. Hra na jamky

(1) Poradie v hre. Hráč aj súper musia hrať v takomto poradí:

- Začatie prvej jamky. Na prvej jamke, *prednosť* je rozhodnutá poradiť určenom *Sút'ažným výborom* alebo, ak nie je vylosovanie, dohodou, alebo žrebom (ako je hodenie mincou).
- Začatie všetkých iných jamiek.
 - Hráč ktorý vyhrá jamku má *prednosť* na nasledujúcom *odpalisku*.
 - Ak je jamka remizovaná, hráč s *prednosťou* na predchádzajúcej jamke si ju zachováva.
 - Ak hráč načas požiada o rozhodnutie (pozri Pravidlo 20.1b), ktoré ešte nebolo rozhodnuté *Sút'ažným výborom* a mohlo by ovplyvniť *prednosť* na nasledujúcej jamke, *prednosť* je rozhodnutá dohodou, alebo žrebom.
- Po začatí jamky obidvomi 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 zahrátú mimo poradia. Ak hráč zahrá, keď bol na rade jeho súper, nie je žiadny trest, **ale** súper môže zrušiť ranu:

- Zrušenie musí byť urobené bezodkladne a pred tým ako ktorýkoľvek hráč zahrá ďalšiu ranu.
- Ak súper zruší ranu, hráč musí, ak je on alebo ona 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).

b. Hra na rany

(1) Štandardné poradie hry.

- Začatie prvej jamky. *Prednosť* na prvom *odpalisku* je rozhodnutá poradiť určenom *Sút'ažným výborom*, alebo ak nie je vylosovanie, dohodou alebo žrebom (ako je hodenie mincou).

- Začatie všetkých iných jamiek.
 - 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, každý z nich dostane **všeobecný trest (dve trestné rany)**.

(2) Hratie mimo poradia bezpečným a zodpovedným spôsobom („prípravený na hru“). Hráčom je dovolené, a sú podporovaní, hrať mimo poradia bezpečným a zodpovedným spôsobom, ako je keď:

- Dvaja, alebo viacerí hráči súhlasia pre vhodnosť, alebo 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 ona, alebo ona chce hrať ako prvý, iní hráči by mali štandardne počkať, až kým tento hráč zahral.

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

c. 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.

d. Keď hráč uplatňuje úľavu, alebo bude hrať provizórnu loptu z akéhokoľvek iného 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 od neho alebo od nej Pravidlá vyžadujú uplatniť trestnú ranu a stratu vzdialenosti. Poradie v hre je založené na mieste, z ktorého bola zahratá jeho, alebo jej 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 je pôvodná lopta v trestnej zóne, alebo bude vyhlásená za nehrateľnú).

(2) Hratie provizórnej lopty. Poradie v hre je pre hráča hrajúceho provizórnu loptu hneď 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 on, alebo ona 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 dohrá jamku, alebo hráčova nasledujúca rana je darovaná, alebo
 - výsledok na jamke je rozhodnutý (ako, keď súper daruje jamku, súperov výsledok na jamke je nižší, ako by hráč mohol dosiahnuť, alebo hráč alebo súper dostávajú **všeobecný trest (strata jamky)**).
- V hre na rany, keď hráč dohrá jamku podľa Pravidla 3.3c.

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)

Pravidlo 7 – Hľadanie lopty: Nájdenie a identifikovanie lopty

Podstata: Pravidlo 7 dovoľuje hráčovi uplatňovať odôvodnené úkony na správne hľadanie jeho, alebo jej lopty v hre po každej rane.

- Ale hráč stále musí byť opatrný, pretože trest bude uplatnený, ak hráč koná nadbytočne a spôsobí zlepšenie podmienok ovplyvňujúcich jeho, alebo jej nasledujúcu ranu.
- Hráč nedostáva žiadny trest, ak je lopta náhodne pohnutá pri snahe o jej nájdenie alebo identifikovanie, ale musí potom vrátiť loptu na jej pôvodné miesto.

7.1 Ako správne hľadať loptu

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

Hráč je zodpovedný za nájdenie jeho, alebo jej lopty v hre po každej rane.

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

- pohnutie piesku a vody, a
- pohnutie, alebo ohnutie trávy, kríkov, konárov stromov a iných rastúcich alebo upevnených prírodných objektov, a tiež zlomenie takýchto objektov, **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 odôvodnene postačujúce k správnej 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.

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

- Hráč musí upraviť pôvodnú *polohu* v piesku, **ale** môže nechať malú časť lopty viditeľnú, ak bola celá prekrytá pieskom.
- Ak hráč zahrá loptu bez upravenia pôvodnej polohy, hráč dostáva **všeobecný trest**.

7.2 Ako identifikovať loptu

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

- Hráčom alebo kýmkoľvek iným, sledujúcim zastavenie lopty, ak je z okolností jasné, že sa jedná o hráčovu loptu.

- Videním identifikačnej značky hráča na lopte (pozri Pravidlo 6.3a).
- Nájdením lopty s hráčovým typom, modelom, číslom a označením v priestore, kde sa očakáva že by hráčova lopta mala byť (**ale** toto neplatí, ak v rovnakom priestore leží identická lopta a nie je spôsob, ako rozpoznať, ktorá lopta je hráčova).

Ak hráčova *provizórna lopta* nemôže byť odlišiteľná od jeho, alebo jej 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 jeho, alebo jej 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 nesprávne nahradenej lopty, alebo zahratie lopty z nesprávneho miesta porušením Pravidla 7.3: všeobecný trest podľa Pravidla 6.3b alebo 14.7a.

Ak viacnásobné porušenie Pravidla vyplýva z jedného úkonu, alebo súvisiacich úkonov, pozri Pravidlo 1.3c(4).

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.

Ak sa toto stane, lopta musí byť *vrátená* na jej pôvodné miesto (ktoré, ak nie je známe musí byť odhadnuté) (pozri Pravidlo 14.2). Počas toho:

- 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 jej pôvodné miesto pod, alebo byť opretá o takýto objekt (pozri Pravidlo 14.2c).
- Ak bola lopta prekrytá pieskom, pôvodná *poloha* musí byť upravená a lopta *vrátená* do takejto *polohy* (pozri Pravidlo 14.2d(1)). **Ale** hráč môže nechať malú časť lopty viditeľnú, keď tak urobí.

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

Trest za porušenie Pravidla 7.4: všeobecný trest.

Pravidlo 8 – Ihrisko hrané tak ako je nájdené

Podstata: Pravidlo 8 sa vzťahuje na základný princíp golfu: „hraj ihrisko v pôvodnom stave tak, ako ho nájdeš“. Keď sa hráčova lopta zastaví, on alebo ona normálne musia akceptovať podmienky ovplyvňujúce ranu a nezlepšovať ich pred zahratím lopty. Každopádne hráč môže vykonať určité úkony, dokonca ak upravia takéto podmienky, a existujú limitované 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 zahrávať:

- *poloha hráčovej lopty v pokoji,*
- *priestor hráčovho zamýšľaného postoja,*
- *priestor hráčovho zamýšľaného švih,*
- *hráčovej línie 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.*

a. 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 alebo akúkoľvek:

- *rastúci, alebo upevnený prírodný objekt,*
- *nepohyblivé zábrany, integrálne predmety alebo hraničné predmety, alebo*
- *značky na odpalisku pri zahrávaní rany z tohto odpaliska.*

(2) Pohnúť voľný prírodný predmet, alebo pohyblivú zábranu do pozície (ako je pre budovanie postoja, alebo zlepšenie línie hry).

(3) Meniť povrch zeme, vrátane:

- *vrátenia vyseknutých častí trávniku do diery po vyseknutí,*

- odstránenia, alebo zatlačenia vyseknutých častí trávniku, ktoré už boli vrátené, alebo inú vyseknutú trávu, ktorá je už na mieste, alebo
- vytvárania alebo vyrovnávania dier, priehlbín, alebo nerovností povrchu.

(4) Odstrániť, alebo zatlačiť piesok, alebo voľnú zeminu.

(5) Odstrániť rosu, námrazu alebo vodu.

Trest za porušenie Pravidla 8.1a: všeobecný trest.

b. Úkony, ktoré sú dovolené

Pri príprave na, alebo pri 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 jeho, alebo jej 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* a *zdvihnúť* a *vrátiť* loptu podľa Pravidiel 14.1 a 14.2.
- (4) Položiť palicu zľahka tesne pred, alebo tesne za loptu.

Ale toto 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:

- nie je oprávnený k normálnemu *postoju* alebo švihu, a
 - musí použiť najmenej deštruktívny spôsob, na riešenie konkrétnej situácie.
- (7) Zahrať *ranu*, alebo urobiť náprah pre *ranu*, ktorá je následne zahratá.

Ale, keď je lopta v pieskovej prekážke, dotknutie sa piesku v pieskovej prekážke náprahom, 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 *ihrisko* 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.

Ale ak sa ukáže, že objekt je rastúci alebo prichytený, musí zostať prichytený a vrátený, do čo možno najpôvodnejšej pozície.

c. 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.
- **Ale** ak hráč *zlepší podmienky ovplyvňujúce ranu* vykonaním niektorého z iných úkonov uvedených v Pravidle 8.1a(3)-(5), on alebo ona sa nemôže 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 je 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.

Ale hráč sa nemôže vyhnúť trestu:

- ak *zlepšenie* nie je eliminované (ako je, keď *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 je:

- 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 opravu zlomeného *hraničného predmetu* alebo konára).

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

d. 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 akoukoľvek osobou inou, ako hráč, alebo *zvierat'om*, alebo umelým predmetom, 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 lopke, 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, 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. Ak sú podmienky ovplyvňujúce ranu zhoršené hráčom, prírodným objektom alebo *prírodnými silami* ako je vietor alebo voda, hráč nesmie zlepšiť tieto zhoršené podmienky porušením Pravidla 8.1a (s **výnimkou** ako je dovolené v Pravidlách 8.1c(1), 8.1c(2) a Pravidle 13.1c)

Trest za zahratie nesprávne nahradenej lopty, alebo zahratie lopty z nesprávneho miesta porušením Pravidla 8.1d: všeobecný trest podľa Pravidla 6.3b alebo 14.7a.

Ak viacnásobné porušenie Pravidla vyplýva z jedného úkonu alebo súvisiacich úkonov, pozri Pravidlo 1.3c(4).

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

8.2 Hráčove zámerné úkony smerujúce k zmene iných materiálnych podmienok na ovplyvnenie hráčovej vlastnej lopty v pokoji, alebo rany, ktorá sa ide zahrat'

a. Kedy sa Pravidlo 8.2 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 jeho, alebo jej 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)

b. 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, alebo jej 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 obávou, že lopta by sa mohla odkotúľať do kríkov).

Výnimka – úkony starostlivosti o ihrisko: nie je žiadny trest podľa tohto Pravidla ak hráč zmení akokoľvek iné materiálne podmienky pri starostlivosti o ihrisko (ako je zahľadenie 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 jednat' za stranu a úkon *partnera* sa považuje za úkon hráča); 23.5b (v *Hre so štyrmi loptami*, ktorýkoľvek *partner* môže jednat' za stranu a úkon *partnera* vzťahujúci sa na hráčovú loptu alebo *výstroj* sa považuje za úkon hráča).

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

a. Kedy sa Pravidlo 8.3 uplatňuje

Toto Pravidlo sa vzťahuje len na hráčove zámerné úkony na zmenu iných materiálnych podmienok na ovplyvnenie lopty iného hráča v pokoji alebo rany, ktorú ide tento iný hráč 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).

b. 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
- zmenenie 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 zmení akokoľvek iné materiálne podmienky pri starostlivosti o ihrisko (ako je zahľadenie stôp v *pieskovej prekážke*, alebo *vrátenie vyseknutej časti trávniku*).

Trest za porušenie Pravidla 8.3: všeobecný trest.

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

Pravidlo 9 – Lopta sa hrá ako leží; Lopta v pokoji zdvihnutá alebo pohnutá

Podstata: 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 spôsobiaci pohnutie jeho, alebo jej vlastnej lopty, alebo súperovej lopty dostane zvyčajne trest (s výnimkou na jamkovisku).

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

a. 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.

b. 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 rany 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 je trest.

Trest za zahratie nesprávne nahradenej lopty, alebo zahratie lopty z nesprávneho miesta porušením Pravidla 9.1: všeobecný trest podľa Pravidla 6.3b alebo 14.7a.

Ak viacnásobné porušenie Pravidla vyplýva z jedného úkonu, alebo súvisiacich úkonov, pozri Pravidlo 1.3c(4).

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

a. 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 na *nepohnutú* a musí sa hrať ako leží.

b. 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 je trest.

(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),
- hráč, vrátane hráčovho *nosiča* (pozri 9.4),
- *súper v hre na jamky*, vrátane *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); **23.5b** (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 nového miesta.

Výnimka – 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*).

Trest za zahratie nesprávne nahradenej lopty, alebo zahratie lopty z nesprávneho miesta porušením Pravidla 9.3: všeobecný trest podľa Pravidla 6.3b alebo 14.7a.

Ak viacnásobné porušenie Pravidla vyplýva z jedného úkonu, alebo súvisiacich úkonov, pozri Pravidlo 1.3c(4).

9.4 Lopta zdvihnutá, alebo pohnutá hráčom

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

a. Keď zdvihnutá, alebo pohnutá lopta musí byť vrátená

Ak hráč zdvihne jeho, alebo jej 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 zahájil úder alebo náprah na zahratie *rany* a pokračuje v zahratí *rany* (pozri Pravidlo 9.1b).

b. Trest za zdvihnutie, alebo zámerné dotknutie lopty, alebo spôsobenia jej pohnutia

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

Ale sú tu štyri **výnimky**:

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 pred jej nájdením: 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).

Trest za zahratie nesprávne nahradenej lopty, alebo zahratie lopty z nesprávneho miesta porušením Pravidla 9.4: všeobecný trest podľa Pravidla 6.3b alebo 14.7a.

Ak viacnásobné porušenie Pravidla vyplýva z jedného úkonu, alebo súvisiacich úkonov, pozri Pravidlo 1.3c(4).

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.

a. 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 *ranu*, 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.

b. Trest za zdvihnutie, alebo zámerné dotknutie 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 hráčovi 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 akýkoľvek úkonov uvedených vo výnimkách 2, 3 alebo 4 v Pravidle 9.4b.

Trest za zahratie nesprávne nahradenej lopty, alebo zahratie lopty z nesprávneho miesta porušením Pravidla 9.5: všeobecný trest podľa Pravidla 6.3b alebo 14.7a.

Ak viacnásobné porušenie Pravidla vyplýva z jedného úkonu, alebo súvisiacich úkonov, pozri Pravidlo 1.3c(4).

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 inej lopty) 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 trestnej rany a straty vzdialenosti* podľa Pravidlo 18.2.

Ak je hráčova lopta zahratá ako *nesprávna lopta* iným hráčom, na toto sa uplatňuje Pravidlo 6.3c(1), nie toto Pravidlo.

Trest za zahratie nesprávne nahradenej lopty, alebo zahratie lopty z nesprávneho miesta porušením Pravidla 9.6: všeobecný trest podľa Pravidla 6.3b alebo 14.7a.

Ak viacnásobné porušenie Pravidla vyplýva z jedného úkonu, alebo súvisiacich úkonov, pozri Pravidlo 1.3c(4).

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*.

a. Lopta, alebo markovátka musí byť vrátené

Ak je hráčove *markovátka* 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.

b. Trest za zdvihnutie markovátka, alebo spôsobenie jeho pohnutia

Ak hráč, alebo jeho alebo jej *súper* v hre na jamky, zdvihne hráčove *markovátka* alebo spôsobí jeho pohnutie, 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 spôsobenie jej *pohnutia*, nie je žiadny trest ani za zdvihnutie, alebo náhodné pohnutie hráčovho *markovátka*.

Trest za zahratie nesprávne nahradenej lopty, alebo zahratie lopty z nesprávneho miesta porušením Pravidla 9.7: všeobecný trest podľa Pravidla 6.3b alebo 14.7a.

Ak viacnásobné porušenie Pravidla vyplýva z jedného úkonu, alebo súvisiacich úkonov, pozri Pravidlo 1.3c(4).

Pravidlo 10 – Príprava na a zahratie rany; Rada a pomoc; Nosiči

Podstata: Pravidlo 10 sa vzťahuje na prípravu a zahratie rany, vrátane rady a inej pomoci, ktorú môže hráč dostať od iných (vrátane nosičov). Rana je zahratá riadnym zasiahnutím lopty palicou. Fundamentálna výzva je ovládať smer a pohyb celej palice pri vykonávaní voľného švihy. Zdôraznený princíp je, že golf je hra zručností a osobnej výzvy.

10.1 Zahratie rany

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

a. Správne zasahovanie lopty

Pri zahrávaní rany:

- Hráč musí správne zasiahnuť loptu hlavou palice tak že dôjde len ku krátkemu kontaktu medzi palicou a loptou a nesmie loptu tlačiť, vyškrabávať, alebo podoberať loptu.
- Ak hráčova palica náhodne zasiahne loptu viac ako raz, bola tam len jedna rana a nie je žiadny trest.

b. Ukotvenie palice

Pri zahrávaní rany, hráč nesmie ukotviť palicu, buď:

- Priamo, držaním palice, alebo opretím ruky držiacej palicu, o ktorúkoľvek časť tela (s **výnimkou**, že hráč môže držať palicu, alebo opierať ruku, o druhú ruku, alebo o 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, alebo jej 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 laktovým kĺbom a zahŕňa zápästie.

c. Zahratie rany obkročnom cez líniu hry, alebo na línii hry

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

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

Výnimka – nie je žiadny trest ak je postoj zaujatý nedbalo, alebo pri vyhýbaní sa postoju na línii iného hráča.

d. Hratie pohybujúcej sa lopty

Hráč nesmie zahrat' 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 bytie v pokoji a nie je to pohybujúca sa lopta.

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

Výnimka 1 – lopta sa začne hýbať len po tom, ako hráč zaháji náprah pre 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 zahrat' 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 obidvoch prípadoch, hráč nesmie zámerne zdržiavať hru (pozri Pravidlo 5.6a) na umožnenie vetru, alebo vodnému prúdu, pohnúť loptu do lepšej pozície.

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

a. 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 *výstroja* 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.

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

b. Iná pomoc

(1) Ukázanie línie hry pre loptu, kdekoľvek s výnimkou jamkoviska. Hráč môže mať jeho, alebo jej líniu hry ukázanú tak že:

- Jeho alebo jej nosič, alebo akákoľvek iná osoba stojí na, alebo blízko hráčovej línie hry na jej ukázanie, **ale** táto osoba musí od línie odstúpiť pred zahratím rany.
- Má predmet (ako je beg, alebo uterák) položený na ihrisko pre ukázanie línie hry, **ale** tento predmet musí byť odstránený pred zahratím rany.

(2) Ukázanie línie hry pre loptu na jamkovisku. Pred zahratím rany, len hráč alebo jeho, alebo jej nosič môže ukázať hráčovu líniu hry, **ale** s týmito limitmi:

- Hráč, alebo nosič sa môže dotknúť jamkoviska rukou, nohou, alebo čímkoľvek čo on, alebo ona drží, **ale** nesmie zlepšiť podmienky ovplyvňujúce ranu porušením Pravidla 8.1a, a
- hráč, alebo nosič nesmie položiť predmet kdekoľvek na, alebo mimo jamkoviska na ukázanie línie hry. Toto nie je dovolené, ani ak je takýto predmet odstránený pred zahratím rany.

Keď sa zahráva rana, nosič nesmie zámerne stáť v pozícii na, alebo blízko hráčovej línie hry (s výnimkou obsluhovania vlajky) na pomoc hráčovi, alebo akokoľvek inak ukazovať líniu hry.

(3) Nepoloženie predmetov na zem pre pomoc hráčovi pri zaujimaní postoja. Hráč nesmie zaujať postoj na ranu s použitím akéhokoľvek predmetu, ktorý bol položený hráčom, alebo pre hráča ako pomôcka pre vyrovnanie jeho, alebo jej nôh alebo tela, ako je polozenie palice na zem na ukázanie línie hry.

Ak hráč zaujme postoj porušením tohto Pravidla, on alebo ona sa nemôže vyhnúť trestu odstúpením z postoja alebo odstránením predmetu.

(4) Obmedzenie pre nosiča stojaceho za hráčom. Keď hráč začína zaujímať postoj pre ranu a až do momentu zahratia rany:

- Hráčov nosič nesmie zámerne stáť v pozícii na, alebo v blízkosti predĺženia línie hry za loptu zo žiadneho dôvodu.
- Ak hráč zaujme postoj porušením tohto Pravidla, on alebo ona sa nemôže vyhnúť trestu odstúpením.

Výnimka – lopta na jamkovisku: keď je hráčova lopta na jamkovisku, nie je trest podľa tohto Pravidla, ak hráč odstúpi z postoja a začne znovu zaujímať postoj na zahratie rany potom, keď nosič odišiel od takejto pozície.

Pozri Pravidlá 22, 23 a 24 (vo formách hry zahŕňajúcich partnerov, hráčov partner a partnerov nosič môže vykonať rovnaký úkon (s rovnakými limitmi), ako môže vykonať hráčov nosič podľa Pravidiel 10.2b(2) a (4)).

(5) Fyzická pomoc a ochrana pred elementmi. Hráč nesmie zahrat' ranu:

- kým dostáva fyzickú pomoc od jeho, alebo jej nosiča, alebo akejkoľvek inej osoby, alebo

- s jeho, alebo jej *nosičom* akoukoľvek inou osobou, alebo predmetom zámerne umiestneným tak, aby poskytoval ochranu pred slnkom, dažďom, vetrom alebo inými elementmi.

Pred zahratím *rany*, takáto pomoc alebo ochrana je dovolená, s **výnimkou** zákazov uvedených v Pravidlách 10.2b(3) a (4).

Toto Pravidlo nezakazuje hráčovi vykonať jeho, alebo jej vlastný úkon na ochranu pred elementmi počas zahrávania *rany*, ako je oblečenie ochranného odevu, alebo držanie dáždnika nad jeho, alebo jej vlastnou hlavou.

Trest za porušenie Pravidla 10.2: všeobecný trest.

10.3 Nosiči

Podstata: Hráč môže mať nosiča na nesenie hráčových palíc, dávanie 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.

a. Nosič môže pomáhať hráčovi počas kola

(1) Hráč má dovoleného len jedného nosiča v jednom čase.

Hráč môže mať len jedného *nosiča* na nesenie, vezenie a narábanie s jeho, alebo jej palicami, dávanie rád a pomáhať jemu, alebo jej iným spôsobom počas kola, **ale** s týmito limitmi:

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

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

(2) Dvaja alebo viacerí hráči môžu zdieľať nosiča. Keď vznikne situácia súvisiaca a Pravidlami zahrňajúca 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 nikto z takýchto hráčov nedal špecifický pokyn k tomuto úkonu, úkon sa považuje, že bol vykonaný pre hráča zdieľajúceho *nosiča*, ktorého lopty sa úkon týkal.

Pozri postupy Sút'ážného výboru, Sekcia 8: Príklad Miestneho pravidla H-I (*Sút'ážný 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 jemu, alebo jej pomáha viac ako jeden *nosič* akýkoľvek jeden čas.

- Ak k porušeniu dôjde alebo pokračuje medzi dvomi jamkami, hráč dostáva **všeobecný trest** na nasledujúcej jamke.

b. Čo nosič môže robiť

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

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

- Nosiť, vozit' 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).
- Zahladzovať *pieskové prekážky*, alebo vykonávať iné úkony starostlivosti o *ihrisko* (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 *vľajku* (Pravidlo 13.2b).
- *Označovať* miesto hráčovej lopty, 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, nie len 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 na *jamkovisku*, zdvihnúť hráčovu loptu podľa Pravidla vyžadujúceho jej *vrátenie*, alebo po tom, ako sa hráč rozhodol uplatniť úľavu podľa Pravidla (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).
- Zámerne stáť na, alebo blízko predĺženia *linie hry* za hráčovou loptou, keď hráč začína zaujímať *postoj* na *ranu* a až do momentu zahratia rany (Pravidlo 10.2b(4)), alebo vykonať iné úkony zakázané Pravidlom 10.2b.
- *Vrátiť* loptu, pokiaľ *nosič* nezdvihol, alebo *nepohol* loptu (Pravidlu 14.2b).

- *Spustiť*, alebo umiestniť loptu v *zóne úľavy* (Pravidlo 14.3).
- Rozhodnúť uplatniť úľavu podľa Pravidla (ako považovať loptu za nehrateľnú podľa Pravidla 19, alebo uplatniť úľavu od *abnormálnej podmienky ihriska* alebo *trestnej zóny* podľa Pravidla 16.1 alebo 17); *nosič* môže poradiť hráčovi tak urobiť, ale hráč musí rozhodnúť.

c. 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

Podstata: Pravidlo 11 sa vzťahuje na to, čo robiť, ak hráčova lopta v pohybe zasiahne osobu, zviera, výstroj alebo čokoľvek iné na ihrisku. Keď sa toto stane náhodne, nie je žiadny trest a hráč normálne musí akceptovať také následky, či už sú priaznivé 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

a. Žiadny trest pre žiadneho hráča

Ak hráčova lopta v pohybe náhodne zasiahne akúkoľvek osobu, 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 výstroja.

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 pred *ranou* na *jamkovisku*, hráč dostáva **všeobecný trest (dve trestné rany)**.

b. Lopta sa musí hrať ako leží

Ak hráčova lopta v pohybe náhodne zasiahne akúkoľvek osobu, alebo *vonkajší vplyv*, lopta sa musí hrať ako leží, s **výnimkou** dvoch situácií:

Výnimka 1 – keď sa lopta zahratá z akéhokoľvek iného miesta, s výnimkou jamkoviska, zastaví na akejkolvek osobe, zvierati alebo pohyblivom vonkajšom vplyve: hráč nesmie hrať loptu ako leží. Namiesto toho, hráč musí uplatniť úľavu:

- Keď je lopta kdekoľvek s výnimkou na jamkovisku. Hráč musí spustiť pôvodnú loptu, alebo inú loptu do takejto zóny úľavy (pozri Pravidlo 14.3):
 - Referenčný bod: Odhadnutý bod priamo pod miestom, kde sa lopta zastavila na osobe, zvierati, alebo pohybujúcim sa vonkajšom vplyve.
 - Veľkosť zóny úľavy meranej od referenčného bodu: Jedna dĺžka palice, **ale** s týmito dvomi limitmi:
 - Musí byť v rovnakej zóne ihriska, ako referenčný bod, a
 - Nesmie byť bližšie k jamke, ako referenčný bod.
 - Limity umiestnenia zóny úľavy:
 - Musí byť v rovnakej zóne ihriska, ako referenčný bod, a
 - Nesmie byť bližšie k jamke, ako referenčný bod.
- Keď je lopta na jamkovisku. Hráč musí umiestniť pôvodnú loptu, alebo inú loptu na odhadnuté miesto priamo pod miestom kde sa lopta zastavila na osobe, zvierati alebo pohybujúcim sa vonkajšom vplyve, využitím postupov pre vrátenie lopty podľa Pravidla 14.2b(2) a 14.2e.

Výnimka 2 – keď lopta zahratá na jamkovisku náhodne zasiahne inú osobu, zviera alebo pohyblivú zábranu (vrátane inej lopty v pohybe) na jamkovisku: rana sa nepočíta a pôvodná, alebo iná lopta musí byť vrátená na jej pôvodné miesto (ktoré, ak nie je známe, musí byť odhadnuté) (pozri Pravidlo 14.2), s **výnimkou** týchto dvoch situácií:

- Lopta v pohybe zasiahne inú loptu v pokoji, alebo markovátka na jamkovisku. Rana sa počíta a lopta musí byť zahratá, ako leží. (Pozri Pravidlo 11.1a, či sa uplatňuje trest v hre na rany).
- Lopta v pohybe náhodne zasiahne vlajku, alebo osobu obsluhujúcu vlajku. Na toto sa vzťahuje Pravidlo 13.2b(2), nie toto Pravidlo.

Trest za zahratie nesprávne nahradenej lopty alebo zahratie lopty z nesprávneho miesta porušením Pravidla 11.1: všeobecný trest podľa Pravidla 6.3b alebo 14.7a.

Ak viacnásobné porušenie Pravidal vyplýva z jedného úkonu alebo súvisiacich úkonov, pozri Pravidlo 1.3c(4).

11.2 Lopta v pohybe zámerne vychýlená, alebo zastavená osobou

a. 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 uvedená do pohybu), alebo akúkoľvek inú osobu (ako je 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 urobené buď, ako darovanie, alebo keď lopta potrebovala byť dohratá 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 on, alebo ona odôvodnene domnieva, že lopta alebo markovátka by mohlo pomáhať, alebo prekážať pre hru, pozri Pravidlo 15.3.

b. Keď sa trest uplatňuje na hráča

- Hráč dostáva **všeobecný trest** ak on, alebo ona, 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 žiadny trest, ak hráč zdvihne jeho, alebo jej loptu pohybujúcu sa vo vode v dočasnej vode, alebo v trestnej zóne, pri uplatňovaní úľavy podľa Pravidla 16.1 alebo 17 (pozri Pravidlo 10.1d výnimka 3).

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

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

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

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

- Keď by sa lopta zastavila kdekoľvek na ihrisku s výnimkou na jamkovisku. Hráč musí spustiť pôvodnú loptu, alebo inú loptu do takejto zóny úľavy:
 - Referenčný bod: Odhadnutý bod, kde by sa lopta 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.
- Keď by sa lopta zastavila na jamkovisku. Hráč musí umiestniť pôvodnú loptu, alebo inú loptu na odhadnuté miesto, na ktorom by sa lopta zastavila, využitím postupov na vrátenie lopty podľa Pravidiel 14.2b(2) a 14.2e.
- Keď by sa lopta zastavila mimo hraníc ihriska. Hráč musí uplatniť úľavu trestnej rany a straty vzdialenosti podľa Pravidla 18.2.

(2) Lopta zahratá z jamkoviska. Rana sa nepočíta, a pôvodná lopta, alebo iná lopta sa musí vrátiť na jej pôvodné miesto (ktoré, keď nie je známe, musí byť odhadnuté) (pozri Pravidlo 14.2).

Trest za zahratie nesprávne nahradenej lopty, alebo zahratie lopty z nesprávneho miesta porušením Pravidla 11.2: všeobecný trest podľa Pravidla 6.3b alebo 14.7a.

Ak viacnásobné porušenie Pravidla vyplýva z jedného úkonu, alebo súvisiacich úkonov, pozri Pravidlo 1.3c(4).

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

Keď je hráčov lopta v pohybe, hráč nesmie zámerne vykonať žiadny z týchto úkonov, s úmyslom ovplyvniť miesto, kde by sa lopta (či už hráčov 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 vydvihnutej časti trávnik), alebo
- zdvihnúť alebo pohnúť:

- *voľný prírodný predmet* (pozri Pravidlo 15.1a, výnimka 2), alebo
- *pohyblivú zábranu* (pozri Pravidlo 15.2a, výnimka 2).

Výnimka – pohnutie vlajky, lopty v pokoji na jamkovisku a iného hráčovho výstroja: toto Pravidlo nezakazuje hráčovi zdvihnúť alebo pohnúť:

- odstránenú *vlajku*,
- loptu v pokoji na *jamkovisku*, alebo
- akýkoľvek iný hráčov *výstroj* (iný, ako lopta v pokoji kdekoľvek s výnimkou na *jamkovisku*, alebo *markovátka* 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 porušenie Pravidla I 1.3: všeobecný trest.

Pozri Pravidlá 22.2 (vo *Štvorhrách*, ktorýkoľvek *partner* môže jednat' za *stranu* a úkon *partnera* sa považuje za úkon hráča); **23.5b** (v *Hre so štyrmi loptami*, ktorýkoľvek *partner* môže jednat' 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: 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 zahratím rany a kde môže byť uplatnená úľava pre loptu v pieskovej prekážke.

12.1 Kedy je lopta v pieskovej prekážke

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

- dotýka piesku, alebo zeme vo vnútri okraja pieskovej prekážky, alebo
- nachádza 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.

a. 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.

b. Obmedzenia v dotýkaní sa piesku v pieskovej prekážke

(1) Kedy sa dotknutie piesku vyústi do trestu. Pred zahratím rany s loptou v pieskovej prekážke, hráč sa nesmie:

- zámerne dotknúť piesku rukou, palicou, hrablami alebo iným predmetom, s úmyslom testovania kvality piesku pre získanie informácie pre nasledujúcu ranu, alebo
- dotknúť 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.

(2) Kedy sa dotknutie 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*,
- položená palíc, *výstroja*, alebo iných predmetov v *pieskovej prekážke* (či už hodením, alebo položením),
- merania, *označovania*, zdvíhania, *vrátenia* alebo vykonávania iného úkonu podľa Pravidla,
- opretia, udržania rovnováhy, alebo ako prevencie pred pádom, alebo
- zasiahnutia piesku z frustrácie alebo hnevu.

Ale hráč dostáva **všeobecný trest**, ak jeho, alebo jej úkon dotknutia 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 je mimo *pieskovej prekážky*, hráč sa môže:

- dotknúť 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 *línií hry* pre nasledujúcu ranu z 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 *nebezpečnou podmienkou so zvierat'om* (Pravidlo 16.2), a
- *nehrateľná lopta* (Pravidlo 19.3).

Pravidlo 13 – Jamkoviská

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

13.1 Úkony dovolené, alebo vyžadované na jamkoviskách

Podstata: Toto Pravidlo dovoľuje hráčovi robiť veci na jamkovisku ktoré nie sú normálne dovolené mimo jamkoviska, ako je dovolenie 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.

a. Kedy je lopta na jamkovisku

Lopta je na jamkovisku, keď akákoľvek:

- časť lopty sa dotýka jamkoviska, alebo
- časť lopty leží na, alebo v čomkoľvek (ako je 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.

b. Označenie, zdvihnutie a čistenie lopty na jamkovisku

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

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

c. Zlepšenia dovolené na jamkovisku

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

- (1) Odstránenie piesku, alebo voľnej zeminy. Piesok a voľná zemina na jamkovisku (**ale** nie na iných miestach na ihrisku) môže byť odstránená bez trestu.
- (2) Oprava poškodenia. Hráč môže opraviť poškodenie na jamkovisku bez trestu, vykonaním odôvodneného úkonu na opravenie **jamkoviska** do, čo možno najviac pôvodného stavu, **ale** len:
 - s využitím jeho, alebo jej ruky, nohy alebo inej časti tela, alebo vpychovátka, týčka, palice, alebo podobného predmetu normálneho výstroja, a
 - bez neodôvodneného zdržiavania hry (pozri Pravidla 5.6a).

Ale ak hráč zlepšil jamkovisko vykonaním takého úkonu, ktorý presahuje, čo je 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 osobou, alebo vonkajším vplyvom, ako sú:

- priehlbiny po dopade lopty, poškodenie od topánky (ako je stopa od štipľov) a škrabance, alebo priehlbiny spôsobené *výstrojom* alebo *vľajkou*,
- staré vypchávkové jamky, trávové záplaty, spoje rezaného trávniku, škrabance a priehlbiny od náradí údržby, alebo vozidiel,
- zvieracie stopy, alebo priehlbiny od kopýt, a
- zaborené objekty (ako je kameň, žalud' alebo *týčko*).

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

- normálneho spôsobu údržby stavu *jamkoviska* (ako sú diery po prevzdušňovaní a drážky po vertikutácii),
- zavlažovania, alebo dažďa, alebo iných *prírodných síl*,
- prirodzené povrchové nerovnosti (ako sú burina, alebo časti nezarastené trávou, choroby, alebo nerovnomerný rast), alebo
- prirodzené opotrebovanie *jamky*.

d. 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* zámerne zdvihne hráčovu loptu, alebo *markovátka* na *jamkovisku*, pozri Pravidlo 9.4, alebo Pravidlo 9.5 na zistenie, či je 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 jej pôvodné miesto:

- Lopta už zdvihnutá a vrátená. Lopta musí byť *vrátená* na jej pôvodné miesto (ktoré, 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).

e. 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).

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

f. Úľava musí byť uplatnená od nesprávneho jamkoviska

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

- akákoľvek sa časť hráčovej lopty 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 švih.

(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:

- Referenčný bod: Najbližší bod kompletnej úľavy v štandardnej zóne.
- Veľkosť zóny úľavy meranej od referenčného bodu: Jedna dĺžka palice, ale s týmito dvomi limitmi:
- Limity umiestnenia zóny úľavy:
 - musí byť v štandardnej zóne,
 - 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.If, ak prekážanie existuje, len keď si hráč zvolí palicu, spôsob postoja, alebo švih, alebo smer hry, ktorý je v rámci okolností jasne neodôvodnený.

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

Trest za zahratie nesprávne nahradenej lopty alebo zahratie lopty z nesprávneho miesta porušením Pravidla 13.1: všeobecný trest podľa Pravidla 6.3b alebo 14.7a.

Ak viacnásobné porušenie Pravidla vyplýva z jedného úkonu, alebo súvisiacich úkonov, pozri Pravidlo 1.3c(4).

13.2 Vlajka

Podstata: Toto Pravidlo sa vzťahuje na hráčove voľby na manipuláciu s vlajkou. Hráč môže nechať 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, ak lopta v pohybe zasiahne vlajku.

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

a. 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, či buď:

- nechá vlajku tak, ako je v jamke, alebo pohne vlajku tak, že je vycentrovaná v jamke a nechá ju tam, alebo
- vloží odstránenú vlajku späť do jamky.

V oboch 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 zahrať ranu s vlajkou ponechanou v jamke a lopta v pohybe zasiahne neobsluhovanú vlajku.

- nie je žiadny trest (s výnimkou uvedenou v (1)), a
- lopta sa musí hrať, ako leží.

(3) Limity pre hráčove pohnutie, alebo odstránenie vlajky v jamke, kým je lopta v pohybe. Po zahratí rany s vlajkou ponechanou v jamke:

- hráč a jeho, alebo jej nosič nesmú zámerne pohnúť, alebo odstrániť vlajku pre ovplyvnenie miesta, na ktorom by sa lopta v pohybe mohla zastaviť (ako je vyňutie sa zasiahnutiu vlajky). Ak je toto urobené, hráč dostáva **všeobecný trest**.
- **Ale** nie je žiadny trest, ak hráč má hráč vlajku v jamke pohnutú, alebo odstránenú z akéhokoľvek iného dôvodu, ako keď sa on, alebo ona 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, alebo jej 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 zahatí rany, tento hráč dostane **všeobecný trest**.
 - **Ale** nie je žiadny trest, ak iný hráč, alebo jeho, alebo jej nosič pohne, alebo odstráni vlajku z akéhokoľvek iného dôvodu, tak, ako keď sa, on alebo ona:
 - odôvodnene 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 jednat' za stranu a úkon partnera sa považuje za úkon hráča); **23.5b** (v *Hre so štyrmi loptami*, ktorýkoľvek partner môže jednat' za stranu a úkon partnera vzťahujúci sa na hráčovu loptu alebo výstroj sa považuje za úkon hráča).

b. Odstránenie vlajky z jamky

- (1) Hráč môže mať vlajku odstránenú z jamky. Hráč môže zahráť 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, či buď:

- bude mať vlajku odstránenú z jamky pred zahratím lopty, alebo
- poverí niekoho na obsluženie vlajky, čo znamená odstrániť ju tak že:
 - najprv drží vlajku v, nad, alebo vedľa jamky pred, alebo počas rany pre ukázanie hráčovi kde jamka je, a
 - potom odstráni vlajku po zahatí rany.

Za poverenie zo strany hráča na obsluženie 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 požiada inú osobu na obsluhovaní, alebo odstránení 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 zámerne.

- Lopta náhodne zasiahne vlajku, alebo osobu ktorá ju odstráni, alebo ju obsluhuje. Ak hráčova lopta v pohybe náhodne zasiahne vlajku, alebo zasiahne osobu, ktorá ju odstráni, alebo ju obsluhuje (alebo čokoľvek čo táto osoba drží), nie je žiadny trest a lopta sa musí hrať ako leží.
- Lopta zámerne vychýlená, alebo zastavená osobou, ktorá vlajku obsluhuje. Ak osoba, ktorá obsluhuje vlajku zámerne 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 osoba, ktorá zámerne vychýlila, alebo zastavila loptu bol hráč, alebo jeho alebo jej nosič, hráč dostáva **všeobecný trest** za porušenie Pravidla 11.2.

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

- odstránenú vlajku, ktorá bola zámerne umiestnená, alebo ponechaná na konkrétnom mieste na zemi tak, že by mohla vychýliť, alebo zastaviť loptu,
- obsluhovanú vlajku, ktorú osoba zámerne ponechá v jamke, alebo ju nepohne od dráhy pohybu lopty, alebo
- osobu, ktorá obsluhovala, alebo odstráni vlajku (alebo čokoľvek čo osoba drží), keď sa, on alebo ona, zámerne nepohne od dráhy pohybu lopty.

Výnimka – obmedzenia na zámerne pohnutie vlajky na ovplyvnenie lopty v pohybe (pozri Pravidlo 11.3).

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

c. Lopta opierajúca sa o vlajku v jamke

Ak sa hráčova lopta zastaví tak že sa opiera o vlajku v jamke:

- Ak je akákoľvek časť lopty v jamke pod povrchom jamkoviska, lopta sa považuje za dohratú do jamky dokonca aj, ak 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 vlajka 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 zahratie nesprávne nahradenej lopty alebo zahratie lopty z nesprávneho miesta porušením Pravidla 13.2c: všeobecný trest podľa Pravidla 6.3b alebo 14.7a.

Ak viacnásobné porušenie Pravidla vyplýva z jedného úkonu, alebo súvisiacich úkonov, pozri Pravidlo 1.3c(4).

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

13.3 Lopta presahujúca jamku

a. 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 tresnú ranu** pridanú k výsledku na tejto *jamke*.

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

Ak je lopta presahujúca *jamku* zdvihnutá alebo *pohnutá* 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 jej pôvodné miesto (ktoré, ak nie je známe, musí byť odhadnuté) (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 priestoru úľavy, Hratie z nesprávneho miesta

Podstata: Pravidlo 14 sa vzťahuje na to, kedy a ako môže hráč označiť miesto 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 da príslušnej zóny úľavy.

Chyba pri vykonávaní týchto postupov môže byť napravená bez trestu pred zahratím lopty, ale hráč dostáva trest ak, on alebo ona, hrá loptu z nesprávneho miesta.

14.1 Označenie, zdvihnutie a čistenie lopty

Toto Pravidlo sa uplatňuje na zámerné „zdvihnutie“ hráčovej lopty v pokoji, čo zahŕňa zdvihnutie lopty rukou, jej otočenie, alebo akékoľvek zámerné spôsobenie jej *pohnutie* z jej miesta.

a. Miesto lopty, 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 priamo vedľa lopty, alebo
- podržanie palice na zemi priamo za, alebo priamo 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**.

Ak viacnásobné porušenie Pravidla vyplýva z jedného úkonu, alebo súvisiacich úkonov, pozri Pravidlo I.3c(4).

Keď je lopta zdvihnutá na uplatnenie úľavy podľa Pravidla, od hráča sa nevyžaduje *označiť* miesto lopty pred jej zdvihnutím.

b. Kto môže zdvihnúť loptu

Hráčova lopta môže byť zdvihnutá podľa Pravidla len:

- hráčom, alebo
- kýmkoľvek koho hráč poverí, **ale** takéto poverenie musí dané zakaždým pred zdvihnutím lopty a nie len všeobecne počas kola.

Výnimka – nosič môže zdvihnúť hráčovu loptu na jamkovisku bez poverenia: keď je hráčova lopta *jamkovisku*, jeho alebo jej *nosič*, môže zdvihnúť loptu bez hráčovho poverenia.

Ak *nosič* zdvihne loptu bez poverenia keď je to kdekoľvek s **výnimkou** na *jamkovisku*, hráč dostáva **jednu trestnú ranu** (pozri Pravidlo 9.4).

c. 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 4.2b(2)).
- 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 podmienke, 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, on alebo ona dostáva **jednu trestnú ranu**.

Ak viacnásobné porušenie Pravidla vyplýva z jedného úkonu, alebo súvisiacich úkonov, pozri Pravidlo 1.3c(4).

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

14.2 Vrátenie lopty na miesto

Toto Pravidlo sa uplatňuje kedykoľvek je lopta zdvihnutá, alebo *pohnutá* a Pravidlo vyžaduje jej vrátenie na miesto.

a. Pôvodná lopta musí byť použitá

Pôvodná lopta musí byť použitá pri *vrátení* lopty na miesto.

Výnimka – iná lopta môže byť použitá keď:

- pôvodná lopta nemôže byť rýchlo dosiahnuteľná a v niekoľkých sekundách za podmienky, že hráč zámerne 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)).

b. Kto môže vrátiť loptu a ako musí byť vrátená

(1) Kto môže vrátiť loptu. Hráčova lopta musí byť vrátená podľa Pravidiel len:

- hráčom, alebo
- akoukoľvek osobou, ktorá zdvihla loptu, alebo spôsobila jej *pohnutie* (dokonca, aj keď tejto osobe to nebolo podľa Pravidiel dovolené).

Ak hráč zahrá loptu, ktorá bola *vrátená* niekým, komu to nie je dovolené, hráč dostáva **jednu trestnú ranu**.

- (2) Ako lopta musí byť vrátená. Hráčova lopta musí byť *vrátená* položením na vyžadované miesto a jej ponechanie tak, aby zostala na tomto mieste.

Ak hráč zahrá loptu, ktorá bola *vrátená* iným spôsobom, ale na vyžadované miesto, hráč dostáva **jednu trestnú ranu**.

c. 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.

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.

d. Kde vrátiť loptu, keď je pôvodné miesto zmenené

Ak bola *poloha* miesta, zdvihnutej alebo *pohnutej* lopty, kde má byť 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 do, čo možno najviac pôvodnej podoby.
- Pri upravovaní *polohy* lopty, hráč môže nechať malú časť lopty viditeľnú, ak bola lopta prekrytá pieskom.

- (2) Lopta kdekoľvek s výnimkou v piesku. Keď bola lopta kdekoľvek s výnimkou v piesku, hráč musí *vrátiť* loptu jej umiestnením na najbližšie miesto 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.

e. 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 štandardnej zóne. Najbližšie miesto musí byť v štandardnej zóne.
- 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 štandardnej zóne.

Trest za zahratie nesprávne nahradenej lopty alebo zahratie lopty z nesprávneho miesta porušením Pravidla 14.2: všeobecný trest podľa Pravidla 6.3b alebo 14.7a.

Ak viacnásobné porušenie Pravidla vyplýva z jedného úkonu alebo súvisiacich úkonov, pozri Pravidlo 1.3c(4).

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

14.3 Spustenie lopty do zóny úľavy

Toto Pravidlo sa uplatňuje, kedykoľvek 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.

a. Pôvodná lopta, alebo iná lopta môže byť použitá

Hráč môže použiť pôvodnú loptu, alebo inú loptu.

Toto znamená, že hráč môže použiť akúkoľvek loptu zakaždým, keď on alebo ona, spúšťa, alebo umiestňuje loptu podľa Pravidla.

b. Lopta musí byť spustená správnym spôsobom

Hráč musí spustiť loptu správnym spôsobom, čo znamená všetky tri veci:

- (1) hráč musí spustiť loptu. Lopta musí byť spustená len hráčom. Ani hráčov nosič, ani nikto iný, to nemôže urobiť.
- (2) Lopta musí byť spustená z výšky kolien bez dotknutia sa hráča, alebo hráčovho výstroja. Hráč musí nechať loptu padnúť 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, a
 - nedotkne sa žiadnej časti hráčovho tela, alebo výstroja pred jej dopadnutím na zem.

„Výška kolien“ znamená výška hráčových kolien pri vzpriamenom postoji.

- (3) Lopta musí byť spustená do zóny úľavy. Lopta musí byť spustená do zóny úľavy. Hráč môže stáť buď vo vnútri alebo mimo zóny úľavy pri spustení lopty.

Ak je lopta spustená nesprávnym spôsobom porušením, jednej alebo viacerých, týchto požiadaviek:

- Hráč musí loptu spustiť znovu správnym spôsobom, a nie je žiadny limit na to, koľkokrát tak môže hráč 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).
- **Ale** ak 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**.

c. 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, 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 zónu úľavy, hráč musí využiť postupy v Pravidle 14.3c(2).

V obidvoch prípadoch, nie je žiadny trest pre žiadneho hráča, ak lopta spustená správnym spôsobom náhodne zasiahne akúkoľvek osobu, 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 lopty zámerne vychýlená alebo zastavená akoukoľvek osobou pred tým ako sa zastaví, pozri Pravidlo 14.3d.

(2) Čo robiť 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 tiež 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 prvýkrát 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 v Pravidle 14.2e.

d. 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, alebo jej *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* sa považuje, ako keby sa zastavila 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 porušením Pravidla 14.3: všeobecný trest podľa Pravidla 14.7a.

Ak viacnásobné porušenie Pravidla vyplýva z jedného úkonu alebo súvisiacich úkonov, pozri Pravidlo I.3c(4).

Pozri Pravidlá 22.2 (vo *Štvorhrách*, ktorýkoľvek *partner* môže *jednať za stranu* a úkon *partnera* sa považuje za úkon hráča); **23.5b** (v *Hre so štyrmi loptami*, ktorýkoľvek *partner* môže *jednať za stranu* a úkon *partnera* vzťahujúci sa na hráčovu 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 *ihriska*, alebo je *stratená*, alebo *mimo hraníc ihriska*, lopta viac nie je v hre.

Hráč má loptu späť v hre len keď, on alebo ona:

- zahrá pôvodnú loptu, alebo inú loptu z *odpaliska*, alebo
- *vráti, spustí*, alebo umiestni pôvodnú loptu, alebo inú loptu na *ihrisku* s úmyslom uviesť túto loptu *do hry*.

Ak hráč vráti loptu na *ihrisko* akýmkoľvek iným 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 urobenej pri nahradení, vrátení, spustení, alebo umiestnení lopty

a. Hráč môže zdvihnúť loptu na napravenie chyby 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 zdvihnúť loptu bez trestu a napraviť chybu.
- **Ale** toto je dovolené len pred zahratím lopty.

b. Keď hráč môže zmeniť iné Pravidlo, alebo možnosť úľavy pri náprave chyby pri uplatňovaní úľavy

Pri náprave chyby pri uplatňovaní úľavy, či hráč musí použiť rovnaké Pravidlo a pôvodne zvolenú možnosť úľavy, alebo môže zmeniť iné Pravidlo alebo možnosť úľavy závisí na charaktere chyby:

(1) Keď bola lopta uvedená do hry podľa Pravidla, ktoré sa neuplatňovalo.

- Pri náprave takejto chyby, hráč môže využiť akékoľvek Pravidlo, ktorá sa uplatňuje na jeho, alebo jej situáciu.

- Napríklad, keď hráč omylom uplatní úľavu pre nehrateľnú loptu pre, jeho alebo jej, loptu v *trestnej zóne* (čo Pravidlo 19.1 nedovoľuje), hráč musí napraviť chybu buď, *vrátením* lopty (ak bola zdvihnutá) podľa Pravidla 9.4, alebo uplatniť úľavu podľa Pravidla 17 a môže využiť akúkoľvek možnosť úľavy podľa toho Pravidla, ktoré sa uplatňuje na jeho, alebo jej situáciu.
- (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, alebo jej 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, ale môže využiť akúkoľvek možnosť úľavy v Pravidle 19.2a, b, alebo c.
- (3) Keď bola lopta uvedená do hry podľa Pravidla ktoré sa uplatňovalo e, ale lopta bola spustená alebo umiestnená na správne miesto, ale Pravidlo vyžaduje, aby bola lopta spustená, alebo umiestnená znovu.
- Pri náprave takejto chyby, hráč musí pokračovať v uplatnení úľavy podľa rovnakého Pravidla a rovnakej možnosti úľavy podľa tohto Pravidla.
 - Napríklad, keď hráč uplatní úľavu pre nehrateľnú loptu, hráč využil možnosť postrannej úľavy Pravidla (19.2c) a lopta bola (1) *spustená* do správnej zóny úľavy ale (2) bola spustená nesprávnym spôsobom (pozri Pravidlo 14.3b), alebo sa zastavila mimo zóny úľavy (pozri Pravidlo 14.3c), pri náprave chyby hráč musí pokračovať v uplatnení úľavy podľa Pravidla 19.2 a musí využiť rovnakú možnosť úľavy (postranná možnosť úľavy podľa Pravidla 19.2c).

c. Žiadny trest za loptu zdvihnutú pre nápravu chyby

Keď je lopta zdvihnutá Pravidla 14.5a pre nápravu chyby:

- Hráč si nepripočíta žiadny trest za úkon vykonaný v súvislosti s touto loptou po chybe a pred tým ako bola zdvihnutá, ako je za spôsobenie náhodného *pohnutia* lopty (pozri Pravidlo 9.4b).
- **Ale** ak tieto rovnaké úkony boli zároveň porušením Pravidla vzťahujúceho sa na loptu, ktorá bola uvedená do hry pri náprave chyby (ako je, keď tieto úkony *zlepšili podmienky ovplyvňujúce ranu* aj pre loptu teraz v hre a pôvodnú loptu pred tým, ako bola zdvihnutá), trest sa uplatňuje na loptu teraz v hre.

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* (čo je, keď sa uplatňuje úľava *trestnej rany a straty vzdialenosti*, alebo opätovného zahratia *rany po rane*, ktorá je zrušená, alebo sa inak nepočíta).

- Ako hráč musí uviesť loptu do hry závisí od zóny *ihriska*, kde bola zahratá predchádzajúca *rana*.
- Vo všetkých týchto situáciách, hráč môže použiť buď pôvodnú loptu, alebo inú loptu.

a. 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.

b. Predchádzajúca rana zahratá zo štandardnej zóny, 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.

c. Predchádzajúca rana zahratá z jamkoviska

Pôvodná lopta, alebo iná lopta, musí byť umiestnená na miesto, z ktorého bola zahratá predchádzajúca *rana*, využitím postupov pre *vrátenie* lopty podľa Pravidiel 14.2b(2) a 14.2e.

Trest za porušenie Pravidla 14.6: všeobecný trest.

14.7 Hratie z nesprávneho miesta

a. Miesto, z ktorého lopta musí byť zahratá

Po začatí hry na jamke:

- Hráč musí zahrat' každú *ranu* z miesta, na ktorom sa, jeho alebo jej, 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 porušením Pravidla 14.7a: všeobecný trest.

Ak viacnásobné porušenie Pravidla vyplýva z jedného úkonu, alebo súvisiacich úkonov, pozri Pravidlo 1.3c(4).

b. 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* – čo je, 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 spôsobenú hrou z nesprávneho miesta:
 - 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 alebo jej, 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 sa pokúša napraviť chybu, musí informovať Súťažný výbor. Ak sa hráč pokúša napraviť chybu podľa (1) zahratím lopty zo správneho miesta:
- Hráč musí s faktami oboznámiť Súťažný výbor pred odovzdaním skóre karty.
 - Toto platí, či hráč dohral jamku iba s touto loptou, alebo s dvomi loptami (dokonca, aj ak hráč má rovnaký výsledok s obidvomi loptami).

Ak hráč s faktami Súťažný výbor neoboznámi hráč, on alebo ona, je **diskvalifikovaný**.

- (3) Keď sa hráč pokúsil napraviť chybu, Súťažný výbor rozhodne, aký je hráčov výsledok na jamke. Hráčov výsledok na jamke závisí od toho, či Súťažný výbor rozhodne, že bolo vážne porušenie zahratím pôvodnej lopty z nesprávneho miesta:
- 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).
 - Ak bola hratá druhá lopta, všetky rany s touto loptou (vrátane zahratých rán a všetkých trestných rán, ktoré hráč dostal pri hre výlučne s touto loptou) sa nepočítajú.
 - Vážne porušenie.
 - Výsledok s loptou hratou 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)

Pravidlo 15 – Úľava od Voľných prírodných predmetov, pohyblivých zábran (vrátane lopty alebo markovátka pomáhajúceho alebo prekážajúceho pri hre)

Podstata: 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 hýbaní s voľnými prírodnými predmetmi pri, jeho alebo jej, lopte mimo jamkoviska, pretože bude potrestaný ak ich pohnutie spôsobí pohnutie lopty.

15.1 Voľné prírodné predmety

a. Odstránenie voľného prírodného predmetu

Bez trestu, hráč môže odstrániť voľný prírodný predmet kdekoľvek, na alebo mimo ihriska, a môže to urobiť akýmkoľvek spôsobom (ako je rukou, alebo nohou, alebo palicou, 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, keď je lopta v pokoji, by pravdepodobne spôsobil pohnutie lopty.
- Ak tak hráč urobí, on alebo ona, dostáva **jednu trestnú ranu**, ale odstránený voľný prírodný predmet nemusí byť vrátený.

Táto výnimka sa vzťahuje aj počas kola, aj kým je hra prerušená podľa Pravidla 5.7a. Nevzťahuje sa na voľný prírodný predmet, ktorý je odstránený následkom označenia miesta lopty, zdvíhania alebo vrátenia lopty, alebo spôsobenia jej pohnutia.

Výnimka 2 – obmedzenia na zámerné odstránenie voľných prírodných predmetov na ovplyvnenie lopty v pohybe (pozri Pravidlo 11.3).

b. Lopta pohnutá pri odstraňovaní voľného prírodného predmetu

Ak hráčove odstránenie voľného prírodného predmetu spôsobí pohnutie, jeho alebo jej, 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 (žadný trest za pohnutie lopty počas hľadania), alebo sa uplatňuje iná výnimka v Pravidle 9.4b.

15.2 Pohyblivé zábrany

Toto Pravidlo sa vzťahuje na beztrestnú úľavu, ktorá je dovolená od umelých predmetov, ktoré sú definované ako *pohyblivá zábrana*.

Nedáva 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) .

a. Úľava od pohyblivej zábrany

(1) Odstránenie pohyblivej zábrany. Bez trestu, hráč môže odstrániť *pohyblivú zábranu* kdekoľvek na, alebo mimo, *ihrisku* a môže tak urobiť akýmkoľvek spôsobom.

Ale sú dve výnimky:

Výnimka 1 – značky na odalisku nesmú byť pohnuté, keď bude lopta zahratá z odpaliska (pozri Pravidlá 6.2b(4) a 8.1a(1)).

Výnimka 2 – obmedzenia na 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 (ktoré, 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, *zábrane*.
- 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.

(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 odhadnuté miesto 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.

a. Úľava pre nenájdenu loptu ale 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, namiesto uplatnenia úľavy *trestnej rany a straty vzdialenosti*, túto možnosť úľavy:

- 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 alebo zahratie lopty ktorá bola umiestnená namiesto spustená porušením Pravidla 15.2: všeobecný trest podľa Pravidla 14.7a.

Ak viacnásobné porušenie Pravidla vyplýva z jedného úkonu alebo súvisiacich úkonov, pozri Pravidlo 1.3c(4).

15.3 Lopta, alebo markovátka pomáhajúce, alebo prekážajúce pri hre

a. 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 (ako jej využitie ako novej záložky na zastavenie lopty blízko *jamky*), hráč môže:

- *Označiť* miesto lopty a zdvihnúť ju podľa Pravidla 13.1b ak je to jeho, alebo jej 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 nechaním 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)**.

b. Lopta kdekoľvek na ihrisku prekážajúca pri hre

(1) Podstata prekážania 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 *švih*,
- 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 dost' blízko na to, aby vyrušila hráča pri zahrávaní rany.
- (2) Keď je úľava dovolená od prekážajúcej lopty. 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.b) 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, on alebo ona, dostáva **jednu trestnú ranu**.
 - Len v hre na rany, hráč požiadaný *označiť* a zdvihnúť, jeho alebo jej, 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 alebo jej loptu keď nebol požiadaný tak urobiť iným hráčom (s **výnimkou** keď je lopta zdvihnutá na jamkovisku podľa Pravidla 13.1b), hráč dostáva **jednu trestnú ranu**.

c. 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, alebo jej vlastné, alebo
- ak *markovátka* patrí inému hráčovi, požiadať tohto hráča o presunutie *markovátka* ďalej od hry, z rovnakých dôvodov ako, on alebo ona, môže požadovať o zdvihnutie lopty podľa Pravidla 15.3a a 15.3b.

Markovátka musí byť presunuté ďalej od hry na nové miesto odmerané od jeho pôvodného miesta, ako je využitie jednej, alebo dvoch dĺžok hlavy palice.

Buď, zdvihnutá lopta musí byť vrátená na jej pôvodné miesto (pozri Pravidlo 14.2), alebo *markovátka* musí byť vrátené na *označenie* pôvodného miesta.

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, alebo jej, loptu alebo pohnúť *markovátka*, keď je požiadaný tak urobiť a *rana* je zahratá iným hráčom, pri ktorého hre by mohli pomáhať alebo prekážať.

Trest za zahratie nesprávne nahradenej lopty alebo zahratie lopty z nesprávneho miesta porušením Pravidla 15.3: všeobecný trest podľa Pravidla 6.3b alebo 14.7a.

Ak viacnásobné porušenie Pravidla vyplýva z jedného úkonu, alebo súvisiacich úkonov, pozri Pravidlo 1.3c(4).

Pravidlo 16 – Úľava od abnormálnych podmienok ihriska (vrátane nepohyblivých zábran), Nebezpečná podmienka so zvierat'om, Zaborená lopta

Podstata: Pravidlo 16 sa vzťahuje nato, kedy a ako môže hráč uplatniť beztretnú úľavu zahratím lopty z iného miesta, ako je, keď je prekážanie abnormálnou podmienkou, alebo nebezpečnou podmienkou so zvierat'om.

- Tieto podmienky nie sú považované za súčasť výzvy pri hre na ihrisku, beztretná 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 beztretnú úľavu, keď je hráčova lopta zaborená v jej vlastnej priehlbine v štandardnej zóne.

16.1 Abnormálne podmienky ihriska (vrátane nepohyblivých zábran)

Toto Pravidlo sa vzťahuje na beztretnú úľavu, ktorá je dovolená od prekážania zvieracími norami, pôdou v oprave, nepohyblivými zábranami, alebo dočasnou vodou:

- Toto sú súhrnným názvom nazvané *abnormálne podmienky ihriska*, ale každá z nich je samostatne definovaná.
- Toto Pravidlo neposkytuje úľavu od *pohyblivej zábrany* (odlišný spôsob beztretnej úľavy je dovolený podľa Pravidla 15.2a), alebo *hraničných predmetov*, alebo *integrálnych predmetov* (žiadna beztretná úľava nie je dovolená).

a. Kedy je úľava dovolená

(1) Význam prekážania abnormálnou podmienkou ihriska. Prekážanie existuje, keď nastane akýkoľvek z týchto stavov:

- hráčova lopta sa dotýka, alebo je v, alebo na, *abnormálnej podmienky ihriska*, alebo
- *abnormálna podmienka ihriska* fyzicky prekáža v hráčovom priestore zamýšľaného postoja, alebo priestore zamýšľaného švih, alebo
- len v prípade, keď je lopta na *jamkovisku*, *abnormálna podmienka ihriska*, na alebo mimo *jamkoviska* prekáža v *línií hry*.

Ak je *abnormálna podmienka ihriska* dost' blízko na to, aby rozptyľovala hráča, ale nenapĺňa žiadnu z týchto požiadaviek, nie je prekážanie podľa tohto Pravidla.

Pozri postupy Sút'ažného výboru, Sekcia 8; Príklad Miestneho pravidla F-6 (Sút'ažný výbor môže zaviesť Miestne pravidlo zamietajúce úľavu od *abnormálnej podmienky ihriska*, ktorá prekáža len v priestore zamýšľaného postoja).

(2) Úľava dovolená kdekoľvek na ihrisku s výnimkou, keď je lopta v trestnej zóne. Úľava od prekážania *abnormálnou podmienkou ihriska* je dovolená podľa Pravidla 16.1 len, keď:

- *abnormálna podmienka ihriska* je 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 hrať loptu jasne neodôvodnené. Nie je žiadna úľava podľa Pravidla 16.1:

- keď by zahratie lopty tak ako leží, bolo jasne neodôvodnené, pretože niečo iné, ako *abnormálna podmienka ihriska* (ako je, keď hráč stojí v *dočasnej vode*, alebo na *pohyblivej zábrane*, ale nebolo by možné zahrať ranu, pretože lopta leží v kríkoch), alebo
- keď prekážanie existuje len, pretože hráč si vyberie palicu, spôsob *postoja*, alebo *švih*, ktorý je v rámci okolností jasne neodôvodnený.

Pozri postupy Súťažného výboru, Sekcia 8: Príklad Miestneho pravidla F-23 (*Súťažný výbor môže zaviesť Miestne pravidlo dovoľujúce beztrestnú úľavu na prekážanie dočasne nepohyblivou zábranou na alebo mimo ihriska*).

b. Úľava pre loptu v štandardnej zóne

Ak je hráčova lopta v štandardnej zóne a je prekážanie *abnormálnou podmienkou ihriska* na *ihrisku*, hráč môže uplatniť beztrestnú úľavu spustením pôvodnej lopty, alebo inej lopty, do takejto zóny úľavy:

- Referenčný bod: Najbližší bod kompletnej úľavy v štandardnej zóne.
- Veľkosť zóny úľavy meranej od referenčného bodu: Jedna dĺžka palice, **ale** s týmito dvomi limitmi:
- Limity umiestnenia zóny úľavy:
 - musí byť v štandardnej zóne,
 - nesmie byť bližšie k jamke, ako referenčný bod, a
 - musí byť kompletná úľava od akéhokoľvek prekážania *abnormálnou podmienkou ihriska*.

c. Úľava pre loptu v pieskovej prekážke

Ak je hráčova lopta v *pieskovej prekážke* a je prekážanie *abnormálnou podmienkou ihriska* na *ihrisku*, hráč môže uplatniť beztrestnú úľavu podľa (1), alebo trestnú úľavu podľa (2):

(1) Beztrestná úľava: zahratie z pieskovej prekážky. Hráč môže uplatniť beztrestnú 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 možnej úľavy* v *pieskovej prekážke*, ako referenčného bodu.

(2) Úľava s trestom: zahratie spoza pieskovej prekážky s využitím úľavy dozadu-na-líniu. S **jednou trestnou ranou**, hráč môže spustiť pôvodnú loptu, alebo inú loptu (pozri Pravidlo 14.3), do zóny úľavy založenej na línií smerujúcej od jamky cez pôvodné miesto lopty:

- Referenčný bod: Bod na *ihrisku* zvolený hráčom, ktorý je na referenčnej línií a je ďalej od jamky ako pôvodný bod (bez obmedzenia ako ďaleko dozadu na línií):

- Pri výbere tohto referenčného bodu, hráč by mal naznačiť tento bod použitím nejakého predmetu (ako je týčko).
- Ak hráč *spustí* loptu bez zvolenia tohto bodu, referenčný bod sa považuje, ako keby bol bodom na línii, ktorá je v rovnakej vzdialenosti od *jamky*, ako miesto, v ktorom sa *spustená* lopta prvý krát dotkla zeme.
- Veľkosť zóny úľavy meranej od referenčného bodu: Jedna dĺžka *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*, **ale**
 - ak viac, ako jedna *zóna ihriska* sa nachádza v rámci dĺžky *jednej 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*.

d. Úľava pre loptu na jamkovisku

Ak je hráčova lopta na *jamkovisku* a je prekážanie *abnormálnou podmienkou ihriska* na *ihrisku*, hráč môže uplatniť beztrestnú úľavu umiestnením pôvodnej lopty, alebo inej lopty, na miesto *najbližšieho bodu kompletnej úľavy*, využitím postupov na *vrátenie lopty* podľa Pravidiel 14.2b(2) a 14.2e.

- *Najbližší bod kompletnej úľavy* musí byť buď na *jamkovisku*, alebo v *štandardnej zóne*.
- Ak nie je taký *najbližší bod kompletnej úľavy*, hráč stále môže uplatniť túto beztrestnú úľavu využitím *bodu maximálne možnej úľavy*, ako referenčného bodu, ktorý musí byť buď, na *jamkovisku*, alebo v *štandardnej zóne*.

e. Úľava pre nenájdenu loptu, ale v, alebo na abnormálnej podmienke ihriska

Ak hráčova lopta nebola nájdená a je *známe, alebo prakticky isté*, že sa zastavila v, alebo na *abnormálnej podmienke ihriska* na *ihrisku*, hráč môže namiesto uplatnenia *úľavy trestnej rany a straty vzdialenosti*, uplatniť túto možnosť úľavy:

- Hráč môže uplatniť úľavu podľa Pravidla 16.1b, c alebo d, využitím odhadnutého bodu, kde lopta naposledy prešla okraj *abnormálnej podmienky 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 *abnormálnej podmienke ihriska* a lopta je *stratená*, hráč musí uplatniť *úľavu trestnej rany a straty vzdialenosti* podľa Pravidla 18.2.

f. Úľava sa musí uplatniť od prekážania zónou bez hry v abnormálnej podmienke ihriska

V žiadnej z týchto situácií, lopta sa nesmie hrať ako leží:

(1) Keď je lopta v zóne bez hry. Ak je lopta v zóne bez hry, v abnormálnej podmienke ihriska, v štandardnej zóne, v pieskovej prekážke, alebo na jamkovisku:

- Zóna bez hry v štandardnej zóne. 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 bez 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 štandardnej zóne, v pieskovej prekážke, alebo na jamkovisku, a zóna bez hry (či už v abnormálnej podmienke 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 porušením Pravidla 16.1: všeobecný trest podľa Pravidla 14.7a.

16.2 Nebezpečná podmienka so zvierat'om

a. Kedy je úľava dovolená

„Nebezpečná podmienka so zvierat'om“ je, keď je nebezpečné zviera (ako sú jedovaté hady, divé včely, aligátory, ohnivé mravce, alebo medvede) tak blízko, že by to mohlo hráča vážne fyzicky zraniť, ak by on alebo ona, mali hrať loptu ako leží.

Hráč môže uplatniť úľavu podľa Pravidla 16.2b na prekážanie nebezpečnou podmienkou so zvierat'om bez ohľadu na to, kde je jeho alebo jej lopta na ihrisku, s **výnimkou** že úľava nie je dovolená:

- keď by hratie lopty ako leží, bolo jasne neodôvodnené z iného dôvodu, ako v súvislosti s nebezpečnou podmienkou so zvierat'om (napríklad, keď by hráč nebol schopný zahrať ranu, pretože lopta leží v kríkoch), alebo
- keď prekážanie existuje len, pretože hráč si vyberie palicu, spôsob postoja alebo švihu, ktorý je v rámci okolností jasne neodôvodnený.

b. Úľava pre nebezpečnú podmienku so zvierat'om

Ak je prekážanie nebezpečnou podmienkou so zvierat'om:

(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 štandardnej zóne, v pieskovej prekážke, alebo na jamkovisku.

(2) Keď je lopta v trestnej zóne. Hráč môže uplatniť beztrestnú úľavu alebo trestnú úľavu:

- Beztrestná úľava: zahratie z trestnej zóny. Hráč môže uplatniť beztrestnú úľavu podľa Pravidla 16.1b, s **výnimkou** 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 je prekážanie nebezpečnou podmienkou *so zvierat'om* tam, kde by bola lopta zahratá po uplatnení tejto úľavy mimo *trestnej zóny*, hráč môže uplatniť ďalšiu úľavu podľa (1), bez pridania trestu.

Pre toto Pravidlo, *najbližší bod kompletnej úľavy* znamená najbližší bod (nie bližšie k jamke) kde nebezpečná podmienka *so zvierat'om*, nie je.

Trest za zahratie lopty z nesprávneho miesta porušením Pravidla 16.2: všeobecný trest podľa Pravidla 14.7a.

16.3 Zaborená lopta

a. Kedy je úľava dovolená

- (1) Lopta musí byť zaborená v štandardnej zóne: Úľava je dovolená podľa Pravidla 16.3b, len keď je hráčova lopta zaborená v štandardnej zóne.
- Nie je žiadny trest podľa tohto Pravidla ak je lopta zaborená kdekoľvek s výnimkou štandardnej zóny.
 - **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 štandardnej zóne: úľava podľa Pravidla 16.3b nie je dovolená:

- keď je lopta zaborená v piesku v časti štandardnej zóny, ktorá nie je kosená do výšky dráhy, alebo nižšie, alebo
- keď prekážanie čímkoľvek iným ako zaborenou loptou spôsobí, že zahratie rany je jasne neodôvodnené (napríklad, keď by hráč nebol schopný zahrat' 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 priehlbine po inej lopte, hráč môže považovať loptu za zaborenú, ak je odôvodnené usúdiť z dostupných informácií, že lopta je v jej vlastnej priehlbine.

Lopta nie je zaborená, ak je pod úrovňou zeme v dôsledku iných dôvodov, ako je hráčova predchádzajúca rana, ako je keď:

- je lopta zatlačená do zeme stupením na loptu niekým iným,
- je lopta zahratá priamo do zeme bez preletenia vzduchom, alebo

- bola lopta *spustená*, pri uplatňovaní úľavy, podľa Pravidla.

b. Úľava pre zaborenú loptu

Ak je hráčova lopta *zaborená* v štandardnej zóne a úľava je dovolená podľa Pravidla 16.3a, hráč môže uplatniť beztrestnú 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 dvomi limitmi:
- Limity umiestnenia zóny úľavy:
 - musí byť v štandardnej zóne, a
 - nesmie byť bližšie k *jamke*, ako referenčný bod.

Pozri postupy Súťažného výboru, Sekcia 8; Príklad 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 porušením Pravidla 16.3: všeobecný trest podľa Pravidla 14.7a.

16.4 Zdvihnutie lopty z dôvodu preverenia, či leží v podmienke dovoľujúcej úľavy

Ak sa hráč odôvodnene domnieva že, jeho alebo jej, lopta leží v podmienke, kde je dovolená beztrestná 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**:
- miesto lopty musí byť najprv *označené* a zdvihnutá lopta sa nesmie očistiť (s **výnimkou** na *jamkovisku*) (pozri Pravidlo 14.1).

Ak hráč zdvihne loptu bez tejto odôvodnenej domnienky (s **výnimkou** na *jamkovisku*, kde hráč môže zdvihnúť loptu podľa Pravidla 13.1b), on alebo ona, dostáva **jednu trestnú 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 trestnú ranu** ak on, alebo ona, *neoznačil* miesto 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 nesprávne nahradenej lopty alebo zahratie lopty z nesprávneho miesta porušením Pravidla 16.4: všeobecný trest podľa Pravidla 6.3b alebo 14.7a.

Ak viacnásobné porušenie Pravidla vyplýva z jedného úkonu, alebo súvisiacich úkonov, pozri Pravidlo I.3c(4).

VII. Trestná úľava (Pravidlá 17 - 19)

Pravidlo 17 – Lopta v trestnej zóne

Podstata: 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 zahrat'. 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(3)).

a. Keď 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.

b. Hráč môže hrať loptu ako leží v trestnej zóne, alebo uplatniť úľavu

Hráč môže buď:

- hrať loptu ako leží bez trestu, podľa rovnakého Pravidla, ktoré sa uplatňuje na loptu v štandardnej zóne (čo znamená, že nie sú žiadne špeciálne Pravidlá limitujúce, ako môže byť lopta 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 bez hry v trestnej zóne (pozri Pravidlo 17.1e).

c. Úľava pre nenájdenu loptu, ale 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 troj-minútového času hľadania (pozri Pravidlo 6.3b).

Ale ak nie je známe, alebo prakticky isté, že sa lopta zastavila v, alebo na abnormálnej podmienke ihriska a lopta je stratená, hráč musí uplatniť úľavu trestnej rany a straty vzdialenosti podľa Pravidla 18.2.

d. 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 tri 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-línii. Hráč môže spustiť pôvodnú loptu, alebo inú loptu (pozri Pravidlo 14.3), do zóny úľavy založenej na línii smerujúcej od jamky cez odhadnutý bod, kde pôvodná lopta naposledy prešla okraj trestnej zóny:

- Referenčný bod: Bod na ihrisku zvolený hráčom, ktorý je na referenčnej línii a je ďalej od jamky ako odhadnutý bod (bez obmedzenia ako ďaleko dozadu na línii):
 - Pri výbere tohto referenčného bodu, hráč by mal naznačiť tento bod použitím nejakého predmetu (ako je týčko).
 - Ak hráč spustí loptu bez zvolenia tohto bodu, referenčný bod sa považuje, ako keby bol bodom na línii, ktorá je v rovnakej vzdialenosti od jamky ako miesto, v ktorom sa spustená lopta prvý krát dotkla zeme.
- Veľkosť zóny úľavy meranej od referenčného bodu: Jedna dĺžka 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 dĺžky jednej 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.

(3) Postranná úľava (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 postupy Sút'ážného výboru, Sekcia 8; Príklad Miestneho pravidla B-2 (Sút'ážný výbor môže zaviesť Miestne pravidlo dovoľujúce postrannú úľavu na opačnej strane červenej trestnej zóny, v rovnakej vzdialenosti od jamky).

e. Úľava musí byť uplatnená pre prekážanie zónou bez hry v trestnej zóne

V žiadnej z týchto situácií, hráč nesmie hrať loptu ako leží.

(1) Keď lopta leží v zóne bez hry v trestnej zóne. Hráč musí uplatniť úľavu podľa Pravidla 17.1d.

(2) Zóna bez hry na ihrisku prekáža pri postoji, alebo švihu pre loptu v trestnej zóne. Ak je hráčova lopta v trestnej zóne, a je mimo zóny bez hry, a zóna bez hry (či už v *abnormálne podmienke ihriska*, alebo v trestnej zóne) prekáža v jeho, alebo jej, priestore zamýšľaného postoja, alebo zamýšľaného švihu, hráč musí byť:

- uplatniť trestnú úľavu mimo trestnej zóny podľa Pravidla 17.1d, 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 bez 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.

Ale nie je žiadna beztrestná úľava pre prekážanie zónou bez hry podľa (2):

- keď by hratie lopty ako leží, bolo jasne neodôvodnené, pretože niečo iné, ako zóna bez hry (napríklad, keď by hráč nebol schopný zahrať ranu, pretože lopta leží v kríkoch), alebo
- keď prekážanie existuje len, pretože hráč si vyberie palicu, spôsob postoja alebo švihu, ktorý je v rámci okolností jasne neodôvodnený.

Na to čo robiť, keď je prekážanie zónou bez hry pre loptu kdekoľvek s výnimkou trestnej zóny, pozri Pravidlo 16.1f.

Trest za zahratie lopty z nesprávneho miesta porušením Pravidla 17.1: všeobecný trest podľa Pravidla 14.7a.

17.2 Možnosti úľavy po zahratí lopty z trestnej zóny

a. 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 úľavu podľa akejkoľvek z týchto možností:

(1) Normálne možnosti úľavy. Hráč môže uplatniť úľavu trestnej rany a straty vzdialenosti podľa Pravidla 17.1d(1), úľavu dozadu-na-líniu podľa Pravidla 17.1d(2), alebo pre červenú trestnú zónu, postrannú úľavu 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 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, on alebo ona, dostáva **d 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: hratie 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 on, alebo ona, zahral poslednú *ranu* mimo *trestnej zóny* (pozri Pravidla 14.6).

b. Keď lopta zahratá z trestnej zóny je stratená, mimo hraníc ihriska, alebo nehrateľná mimo trestnej zóny

Po zahratí lopty z *trestnej zóny*, od hráča sa 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 rana 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, on, alebo ona, 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 porušením 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 abnormálnou podmienkou 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 nebezpečná podmienka so *zvierat'om* 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)).

Pravidlo 18 – Trestná rana a strata vzdialenosti, Lopta stratená alebo mimo hraníc ihriska; Provizórna lopta

Podstata: 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 hratie z odpaliska k jamke je prerušené, hráč musí obnoviť postupnosť zahratím znovu s 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, keď by lopta v hre mohla ísť mimo hraníc ihriska, alebo byť stratená mimo trestnej zóny.

18.1 Úľava trestnej rany a straty 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, kde je hráčova lopta na ihrisku, a
- dokonca, aj keď Pravidlo vyžaduje od hráča uplatnenie úľavy určitým spôsobom, ale 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 keď je pôvodná lopta nájdená na ihrisku pred uplynutím troj-minútového času hľadania (pozri Pravidlo 6.3b).

Ale toto sa nevzťahuje na loptu, ktorá ide byť zahratá z miesta, z ktorého bola zahratá predchádzajúca rana keď hráč:

- oznámi že on, alebo ona, hrá provizórnu loptu (pozri Pravidlo 18.3b),
- hrá druhú loptu v hre na rany podľa Pravidla 14.7b alebo 20.1c(3), alebo
- hrá znovu po zrušení rany (ako je podľa Pravidla 6.4a(2) alebo 11.1), alebo po rane, ktorá sa nepočíta (ako je podľa Pravidla 6.3c).

18.2 Lopta stratená, alebo mimo hraníc ihriska: Úľava trestnej rany a straty vzdialenosti musí byť uplatnená

a. Kedy je lopta stratená, alebo mimo hraníc ihriska

(1) Keď je lopta stratená. Lopta je stratená, keď nie je nájdená do troch minút po tom ako hráč, alebo jeho, alebo jej 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 troj-minútový čas hľadania uplynul.
- Toto zahŕňa odôvodnený čas na príchod k lopte, ak hráč nie je tam, kde je lopta nájdená.

Ak hráč neidentifikuje jeho, alebo jej, 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*.

b. 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, 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), 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 *abnormálnej podmienke ihriska* (pozri Pravidlo 16.1e), alebo
- je v *trestnej zóne* (pozri Pravidlo 17.1c).
- bola zámerne vychýlená, alebo zastavená inou osobou (pozri Pravidlo 11.2c).

Trest za zahratie lopty z nesprávneho miesta porušením Pravidla 18.2: všeobecný trest podľa Pravidla 14.7a.

18.3 Provizórna lopta

a. 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).

Pre loptu, ktorá by mohla byť *stratená*, platí toto:

- 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 mieste na *ihrisku*.

Ale ak si je hráč vedomý, že jediné možné miesto pôvodnej lopty, ktorá by mohla byť *stratená* je v *trestnej zóne*, *provizórna lopta* nie je dovolená a lopta zahratá z miesta, z ktorého bola zahratá predchádzajúca *rana*, a stáva hráčovou loptou v *hre* podľa trestu *trestnej rany a straty vzdialenosti* (pozri Pravidlo 18.1).

Ak aj *provizórna lopta* by 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.

b. Oznámenie hry provizórnej lopty

Pred zahratím *rany*, hráč musí oznámiť že on, alebo ona, ide hrať *provizórnu loptu*:

- Nie je dostačujúce pre hráča povedať že on, alebo ona, hrá ďalšiu loptu, alebo ide hrať znovu.
- Hráč musí použiť slovo „*provizórna lopta*“, alebo inak jasne naznačiť že on, alebo ona, hrá loptu *provizórne* podľa Pravidla 18.3.

Ak hráč toto neoznami (dokonca, aj ak on, alebo ona, má v úmysle hrať *provizórnu loptu*) a zahrá loptu z miesta, z ktorého bola zahratá predchádzajúca *rana*, lopta je hráčovou loptou v *hre* s trestom *trestnej rany a straty vzdialenosti* (pozri Pravidlo 18.1).

c. Hratie provizórnej lopty, až kým sa stáva loptou v hre, alebo je zanechaná

- (1) Hratie provizórnej lopty viac, ako raz. Hráč môže pokračovať v *hre* s *provizórnou loptou* bez straty jej statusu ako *provizórnej lopty* tak dlho, až kým sa nezahrá z miesta, ktoré je v rovnakej vzdialenosti, alebo bližšie k jamke, ako je odhadnuté, 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 zanechaná 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 troj-minútového času hľadania) a je teraz *nesprávnou loptou*, ktorá nesmie byť zahratá (pozri Pravidlo 6.3c).
- Keď je provizórna lopta zahratá z bližšieho miesta k jamke, ako je odhadnuté, že by pôvodná lopta mohla byť. Pôvodná lopta viac nie je loptou v *hre* (dokonca, aj keď je nájdená na *ihrisku* pred uplynutím troj-minútového 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.

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 *abnormálnej podmienke 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 zanechaná v každom z týchto prípadov:
- Keď je pôvodná lopta nájdená na ihrisku mimo trestnej zóny pred uplynutím troj-minútového 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 byť, 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.

Trest za zahratie lopty z nesprávneho miesta porušením Pravidla 18.3: všeobecný trest podľa Pravidla 14.7a.

Pravidlo 19 – Nehrateľná lopta

Podstata: Pravidlo 19 sa vzťahuje na hráčove možné voľby úľavy pre nehrateľnú loptu. Toto dovoľuje hráčovi zvoliť si, ktorú možnosť využije – normálne s jednou trestnou ranou – na dostanie sa 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 považovať jeho, alebo jej, loptu za nehrateľnú, uplatnením trestnej úľavy podľa Pravidla 19.2 alebo 19.3.

- Úľava pre nehrateľnú loptu je dovolená kdekoľvek na ihrisku, s **výnimkou** v trestnej zóne.
- 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 štandardnej zóne ihriska 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-líniu podľa Pravidla 19.2b alebo postrannej úľavy podľa Pravidla 19.2c, hráč musí poznať miesto pôvodnej lopty.

a. 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).

b. Úľava dozadu-na-líniu

Hráč môže spustiť pôvodnú loptu, alebo inú loptu (pozri Pravidlo 14.3), do zóny úľavy založenej na referenčnej línii smerujúcej od jamky cez miesto pôvodnej lopty:

- Referenčný bod: Bod na ihrisku zvolený hráčom, ktorý je na referenčnej línii a je ďalej od jamky, ako je miesto pôvodnej lopty (bez obmedzenia ako ďaleko dozadu na línii):
 - Pri výbere tohto referenčného bodu, by mal hráč naznačiť tento bod použitím nejakého predmetu (ako je tyčko).
 - Ak hráč spustí loptu bez zvolenia tohto bodu, referenčný bod sa považuje, ako keby bol bodom na línii, ktorá je v rovnakej vzdialenosti od jamky, ako miesto, v ktorom sa spustená lopta prvý krát dotkla zeme.
- Veľkosť zóny úľavy meranej od referenčného bodu: Jedna dĺžka palice, **ale** s týmito dvomi limitmi.
- Limity umiestnenia zóny úľavy:

- nesmie byť bližšie k *jamke*, ako referenčný bod, a
- môže byť v akejkol'vek *zóne ihriska*, **ale**
- ak viac, ako jedna *zóna ihriska* sa nachádza v rámci jednej *dĺžky 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*.

c. Postranná úľava

Hráč môže *spustiť* pôvodnú loptu, alebo inú loptu do takejto postrannej *zóny úľavy* (pozri Pravidlo 14.3):

- Referenčný bod: Miesto pôvodnej lopty.
- 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 akejkol'vek *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*.

Trest za zahratie lopty z nesprávneho miesta porušením Pravidla 19.2: všeobecný trest podľa Pravidla 14.7a.

19.3 Možnosti úľavy pre nehrateľnú loptu v pieskovej prekážke

a. Normálne možnosti úľavy (jedna trestná rana)

Keď je hráčova lopta v *pieskovej prekážke*:

- Hráč môže uplatniť úľavu pre nehrateľnú loptu s **jednou trestnou ranou** podľa akejkol'vek z možností v Pravidle 19.2, s **výnimkou** že:
- Lopta musí byť *spustená* do a zahratá zo *zóny úľavy* v *pieskovej prekážke*, ak hráč uplatňuje buď, dozadu-na-línii úľavu (pozri Pravidlo 19.2b), alebo postrannú úľavu (pozri Pravidlo 19.2c).

b. 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-línii úľavu mimo *pieskovej prekážky* podľa Pravidla 19.2b.

Trest za zahratie lopty z nesprávneho miesta porušením Pravidla 19.3: všeobecný trest podľa Pravidla 14.7a.

VIII. Postupy pre hráčov a Súťažný výbor, keď vznikne spor pri aplikácii Pravidiel (Pravidlo 20)

Pravidlo 20 – Riešenie sporov počas kola; rozhodnutia rozhodcu a Súťažného výboru

Podstata: 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), dovoľujúcim hráčom ochraňovať 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

a. Hráči sa musia vyhnúť neodôvodnenému zdržavaniu

Hráči nesmú neodôvodnene zdržiavať hru, keď vyhľadávajú pomoc s Pravidlami počas kola:

- Ak rozhodca, alebo člen Súťažného výboru nie je práve k dispozícii pomôcť v spornej situácii, hráč musí rozhodnúť čo robiť a pokračovať v hre.
- Hráč môže chrániť jeho, alebo jej práva požiadaním o rozhodnutie v hre na jamky (pozri Pravidlo 20.1b(2)), alebo hratím dvoch lôpt v hre na rany (pozri Pravidlo 20.1c(3)).

b. 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 hráči zámerne nesúhlasili 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 jemu alebo jej 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 Pravidiel 20.1b(2).

(2) Požiadavka na rozhodnutie pred konečným vyhlásením výsledku zápasu. Keď hráč žiada od rozhodcu, alebo Súťažného výboru rozhodnutie o aplikácii Pravidiel k jeho, alebo jej vlastnej hry, alebo súperovej hry, hráč môže požiadať o rozhodnutie.

Ak rozhodca alebo Súťažný výbor nie je k dispozícii v odôvodnenom 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 na tom, 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 dohraní 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* dané 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 sú výsledku 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 o správnom postupe v zápase, nemá dovolené dohrať jamku s dvomi loptami. Tento postup sa uplatňuje len v hre na rany (pozri Pravidlo 20.1c).

c. 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, alebo jej 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, alebo jej 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) Hratie dvoch lôpt pri neistote čo robiť 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 s faktami situácie 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 zahrál ranu pred rozhodnutím hrať druhú loptu:
 - Toto Pravidlo sa vôbec neuplatňuje a výsledok, ktorý sa počíta, je výsledok s loptou zahratou pred rozhodnutím hráča zahrat' 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 takýmto spôsobom:

- 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 je vážne porušenie hratím obidvoma loptami z *nesprávneho miesta*, hráč je **diskvalifikovaný**.
- Všetky rany zahraté s touto loptou (vrátane rán a všetkých trestných rán, ktoré hráč dostal pri hre výlučne s touto loptou) sa nepočítajú do hráčovho výsledku na tejto jamke.

„Pravidlá dovoľujú použitý postup“ znamená, že buď: (a) pôvodná lopta bola zahratá ako ležala a hra bola z tohto miesta dovolená, alebo (b) lopta, ktorá bola zahratá, bola uvedená *do hry* podľa Pravidiel správnym postupom, správnym spôsobom a na správne miesto.

20.2 Rozhodnutia sporov podľa Pravidiel

a. Rozhodnutia rozhodcu

Rozhodca je niekto, menovaný *Sút'ážnym výborom*, na prijímanie rozhodnutí o faktoch a aplikáciu Pravidiel.

Rozhodnutím *rozhodcu* založenému na faktoch, alebo spôsobu aplikácie Pravidiel, sa musí hráč podriadiť:

- Hráč nemá právo odvolávať sa k *Sút'ážnemu výboru* voči rozhodnutiu *rozhodcu*.
- *Rozhodca* môže využiť *Sút'ážny výbor* ako poradcu pred rozhodnutím, alebo predniesť rozhodnutie *Sút'ážnemu výboru* na posúdenie, **ale** nevyžaduje sa to od neho.

Pozri postupy *Sút'ážného výboru*, [Sekcia 6C\(1\) a 6C\(2\)](#) (vysvetlenie rozsahu *rozhodcovských kompetencií*).

b. Rozhodnutia *Sút'ážného výboru*

Keď nie je k dispozícii *rozhodca* na prijatie rozhodnutia, alebo keď *rozhodca* prednesie rozhodnutie *Sút'ážnemu výboru*:

- rozhodnutie bude prijaté *Sút'ážnym výborom*, a
- rozhodnutie *Sút'ážného výboru* je konečné.

Ak *Sút'ážny výbor* nemôže dospieť k rozhodnutiu, môže predniesť spornú situáciu komisii pre Pravidlá (The R&A), (the USGA), ktorej rozhodnutie je konečné.

c. Uplatňovanie štandardu „volného oka“ pri využívaní video dôkazov

Keď *Sút'ážny výbor* rozhoduje o sporných otázkach o faktoch na prijatie rozhodnutia, použitie video dôkazov je limitované štandardom „volného oka“:

- Ak fakty zobrazené na videu nemohli byť odôvodnene spozorované voľným okom, takýto video dôkaz bude prehliadaný dokonca, aj ak naznačujú porušenie Pravidiel.
- **Ale** keď je video dôkaz prehliadaný podľa štandardu „volného 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).

d. Kedy bude nesprávne rozhodnutie napravené

Ak sa ukáže, že rozhodnutie *rozhodcu* alebo *Sút'ážného výboru* bolo nesprávne:

- Rozhodnutie bude napravené, ak je to podľa Pravidiel možné.
- Ak je príliš neskoro, nesprávne rozhodnutie zostáva v platnosti.

Ak hráč vykoná úkon, pri ktorom poruší Pravidlo, založený na odôvodnenom neporozumení inštrukcie *rozhodcu*, alebo *Sút'ážného výboru* počas kola, alebo počas prerušenia hry podľa Pravidla 5.7a (ako je

zdvihnutie lopty v hre, keď to nie je dovolené podľa Pravidiel), nie je žiadny trest a inštrukcia sa považuje za nesprávne rozhodnutie.

Pozri postupy Súťažného výboru, Sekcia 6C(10) a 6C(11) (čo by mal Súťažný výbor robiť v prípade nesprávneho rozhodnutia).

d. 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 poznaného 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*. Normálne, trest nesmie byť pridaný, alebo napravený po ukončení súťaže na rany, čo je:

- keď sa výsledky stanú konečnými, spôsobom určeným Súťažným výborom, alebo
- v hre na rany, ktorá je kvalifikáciou pre hru na jamky, keď hráč zahral ranu na začatie jeho, alebo jej prvého zápasu.

Ale hráč musí byť **diskvalifikovaný** dokonca aj po ukončení súťaže ak on, alebo ona:

- 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 odovzdal skóre kartu s hendikepom vyšším, ako jeho skutočný hendikep, a toto ovplyvnilo počet hendikepových rán využívaných k prispôbeniu hráčovho výsledku (pozri Pravidlo 3.3b(4)),
- vedel pred ukončením súťaže, že on, alebo ona, porušil 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 uplatňuje (pozri Pravidlo 1.3b(1)).

Súťažný výbor môže diskvalifikovať hráča podľa Pravidla 1.2 (vážny prehrešok) po tom, ako bola súťaž ukončená.

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: 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 na maximálne možnom výsledku); a Par/Bogey (vyhodnocovanie ako pri hre na jamky, kde sa hráč od jamky k jamke).

21.1 Stableford**a. 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, a
- 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 zahrňajúcich partnerov, ako je upravené Pravidlami 22 (Štrovrhy a 23 (Hra so štyrmi loptami) a pre Súťaže družstiev, ako je upravené Pravidlom 24.

b. Výsledky v Stableforde

(1) Ako sú získavané body. Body sú pridelované hráčovi za každú jamku porovnaním hráčovho 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, alebo jej 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.
 - Keď 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, vyúsťujú 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.

Sút'ažný 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 Sút'ažného výboru, Sekcia 5A(5) (podmienky súťaže môžu podporovať, ale nie vyžadovať od hráčov zapísanie počtu získaných bodov za každú jamku do skóre karty).

c. Tresty v Stableforde

(1) Trest iné ako diskvalifikácia: Všetky trestné rany sú pridané k hráčovmu výsledku na jamke, na ktorej došlo k porušeniu, **ale** sú tri **výnimky**:

Výnimka 1 – nadpočetné, zdieľané, doplnené, alebo nahradené palíc: ak hráč poruší Pravidlo 4.1b (limit 14 palíc; zdieľanie, doplnenie, alebo nahradenie palíc počas kola), *Sút'ažný výbor* odpočíta **dva body** (ak sa porušenie vyskytlo len na jednej jamke), alebo **štyri body** (ak sa porušenie vyskytlo na dvoch, alebo viacerých jamkách) podľa Pravidla 4.1b z hráčovho celkového počtu bodov za *kolo*.

Výnimka 2 – čas štartu: ak hráč poruší Pravidlo 5.3a tým, že (1) príde neskoro, ale do piatich minút po čase štartu, alebo (2) začne hrať skôr, ale do piatich minút od času štartu (pozri Pravidlo 5.3 oznámenie o treste, výnimky 1 a 2), *Sút'ažný výbor* odpočíta **dva body** z celkového počtu bodov za *kolo*.

Výnimka 3 – neodôvodnené zdržiavanie: ak hráč poruší Pravidlo 5.6a, *Sút'ažný výbor* odpočíta **jeden bod** za prvé porušenie a dodatočné **dva body** za druhé porušenie z celkového počtu bodov za *kolo*. (Za tretie porušenie Pravidla 5.6a, pozri Pravidlo 21.1c(2).)

Pre každú výnimku, hráč musí oboznámiť o faktoch porušenia *Sút'ažný výbor* pred odovzdaním skóre karty tak, aby mohol *Sút'ažný výbor* uplatniť trest. Ak tak hráč neurobí, hráč je **diskvalifikovaný**.

Pozri postupy Sút'ažného výboru, Sekcia 8; Model Miestneho pravidla K-3 (ako uplatňovať tempo hry v Stableforde a využívať odpočítavanie bodov za porušenie).

(2) Tresty diskvalifikácie: Hráč, ktorý poruší ktorékoľvek z týchto Pravidiel, nie je diskvalifikovaný zo súťaže, **ale** dostáva **nula bodov** na jamke, 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*, keď je *vážne porušenie* (pozri Pravidlo 14.7b).

Ak hráč poruší akékoľvek iné Pravidlo s trestom diskvalifikácie, hráč je **diskvalifikovaný**.

d. Výnimka k Pravidlu 11.2 v Stableforde

Pravidlo 11.2 na neuplatňuje v týchto situáciách:

Ak musí byť hráčova lopta *dohratá 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.

e. Kedy sa kolo v Stableforde 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 *nedohráť jamku* na poslednej jamke, alebo už nemôže dostať viac bodov, ako nula bodov na jamke.

21.2 Maximálny výsledok

a. 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 je dvakrát par, stanovené číslo, alebo netto double bogey.

Normálne 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, alebo môže byť aplikované aj pre súťaže zahrňajúcich *partnerov*, ako je upravené Pravidlami 22 (*Štrovrhy*) a 23 (*Hra so štyrmi loptami*) a pre Súťaže družstiev, ako je upravené Pravidlom 24.

b. 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.

Výsledkom 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 k výsledku, zapísanom na každej jamke.

c. 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 ktorékoľvek z týchto štyroch Pravidiel, nie je diskvalifikovaný, **ale** dostáva **maximálny výsledok** na jamke, na ktorej k porušeniu došlo:

- *nedohratie jamky* podľa Pravidla 3.3c,
- nenapravenie chyby pri hratí z mimo *odpaliska* pri začínaní jamky (pozri Pravidlo 6.1b(2)).
- nenapravenie chyby pri hratí *nesprávnej lopty* (pozri Pravidlo 6.3c), alebo
- nenapravenie chyby pri hratí z *nesprávneho miesta*, keď je *vážne porušenie* (pozri Pravidlo 14.7b).

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*.

d. Výnimka k Pravidlu 11.2 v Maximálnom výsledku

Pravidlo 11.2 na neuplatňuje v týchto situáciách:

Ak musí byť hráčova lopta *dohratá 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.

e. 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

a. Podstata Par/Bogey

Par/Bogey je forma hry na rany, v ktorej sa využíva vyhodnocovanie ako v hre na jamke:

- Hráč, alebo strana vyhráva, alebo prehráva jamku dohratím jamky nižším počtom rán, alebo vyšším počtom rán ako je fixnú 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).

Normálne sa uplatňujú Pravidlá pre hru na rany v Pravidlách 1 – 20, ale upravené týmito špecifickými Pravidlami. Pravidlo 21.3 je napísané:

- 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 (*Štrovrhy a 23 (Hra so štyrmi loptami)*) a pre Súťaže družstiev, ako je upravené Pravidlom 24.

b. Výsledky 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 polená).
- 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 prehrál 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 vyhratia jamky, alebo remízy. 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, 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.

Sút'ažný výbor je zodpovedný za rozhodnutie či hráč vyhral, prehral, alebo remizoval každú jamku, a v hendikepovej súťaži, za aplikáciu hendikepových rán k výsledku zapísanom na každej jamke, pred rozhodnutím o výsledku jamky.

Výnimka – žiadny trest, ak nie je žiadny vplyv na jamku: 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 Sút'ažného výboru, Sekcia 5A(5) (podmienky súťaže môžu podporovať, ale nie vyžadovať od hráčov zapísanie výsledku jamky do skóre karty).

c. Tresty v Par/Bogey

- (1) Trest iné ako diskvalifikácia: Všetky trestné rany sú pridané k hráčovmu výsledku na jamke, na ktorej došlo k porušeniu, **ale** sú tri **výnimky**:

Výnimka 1 – nadpočetné, zdieľané, doplnené, alebo nahradené palíc: ak hráč poruší Pravidlo 4.1b (limit 14 palíc; zdieľanie, doplnenie, alebo nahradenie palíc počas kola), Sút'ažný výbor odpočíta **jednu jamku** (ak sa porušenie vyskytlo len na jednej jamke), alebo **dve jamky** (ak sa porušenie vyskytlo na dvoch, alebo viacerých jamkách) podľa Pravidla 4.1b z hráčovho celkového počtu vyhratých jamiek v porovnaní s prehratými jamkami.

Výnimka 2 – čas štartu: ak hráč poruší Pravidlo 5.3a tým, že (1) príde neskoro, ale do piatich minút po čase štartu, alebo (2) začne hrať skôr, ale do piatich minút od času štartu (pozri Pravidlo 5.3 oznámenie o treste, výnimky 1 a 2), Sút'ažný výbor odpočíta **jednu jamku** z hráčovho celkového počtu vyhratých jamiek v porovnaní s prehratými jamkami.

Výnimka 3 – neodôvodnené zdržiavanie: ak hráč poruší Pravidlo 5.6a.

- Trest za prvé porušenie: hráč dostáva **jednu trestnú ranu** na jamke, na ktorej k porušeniu došlo.
- Trest za druhé porušenie: Sút'ažný výbor odpočíta **jednu jamku** z hráčovho celkového počtu vyhratých jamiek v porovnaní s prehratými jamkami.
- Za tretie porušenie Pravidla 5.6a, pozri Pravidlo 21.3c(2).

Pre každú výnimku, hráč musí oboznámiť o faktoch porušenia Sút'ažný výbor pred odovzdaním skóre karty tak, aby mohol Sút'ažný výbor uplatniť trest. Ak tak hráč neurobí, hráč je **diskvalifikovaný**.

- (2) Trest diskvalifikácie: Hráč, ktorý poruší akékoľvek z týchto Pravidiel nie je diskvalifikovaný, **ale prehráva jamku**, na ktorej k porušeniu došlo:

- *nedohratie jamky* podľa Pravidla 3.3c,
- nenapravenie chyby pri hratí z mimo *odpaliska* pri začínaní jamky (pozri Pravidlo 6.1b(2)).
- nenapravenie chyby pri hratí *nesprávnej lopty* (pozri Pravidlo 6.3c), alebo
- nenapravenie chyby pri hratí z *nesprávneho miesta*, keď je *vážne porušenie* (pozri Pravidlo 14.7b).

Ak hráč poruší akékoľvek iné Pravidlo s trestom diskvalifikácie, hráč je **diskvalifikovaný**.

Pozri postupy Súťažného výboru, Sekcia 8; Model Miestneho pravidla K-4 (ako uplatňovať tempo hry v Par/Bogey a využívať odpočítavanie jamiek za porušenie).

d. Výnimka k Pravidlu 11.2 v Par/Bogey

Pravidlo 11.2 na neuplatňuje v týchto situáciách:

Ak musí byť hráčova lopta *dohratá do jamky* na remizovanie jamky 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.

e. Kedy sa kolo v Par/Bogey 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 *nedohráť jamku* na poslednej jamke, alebo už jamku prehrá.

21.4 Hra s tromi loptami na jamky

a. 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, alebo jej zápasoch.

Normálne 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 druhom zápase.

b. 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 zvoliť, 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.

c. Lopta alebo markovátko zdvihnuté, alebo pohnuté jedným súperom

Ak *súper* dostáva **jednu trestnú ranu** za zdvihnutie hráčovej lopty, alebo *markovátko*, alebo spôsobenie jej *pohnutia*, alebo *markovátko* 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 štvorhry.

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: 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, hratím v striedavom poradí jednou loptou. Pravidlá pre túto formu hry sú zásadne 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 sa stranou hrajúcou jednou loptou narába rovnako, ako sa individuálnym hráčom), 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 Zastupovanie strany jedným hráčom

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, alebo jeho, alebo jej 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, dovolené poskytnúť podľa Pravidiel.
- Akýkoľvek vykonaný úkon, alebo porušenie Pravidiel ktorýmkoľvek partnerom, alebo ktorýmkoľvek ich nosičom, sa uplatňuje na 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 striedaním poradia:

- 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, partneri sa musia pri každej rane 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* zahrať nasledujúcu *ranu*.

Akékoľvek trestné rany ktoré *strana* dostáva neovplyvňujú poradie *partnerov* pri striedaní.

Trest za zahratie rany v nesprávnom poradí porušením Pravidla 22.3: všeobecný trest.

V hre na rany, *strana* musí napraviť chybu:

- Správny *partner* musí zahrať *ranu* z miesta, z ktorého *strana* zahrala prvú *ranu* v nesprávnom poradí.
- *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

a. 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* za začatie prvej jamky *strany*.

b. 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 čas štartu a na mieste štartu, a musí začať v (a nie pred) tento čas.
- *Partner*, ktorý bude hrať ako druhý, musí byť prítomný v čas 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 väčší ako 14.

Pravidlo 23 – Hra so štyrmi loptami

Podstata Pravidla 23: Pravidlo 23 sa vzťahuje na Hru so štyrmi loptami (hranú buď v hre na jamky alebo v hre na rany), v ktorej partneri súťažia ako strana s tým, že každý z nich hrá samostatnú loptu. Výsledok strany ja 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) zahŕňajúcich partnerov, v ktorej:

- dvaja partneri súťažia spolu ako strana, s tým, že každý hráč hrá jeho, alebo jej, vlastnú loptu, a
- výsledok strany na jamke je nižší výsledok z dvoch 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 O najlepšiu loptu, pri ktorej individuálny hráč súťaží proti strane z dvoch alebo troch partnerov a každý partner hrá jeho, alebo jej vlastnú loptu podľa Pravidiel, ale upraveným spôsobom týmito špecifickými Pravidlami. (Pre O najlepšiu loptu s tromi partnermi za stranu, každý odkaz na druhého partnera znamená druhých dvoch partnerov).

23.2 Výsledok v Hre so štyrmi loptami

a. Výsledok 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.

b. Skóre karta strany v hre na rany

- (1) Zodpovednosť strany. Brutto výsledok strany na každej jamke musí byť uvedený na jednej skóre karte a v hendikepovej súťaži, hendikep každého hráča musí byť uvedený na 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 zahrál, 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 nejakého hendikepu v hendikepovej súťaži.

- Ak len jeden výsledok je uvedený na jamke, *strane* sa počíta tento výsledok.
- Ak sú na jamke uvedené výsledky obidvoch *partnerov*:
 - Ak sú tieto výsledky odlišné, nižší (brutto, alebo netto) výsledok za *stranu* sa 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 je výsledok, ktorý sa počíta za *stranu* nižší ako v skutočnosti zahratý, alebo nie je jasne identifikovateľný, ako výsledok konkrétného *partnera* ktorý ho zahrál, alebo ak je *partner* diskvalifikovaný pri hre na jamke, *strana* je **diskvalifikovaná**.

c. Výnimka k Pravidlu 11.2 v Hre so štyrmi loptami

Pravidlo 11.2 sa neuplatňuje v tejto situácii:

Ak musí byť hráčova lopta v pohybe *dohratá do jamky* na ovplyvnenie výsledku *strany* na jamke a akákoľvek 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 hráčova lopta sa nepočíta za *stranu*.

23.3 Kedy kolo začína a končí; Kedy je jamka dohratá

a. Kedy sa kolo začína

Kolo strany začína, keď jeden z *partnerov* zahrá *ranu* na začatie jeho, alebo jej, prvej jamky.

b. Kedy sa kolo končí

Kolo strany sa končí:

- V *hre na jamky*, keď ktorákoľvek *strana* vyhrala zápas (pozri Pravidlo 3.2a(3) a (4)).
- V *hre na rany*, keď *strana* dohrá poslednú jamku, buď obidvaja *partneri* dohrávajú jamku (vrátane nápravy chyby, ako je podľa Pravidla 6.1 alebo 14.7b), alebo jeden *partner dohrá jamku* poslednej jamky a druhý *partner* si zvolí tak neurobiť.

c. Kedy je jamka dohratá

- (1) Hra na jamky. Strana dohrala jamku, keď obidvaja partneri dohrali loptu do jamky, alebo mali ich nasledujúce rany darované, alebo akákoľvek strana darovala jamku.
- (2) Hra na rany. Strana dohrala jamku, keď obidvaja partneri dohrali loptu do jamky a druhý partner buď, dohral loptu do jamky, alebo si zvolí tak neurobiť.

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 hrali 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 dať 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

a. Hráč má dovolené vykonať akýkoľvek úkon vzťahujúci sa na partnerovu loptu, ktorý môže vykonať hráč

Hoci každý hráč na strane musí hrať jeho, alebo jej 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 byť opýtaný na 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 nechání lopty na mieste na jamkovisku na pomoc ktorémukoľvek z nich, alebo ktorémukoľvek inému hráčovi (pozri Pravidlo 15.3a).

b. Partner je zodpovedný za hráčove úkony

Akýkoľvek úkon vykonaný hráčom vzťahujúci sa na partnerovu loptu alebo výstroj sa považuje ako za vykonaný partnerom.

Ak by bol hráčov úkon porušením Pravidla, ak by bol vykonaný partnerom:

- Partner porušil Pravidlo a dostáva príslušný trest (pozri Pravidlo 23.8a).
- 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 a *partnerovej* lopty, pozri Pravidlo 23.8a(2) na zistenie, kedy sa trest uplatňuje na obidvoch *partnerov*.

23.6 Poradie hry strany

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 alebo jej *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 ako bola jeho nasledujúca *rana* darovaná a mohlo by to pomôcť jeho alebo jej *partnerovi*.
- Ak tak hráč urobí, jeho alebo jej 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 väčší ako 14.

23.8 Kedy sa tresty uplatňujú len na jedného partnera, alebo sa uplatňujú na obidvoch partnerov

Keď hráč dostáva trest za porušenie Pravidla, trest sa môže uplatňovať buď na tohto hráča samostatne alebo na obidvoch *partnerov* (čo je na *stranu*). Toto závisí na treste a forme hry:

a. Tresty iné, ako diskvalifikácia

- (1) *Trest sa normálne 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 (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, pridanie, 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. V obidvoch, v hre na jamky aj v hre na rany, partner dostáva **rovnaký trest**, ako hráč.
- V hre na jamky, keď porušenie Pravidla hráčom ublíži partnerovej hre. Partner tiež dostáva **rovnaký trest**, ako hráč.

Výnimka – hráč, ktorý zahrá ranu s nesprávnou loptou sa nepovažuje za pomáhajúceho partnerovi v hre, alebo 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.

b. Tresty diskvalifikácie

(1) Kedy znamená porušenie Pravidla hráčom diskvalifikovanie 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 Hratie podľa Pravidiel
- Pravidlo 4.1a Palica schválená na zahratie rany
- Pravidlo 4.1c Postup na vyhlásenie palice mimo hry
- Pravidlo 4.2a Lopty schválené na hru kola
- Pravidlo 4.3 Použitie výstroje
- Pravidlo 5.6a Neodôvodnené zdržiavanie
- Pravidlo 5.7b-c Keď Súťažný výbor presuší hru a obnoví hru
- 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 3.3b(4) Výsledky v hendikepovej súťaži
- Pravidlo 23.2b Skóre karta strany v hre na rany

(2) Kedy znamená porušenie Pravidla obidvomi hráčmi diskvalifikovanie strany. Strana je **diskvalifikovaná** obidvaja partneri dostávajú trest diskvalifikácie podľa akéhokoľvek z týchto Pravidiel:

- Pravidlo 5.3 Začatie a ukončenie kola
- Pravidlo 5.4 Hratie v skupinách
- Pravidlo 5.7a Keď hráči môžu alebo musia zastaviť hru

Len v hre na rany:

Strana je **diskvalifikovaná** ak, na rovnakej jamke, obidvaja *partneri* dostávajú trest diskvalifikácie podľa akejkoľvek kombinácie týchto Pravidiel:

- Pravidlo 3.3c Nedohratie jamky
- Pravidlo 6.1b Hratie z mimo odpaliska pri začínaní jamky
- Pravidlo 6.3c Nesprávna lopta
- Pravidlo 14.7 Hratie z nesprávneho miesta.

(3) Kedy porušenie Pravidla jedným hráčom znamená že on, alebo ona nemá platný výsledok na jamke. Vo všetkých iných situáciách, v ktorých hráč poruší Pravidlo s trestom diskvalifikácie, hráč nie je diskvalifikovaný, **ale** jeho, alebo jej 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 **prehráva jamku**.

Pravidlo 24 – Súťaže družstiev

Podstata: Pravidlo 24 sa vzťahuje na súťaže družstiev (hratých buď, ako v hre na jamky, alebo v hre 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 iné podmienky súťaže, ako je:

- 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, ako je 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

a. 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 10.2b(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; Model Miestneho pravidla H-2 (Súťažný výbor môže zaviesť Miestne pravidlo, dovoľujúce každému družstvu menovať dvoch poradcov).

b. Obmedzenie na poradcu počas jeho hratia

Ak je poradcom hráč družstva on, alebo ona, nemá dovolené vykonávať túto funkciu počas hratia kola v súťaži.

Počas hratia kola, poradca sa považuje za ktoréhokoľvek iného hrajúceho člena družstva v zmysle obmedzení týkajúcich sa rady v Pravidle 10.2a.

c. Žiadna rada medzi členmi jedného družstva okrem partnera

S výnimkou, keď hrajú spolu ako *partneri* na strane:

- Hráč nesmie požiadať o *radu* od, alebo dať *radu*, členovi jeho, alebo jej 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; Model 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.

Definície

Abnormálna podmienka 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 *abnormálnou podmienkou 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 *abnormálna podmienka ihriska* čo najmenej prekáža pri zahrávaní *ranu*, ktorú by hráč zahrál z pôvodného miesta, ak by tam podmienka nebola.

Odhadnutie tohto referenčného bodu vyžaduje od hráča identifikovať výber palice, *postoja*, švih a *linie 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, ako pomoc pre správne odhadnutie).

Bod *maximálne nožnej úľavy* je nájdený prostredníctvom porovnávania miery prekážania v *polohe* lopty, a hráčovho priestoru zamýšľaného *postoja* a švih a len na *jamkovisku*, v *linii 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 *linii 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 je dovolené Pravidlom 4.1b(1)), inej ako patra.

Napríklad, ak je najdlhšou palicou (iná ako pater), ktorú má hráč počas *kola* 109,22 cm dlhý driver, *dĺžka palice* je 109,22 cm pre hráča, pre toto *kolo*.

Dĺžka palice sa používa na definovanie hráčovho *odpaliska* na každej jamke a na definovanie veľkosti hráčovej *zóny úľavy* pri čerpaní úľavy podľa Pravidla.

Dočasná voda – Temporary water

Akákoľvek dočasne nahromadená voda na povrchu zeme (ako kaluže dažďovej vody alebo 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 jeho, alebo jej nôh).

Nie je dostačujúce, ak je zem čiastočne mokrá, blatistá alebo mäkká, alebo ak je voda na okamih viditeľná, keď hráč stupí 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 *vlajku* 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* vyhráva *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 so štyrmi loptami – Four ball

Forma hry, v ktorej dvaja *partneri* súťažia, s tým že každý hráč jeho, alebo jej, vlastnú loptu. Výsledok *strany* na *jamke* je nižší výsledok z obidvoch *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.

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 hre na rany môžu byť hraté buď, ako súťaže jednotlivcov (každý hráč súťaží pre samého alebo samu seba), alebo v súťažiach zahrňajúcich strany 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, alebo jej zápasoch.

Hraničný predmet – Boundary object

Umelý predmet definujúci alebo ukazujúci hranice ihriska, ako sú 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 obojvomi 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 na 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 použitá 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 hrá, ktorá:

- je špeciálne pripravená na patovanie, alebo
- *Súťažným výborom* bola definovaná ako *jamkovisko* (ako, keď je využívané dočasné *jamkovisko*).

Jamkovisko na jamke obsahuje *jamku*, 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 nehraje) sú *nesprávne jamkoviská* a sú súčasťou *štandardnej zóny*.

Okraj *jamkoviska* je definovaný tam, kde je viditeľné, že špeciálne pripravená plocha začína (ako, keď tráva bola zreteľne pokosená na ukázanie hrany), pokiaľ *Súťažný výbor* nedefinuje okraj odlišným spôsobom (ako je 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 dva 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 *Sút'ažným výborom*.

Línia hry – Line of play

Línia, na ktorej má hráč v úmysle jeho, alebo jej loptu udržať po zahratí *rany*, vrátane odôvodnenej vzdialenosti nad túto líniu nahor a do oboch 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 *výstroje*.

Keď sa Pravidlo vzťahuje na pohnutie *markovátka*, znamená to že *markovátka* označujúce miesto zdvihnutej lopty na *ihrisku* bolo zdvihnuté a nebolo ešte vrátené.

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 *Sút'ažným výborom*, ako je dvakrát par, fixné číslo alebo netto double bogey.

Mimo hranice ihriska – Out of bounds

Celý priestor za okrajom hranice *ihriska* tak, ako ju definoval *Sút'ažný 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 oplatenia na úrovni zeme (okrem šikmých podpier), a tieto kolíky a stĺpy plotu sú *mimo hraníc ihriska*.
- Ak je okraj definovaný inými predmetmi ako sú múriky, alebo keď by chcel *Sút'ažný výbor* považovať hraničné oplatenie za niečo iné, *Sút'ažný výbor* by mal definovať okraj hranice.
- Čiary: Keď je okraj definovaný nasperejovanou čiarou na zemi, okraj hranice je okraj čiar (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.

Hraničné kolíky alebo čiaru by mali byť biele.

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 nebezpečnou podmienkou so *zvierat'om* (Pravidlo 16.2), *nesprávnym jamkoviskom* (Pravidlo 13.1e), alebo *zónou bez 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 neprekáča 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*, švihy a *linie 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, ako pomoc pre správne odhadnutie).

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 bodu kompletnej úľavy* od oboch), keď uplatnenie úľavy samostatne od každej podmienky odôvodnene vyústi do poznania, že výsledkom pokračovanie uplatňovania úľavy je opätovné prekážanie jednou alebo druhou.

Nahradiť – Substitute

Zmeniť loptu, ktorú hráč využíva pri hre na jamke tak, že sa iná lopta stane loptou v *hre*.

Hráč nahradil inú loptu, keď on alebo ona, uvedie do hry akýmkoľvek spôsobom (pozri Pravidlo 14.4) namiesto hráčovej pôvodnej hry, 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.

Nepohyblivá zábrana – Immovable obstruction

Akákoľvek zábrana, ktorá:

- nemôže byť pohnutá bez neodôvodneného 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 putting green

Každé jamkovisko na ihrisku iné ako jamkovisko pre jamku, ktorú hráč hrá. Nesprávne jamkovisko zahŕňa:

- jamkovisko pre všetky ostatné jamky, ktoré hráč nehrá v aktuálny čas,
- normálne jamkovisko pre jamku, kde sa využíva dočasné jamkovisko, a
- všetky cvičné jamkoviská na patovanie, čip alebo pitch, pokiaľ ich Súťažný výbor nevyjme Miestnym pravidlom.

Nesprávne jamkoviská sú súčasťou štandardnej zóny.

Nesprávne miesto – Wrong place

Akákoľvek miesto na ihrisku iné ako miesto, z ktorého sa od hráča vyžaduje, alebo je mu dovolené hrať jeho, alebo jej 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 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 bez hry*, alebo keď *zóna bez hry* prekáža v hráčovom priestore zamýšľaného *postoja* alebo *švihu*.

Zahratie lopty z mimo *odpaliska* na začatie hry na jamke, alebo pri pokuse o napravenie tejto chyby nie je hra z *nesprávneho miesta* (pozri Pravidlo 6.1b).

Nosič – Caddie

Nieкто, kto pomáha hráčovi počas *kola*, vrátane týchto spôsobov:

- Nesenie, vezenie alebo narábanie s palicami: Osoba ktorá nesie, vezie (ako je na autičku, alebo na ťahacom vozíku), alebo narába a hráčovými palicami počas kola je hráčov *nosič* dokonca aj vtedy, ak aj nie je menovaný hráčom, s **výnimkou** keď pohne s hráčovými palicami, begom alebo autičkom z cesty, aby nezavadzalo, 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 on alebo ona, ide hrať.

Odpalisko je obdĺžnik, ktorý je dve *dĺžky palice* dlhý, kde:

- Predný okraj je definovaný líniou medzi najvzdialenejšími prednými bodmi dvoch značiek nastavených *Súťažným výborom*.
- Bočné okraje sú definované líniami dozadu od vonkajších bodov značiek.

Odpalisko je jednou z piatich definovaných *zón ihriska*.

Všetky ostatné miesta *odpalísk* na *ihrisku* (či už na rovnakej jamke, alebo na inej jamke) sú súčasťou *štandardnej zóny*.

Označiť – Mark

Ukázanie miesta, kde je lopta v pokoji buď:

- umiestnením *markovátko* priamo za, alebo priamo z bočnej strany lopty, alebo
- Podržaním palice na zemi priamo za, alebo priamo 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 jamke*:

- hráč alebo *strana* vyhráva, alebo prehráva jamku dohratím jamky nižším počtom rán, alebo vyšším počtom rán (vrátane zahratých rán alebo trestných rán) ako je *Sút'ážnym 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 *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 voľné plochy).

Pieskové prekážky sú jednou z piatich definovaných zón ihriska.

Sút'ážny výbor môže definovať upravenú pieskovú plochu ako súčasť *standardnej zóny* (čo znamená, že to nie je *piesková prekážka*), alebo môže definovať neupravené pieskové plochy ako *pieskovú prekážku*.

Keď je *piesková prekážka* opravovaná a *Sút'ážny výbor* definuje celú *pieskovú prekážku* ako *pôdu v oprave*, považuje sa za súčasť *standardnej zóny* (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 švihu, *línia hry* a *zóna úľavy*, kde hráč *spustí* alebo umiestni loptu.

Tieto pojmy znamenajú:

- „Priestor zamýšľaného *postoja*“ vrátane priestoru, v ktorom hráč umiestni jeho, alebo jej nohy, ale celý priestor, ktorý by mohol odôvodnene ovplyvniť ako a kde bude pozícia hráčovho tela v príprave na a počas zahrávania zamýšľanej *rany*.
- „Priestor zamýšľaného švihu“ zahŕňa celý priestor, ktorý by mohol odôvodnene ovplyvniť ktorúkoľvek časť náprahu, úderu alebo dokončenie švihu pre zahratie zamýšľanej *rany*.
- Každý z pojmov „*poloha lopty*“, „*línia hry*“ a „*zóna úľavy*“ má svoju vlastnú definíciu.

Pôda v oprave – Ground under repair

Akákoľvek časť *ihriská*, ktorú *Sút'ážny 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 trávku, krík, strom alebo iný rastúci, alebo prichytený prírodný objekt zakorenený v definovanej ploche, vrátane keď akékoľvek časti takýchto predmetov presahujú nahor nad povrch mimo okraja definovanej plochy, **ale** žiadnu inú časť (ako je koreň stromu), ktorou je prichytený k, alebo pod zem, mimo okraja definovanej plochy.

Pôda v oprave tiež zahŕňa nasledovné veci, dokonca aj keď ich *Sút'ážny výbor* takto nedefinuje, ako je:

- Akákoľvek diera urobená *Sút'ážnym výborom*, alebo zamestnancom starajúcim sa o *ihriskú*, z dôvodu:
 - prípravy *ihriská* (ako je jamka, z ktorej bol odstránený kolík, alebo *jamky* na dvojitom *jamkovisku* využívanom aj na hru na inej *jamke*), alebo
 - starostlivosti o *ihriskú* (ako je diera vytvorená odstránením trávniká, 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 *voľné prírodné predmety*, a
 - akýkoľvek materiál nechaný na *ihrisku* bez úmyslu odvieť ho, nie je *pôdou v oprave*, pokiaľ tak nie je definovaný *Sút'ážnym 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 vonkajších 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), *Sút'ážny 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 miesta takejto *pôdy v oprave*, **ale** nemajú žiadny iný význam.

Pohnutá – Moved

Keď lopta v pokoji opustila jej pôvodné miesto a zastaví sa na inom mieste, a toto je možné vidieť voľným okom (či 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 odôvodneným úsilím a bez poškodenia zábrany alebo ihriska.

Ak 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 jedná o pohyblivú časť *nepohyblivej zábrany* alebo *integrálneho predmetu* a nepočíta sa s jej pohnutím (ako je voľný kameň na kamennom múriku).

Dokonca, aj keď je zábrana pohyblivá, *Súťažný výbor* ju môže definovať ako *nepohyblivú zábranu*.

Poloha – Lie

Miesto lopty, na ktorom je lopta v pokoji a akýkoľvek rastúci alebo prichytený prírodný objekt alebo zábrana, *integrálny predmet* alebo *hraničný predmet* dotýkajúci sa lopty alebo nachádzajúci sa hneď vedľa lopty.

Voľné prírodné predmety a *pohyblivé zábrany* nie sú súčasťou *polohy lopty*.

Postoj – Stance

Pozícia hráčových nôh a tela pri príprave na, alebo pri zahratí *rany*.

Prednosť – Honor

Právo hráča hrať na *odpalisku* ako prvý (pozri Pravidlo 6.4).

Prírodné sily – Natural forces

Vplyvy prírody ako je vietor, voda, zemetrasenie, alebo keď sa niečo stane bez zjavného dôvodu, len v dôsledku pôsobenia gravitácie.

Provizórna lopta – Provisional ball

Iná lopta zahratá v prípade, že by hráčom hratá lopta mohla 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 (ako ukázanie, ako bola palica použitá pri zahratí *rany*), ktorý sa vykoná s úmyslom ovplyvniť hráča pri:

- výbere palice,

- spôsobe zahrávania *rany*, alebo
- rozhodovaní, ako hrať počas hratia jamky alebo *kola*.

Ale rada nezahŕňa informáciu o Pravidlách, 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
- pravidlá.

Rana – Stroke

Výsledok pohybu 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

Funkcionár menovaný *Sút'ážnym výborom* na rozhodovanie o otázkach súvisiacich s Pravidlami a ich aplikáciou.

Pozri postupy Sút'ážného výboru, sekcia __ (vysvetlenie zodpovednosti a kompetencií rozhodcu).

Skóre karta – Score card

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 *Sút'ážnym výborom*, ktorý dovoľuje:

- zapisovanie hráčových výsledkov na každú jamku,
- uvedenie hráčovho hendikepu, ak je to hendikepová súťaž, a
- *zapisovateľovi* a hráčovi overiť výsledky, a hráčovi overiť jeho, alebo jej hendikep v hendikepovej súťaži buď fyzickým podpisom, alebo elektronickým overením schváleným *Sút'ážnym výborom*.

Skóre karta nie je vyžadovaná v hre *na jamky*, ale môže byť využitá hráčmi na pomoc so sledovaním 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 pustiť loptu z výšky kolien tak, aby:

- lopta padla priamo dole, bez jej hodenia, otočenia, alebo skrútenia, alebo využitia akéhokoľvek iného pohybu, ktorý by mohol ovplyvniť miesto, na ktorom sa lopta zastaví, a
- sa lopta nedotkla žiadnej časti hráčovho tela alebo *výstroje* pred tým, ako sa dotkne zem (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* vyháva hráč, alebo *strana*, ktorá ukončí všetky *kolá* s najvyšším počtom bodov.

Štandardná zóna – 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 on alebo ona hrá, (2) všetky *pieskové prekážky*, (3) všetky *trestné zóny*, (4) *jamkovisko* jamky, ktorú hráč hrá.

Štandardná zóna zahŕňa:

- všetky plochy pre *odpaliská* iné ako *odpalisko*, a
- všetky nesprávne *jamkoviská*.

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 jeho alebo jej 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, alebo jej *nosič* (alebo *partnerov partner* alebo *partnerov nosič*) zahájil jej hľadanie.

Ak sa hľadanie zahájí a potom je dočasne prerušené z objektívnych dôvodov (ako je, keď hráč zastaví hľadanie, keď je hra prerušená, alebo potrebuje stáť stranou a počkať kým iný hráč hrá), alebo keď hráč omylom identifikuje nesprávnu loptu:

- tento čas medzi prerušením a časom, keď sa hľadanie obnoví sa nepočíta, a

- čas dovolený na hľadanie sú tri minúty celkove, započítaním času hľadania pred prerušením a po obnovení hľadania.

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.

Súper – Opponent

Hráč, proti ktorému hráč súťaží v zápase. Pojem *súper* sa uplatňuje iba v hre na jamky.

Sút'ážny výbor – Committee

Osoba alebo skupina riadiaca súťaž na ihrisku.

Pozri postupy Sút'ážného výboru, sekcia ___(vysvetlenie úlohy Sút'ážného výboru).

Trestná rana – Penalty stroke

Trestná rana pridávaná k výsledku hráča alebo strany podľa nejakého Pravidla.

Trestná rana a strata vzdialenosti – Stroke and distance

Postup a trest, keď hráč uplatní úľavu podľa Pravidla 17, 18 alebo 19 zahrátím lopty z miesta, z ktorého bola zahratá predchádzajúca rana (pozri Pravidlo 14.6).

Pojem *jedna 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 Sút'ážným 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 ihriska, ktorú Sút'ážný výbor definuje ako trestnú zónu.

Trestná zóna je jednou z piatich zón ihriska.

Sú dva odlišné typy trestných zón, odlišných použitou farbou 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 *Sút'ažným 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 spojnicou vonkajších bodov kolíkov na úrovni zeme, a kolíky sú vnútri *trestnej zóny*.
- Čiary: Keď je okraj definovaný nasprejovanou čiarou na zemi, okraj *trestnej zóny* je definovaný vonkajším okrajom čiary, a čiara samotná je vnútri *trestnej zóny*.
- Hmotné prvky: Keď je okraj definovaný hmotnými prvkami (ako sú pláž alebo nevyužitou plochou alebo časťou múrika), *Sút'ažný 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*, **ale** nemajú žiadny iný význam.

Keď okraj vodnej plochy nie je definovaný *Sút'ažným výborom*, okraj *trestnej zóny* je definovaný jej prírodnými hranicami (čo je, kde sa začína svah znižovať nadol k priehlbine, ktorá dokáže udržať vodu).

Ak otvorený vodný typ ihriska zvyčajne neobsahuje vodu (ako, keď je odvodňovací kanál, alebo odtoková plocha suchá, s výnimkou obdobia dažďov), *Sút'ažný výbor* môže definovať takúto plochu ako súčasť *štandardnej zóny* (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 centimetrov a musí vyhovovať *Pravidlám výstroje*.

V hre – In play

Status 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 vnútra *odpaliska*, alebo
 - *v hre na jamky*, keď hráč zahrá *ranu* z 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 *ihriska*,
- 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* je 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, ak nebolo *markovátka* odstránené.

Vážne porušenie – Serious Breach

V *hre na rany*, keď hratím z *nesprávneho miesta* by mohol hráč získať významnú výhodu v porovnaní s *ranou*, ktorá by bola zahratá zo *správneho miesta*.

Pri takomto porovnávaní pre rozhodnutie, či bolo *vážne porušenie* faktory, ktoré by sa mali zohľadniť zahŕňajú:

- 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 on, alebo ona zahrá loptu z *nesprávneho miesta*.

Vlajka – Flagstick

Pohyblivá tyč poskytnutá *Súťažným výborom*, ktorá je umiestnená v *jamke* na ukázanie hráčom, kde sa *jamka* nachádza. *Vlajka* zahŕňa vlajku a akýkoľvek iný materiál, alebo predmet prichytený k tyči.

Požiadavky na vlajku sú uvedené v *Pravidlách výstroja*.

Voľný prírodný predmet – Loose impediment

Akýkoľvek neprichytený 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, že 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 buď dočasná voda alebo 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.

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, alebo jej nosiča, alebo hráčovho partnera, alebo súpera, alebo ktoréhokoľvek z ich nosičov,
- akékoľvek zviera, a
- akýkoľvek prírodný objekt alebo umelý predmet, alebo čokoľvek iné (vrátane inej lopty v pohybe), s **výnimkou** prírodných síl.

Vrátiť – Replace

Umiestnenie lopty jej položením a nechaním na mieste, s úmyslom uviesť ju *do hry*.

Ak hráč pustí loptu dolu 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* a 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.

Pravidlá výstroje – Equipment Rules

Špecifikácie a iné regulácie pre palice, lopty, a iný výstroj, ktorý má hráč dovolené používať počas kola. Pravidlá výstroja je možné nájsť na (www.randa.org).

Zaborená – Embedded

Keď je hráčova lopta v pokoji vo vlastnej priehlbine vzniknutej po predchádzajúcej rane a keď je časť lopty pod úrovňou zeme.

Lopta sa nemusí nevyhnutne dotýkať zeme, 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.
- Ostrekovače, zavlažovanie a odvodňovacie alebo ovládacie skrinky.
- Kolíky, múriky, zábradlia a oplotenia (**ale** nie, keď sú hraničnými predmetmi, ktoré definujú alebo ukazujú hraničný okraj ihriska).
- 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.

Pozri postupy Súťažného výboru, sekcia __ (Súťažný výbor môže zaviesť Mieste pravidlo definujúce určité zábrany ako dočasne nepohyblivé zábrany, pre ktorá 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, 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 hráčovej lopte, 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, alebo iné informácie on, alebo ona môže získať s primeraným úsilím a bez neodôvodneného zdržiavania.

Zóna bez hry – No play zone

Časť ihriska, z ktorej *Sút'ažný výbor* zakázal hru. *Zóna bez hry* musí byť definovaná ako časť, buď *abnormálnej podmienky ihriska* alebo *trestnej zóny*.

Sút'ažný výbor môže využiť *zónu bez hry* z akéhokoľvek dôvodu, ako je:

- ochrana divočiny, zvieracích príbytkov, a enviromentálne citlivých priestorov,
- prevencia poškodia 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.

Sút'ažný výbor by mal definovať okraje *zóny bez hry* čiarou alebo kolíkmi, a čiara alebo kolíky (alebo vršky takýchto kolíkov), by mali identifikovať *zónu bez hry* ako odlišnú, ako regulárna *abnormálna podmienka ihriska* alebo *trestnú zónu*, ktorá neobsahuje žiadnu *zónu bez hry*.

Zóna úľavy – Relief area

Priestor, do ktorej musí hráč *spustiť* loptu pri uplatnení úľavy podľa Pravidla. 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 *štandardnej zóne*, 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 využití jednej dĺžky palice na určenie veľkosti zóny úľavy, hráč môže merať priamo cez kanál, diery 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 zem, ktorá prirodzene smeruje nahor alebo nadol.

Pozri postupy Súťažného výboru, sekcia __ (Súťažný výbor si môže zaviesť zvolit' dovolit' 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:

- štandardná zóna,
- odpalisko práve hratej jamky, ktoré musí hráč použiť na začatie jamky, ktorú on alebo ona hrá,
- všetky pieskové prekážky,
- všetky trestné zóny, a
- jamkovisko jamky, ktorú hráč hrá.

Zviera – Animal

Akýkoľvek žijúci člen zvieracieho sveta (okrem ľudí), vrátane cicavcov, vtákov, plazov, obojživelníkov a bezstavovcov (ako je hmyz, pavúky, červíky, kôrovce, atď.).

Zvieracia diera – Animal hole

Akákoľvek diera v zemi vytvorená zvierat'om, s výnimkou dier vytvorených zvieratami, ktoré sú tiež definované ako voľné prírodné predmety (ako sú červíky alebo hmyz).

Pojem zvieracia diera zahŕňa:

- voľný materiál vykopaný zvierat'om z diery,
- akúkoľvek cestičku alebo stopu vedúcu do diery, a
- akúkoľvek plochu na zemi zatlačenú, alebo vydvihnutú v dôsledku zvierat'om vytvorenej diery v zemi.