

## Oficiálne pravidlá FootBallGolf

Oficiálne pravidlá FootBallGolfu sa riadia Svetovou FootBallGolfovou Asociáciou (WFGA). Myšlienkou je dosiahnuť konzistentnosť pravidiel vo FootBallGolfe, aby hráči na celom svete mohli hrať s rovnakým súborom pravidiel.



### Sprievodca:

Všetky úsudky a rozhodnutia o ihrisku počas kola by mali uprednostňovať hráča, ak existujú pochybnosti o rozhodnutí. Akékoľvek započítanie priestupkov uskutočnené počas kola sa po skončení kola vynuluje, pokiaľ pravidlo nehovorí niečo iné. Väčšina flightu zvyčajne rozhoduje a v prípade akéhokoľvek sporu má konečné rozhodnutie rozhodca.

**Slová označené oranžovou farbou v hornej časti každého pravidla sú nevyhnutné na pochopenie konkrétneho pravidla. Tieto slová sú vysvetlené v definíciách.**

## Zoznam verzií

Versions	Paragraphs	Modifications
1.0	/	Origináln verzia
2.0	2.5 18.1 22.1 23.3 23.4	Zmena "3 násobok" na "2 násobok". Pridané "kop je neplatný". Pridané "kop je neplatný". Pridané "otvorené prekážky" a ich definícia. Pridané "(vo všeobecnosti aj otvorené prekážky, cez ktoré sa dá hrať)".

# Obsah

<b>1</b>	<b>Hra</b>	<b>9</b>	<b>Poradenstvo</b>
1.1	Všeobecné	9.1	Caddy
1.2	Uplatňovanie vplyvu na loptu	9.2	Poradenstvo v hre dvojíc
1.3	Hra podľa pravidiel		
1.4	Body na ktoré sa pravidlá nevzťahujú		
<b>2</b>	<b>Kick-play</b>	<b>10</b>	<b>Plocha a poveternostné podmienky</b>
2.1	Všeobecné	10.1	Plocha v oprave
2.2	Nedohratie jamky	10.2	Nadmerná akumulácia vody
2.3	Pochybnosti o postupe	10.3	Nebezpečné poveternostné podmienky
2.4	Odmietnutie dodržiavať pravidlá	10.4	Zrušenie kola
2.5	Maximálny počet kopov		
2.6	Dvojice		
2.7	Všeobecný trest		
2.8	Bodovanie v kick-play		
<b>3</b>	<b>Match-play</b>	<b>11</b>	<b>Poradie hry</b>
3.1	Všeobecné	11.1	Všeobecné
3.2	Remíza na jamke	11.2	Zmena poradia
3.3	Víťaz zápasu		
3.4	Vzdať zápas, jamku alebo ďalší kop		
3.5	Všeobecný trest		
3.6	Bodovanie v match-play		
<b>4</b>	<b>Lokálne pravidlá</b>	<b>12</b>	<b>Odpalisko</b>
4.1	Všeobecné	12.1	Označenie odpaliska
		12.2	Hra mimo odpaliska
<b>5</b>	<b>Výstroj</b>	<b>13</b>	<b>Odohratie lopty tak ako leží</b>
5.1	Všeobecné	13.1	Všeobecné
5.2	Obuv	13.2	Línia hry a pred loptou
		13.3	Postoj
		13.4	Pieskové bunkre
		13.5	Zamotaný do poslednej prekážky
<b>6</b>	<b>Lopta</b>	<b>14</b>	<b>Kopanie do lopty</b>
6.1	Všeobecné	14.1	Legálny kop
6.2	Tlak lopty	14.2	Kopnutie do pohybujúcej lopty
6.3	Lopta nevhodná na hru	14.3	Kopnutie do nesprávnej lopty
		14.4	Pomoc
		14.5	Kopanie z nesprávneho miesta
<b>7</b>	<b>Hráč</b>	<b>15</b>	<b>Voľnené prekážky</b>
7.1	Pravidlá	15.1	Všeobecné
7.2	Čas štartu a flightov	15.2	Odstánenie voľných prekážok
7.3	Lopta		
7.4	Správanie hráča		
7.5	Zbytočné meškanie a pomalá hra		
7.6	Prerušenie hry a pokračovanie v hre		
<b>8</b>	<b>Tréning</b>	<b>16</b>	<b>Zábrany</b>
8.1	Na ihrisku ktoré sa užíva	16.1	Všeobecné
8.2	Počas kola	16.2	Pohyblivé zábrany
		16.3	Nepohyblivé zábrany
		<b>17</b>	<b>Označovanie a umiestnenie</b>
		17.1	Všeobecné
		17.2	Označovanie
		17.3	Umiestnenie
		17.4	Lopta do 2m od cieľa
		17.5	Kedy a kde označiť
		17.6	Marker prekáža v hre
		17.7	Strata markera

## **18 Vlastne udeleny trest**

### **18.1 Všeobecné**

## **19 Hľadanie a identifikácia lopty**

### **19.1 Hľadanie lopty**

### **19.2 Zdvhyhnutie lopty na identifikáciu**

## **20 Lopta v pokoji sa pohla**

### **20.1 Vonkajším vplyvom**

### **20.2 Hráčom alebo jeho výstrojou**

### **20.3 Protihráčom alebo jeho výstrojou**

### **20.4 Inou loptou**

## **21 Lopta v pohybe sa vychýlila alebo zastavila**

### **21.1 Vonkajším vplyvom**

### **21.2 Hráčom alebo jeho výstrojou**

### **21.3 Protihráčom alebo jeho výstrojou**

### **21.4 Inou loptou**

## **22 Aut**

### **22.1 Všeobecné**

### **22.2 Zakázané oblasti a vodné prekážky**

### **22.3 Druhá hracia plocha a jej križovanie**

### **22.4 Neutrálna pôda**

### **22.5 Viaceré cesty**

### **22.6 Aut v cieľi**

## **23 Prekážky**

### **23.1 Všeobecné**

### **23.2 Normálne prekážky**

### **23.3 Povinné hranice a otvorené prekážky**

### **23.4 Uzatvorené prekážky**

### **23.5 Povinný zásah**

### **23.6 Cieľové prekážky**

## **24 Jamka a tyč s vlajkou**

### **24.1 Všeobecné**

### **24.2 Lopta na hrane jamky**

### **24.3 Tyč s vlajkou**

## Definície

### Hracia plocha

Hracia plocha pozostáva z rôznych pokosených plôch. Odpalisko (východiskový bod), hlavná dráha (pokosená plocha medzi odpaliskom a greenom), green (pokosená plocha okolo cieľa) a všetky s nimi spojené dráhy, ako napr. /cesty do ku ďalšej a predchádzajúcej dráhy. Dráha môže mať rôzne prekážky a buď jamku, alebo cieľovú prekážku ako cieľ. Akýkoľvek typ terénu, ktorý nie je neutrálny, sa považuje za hraciu plochu dráhy a zahŕňa akýkoľvek bunker a prekážku spojenú s pokosenou plochou.

### Vonkajší vplyv

Vonkajší vplyv je vplyv, ktorý pochádza z čohokoľvek alebo kohokoľvek, kto nie je hráčom, loptou alebo výstrojom v príslušnom flighte. Ani vietor, ani voda nie sú vonkajším vplyvom.

### Línia hry

„Línia hry“ je smer, ktorým si hráč želá, aby sa lopta po kopnutí uberala, plus primeraná vzdialenosť na oboch stranách zamýšľaného smeru. Hracia línia sa tiahne kolmo nahor od zeme.

### Smer hry

Smer hry je dráha, ktorú musí hráč odohrať od odpaliska po cieľ a cez všetky prekážky, ktoré vytvárajú vynútenú čiaru, musia prejsť v poradí, v akom sa nachádzajú na dráhe. Ak prekážku minie a hráč prejde cez neskoršiu prekážku alebo ju obíde, hráč sa nemusí vrátiť tou istou cestou okolo alebo cez neskoršiu prekážku, kým prejde zmeškanú prekážku. Pri označovaní loptičky je smer hry buď stred zakončenia, stred ďalšej prekážky alebo stred hlavnej dráhy, ak nie je blízko žiadna prekážka alebo zakončenie. Ak je ďalšou prekážkou viacero povinných hraníc, potom je smer hry stredom vynútenej cesty medzi nimi.

### Bunkre a priekopy

Bunker je umelá priekopa alebo diera na dráhe, ktorá má na dne povrch, ktorý sa líši od normálneho povrchu okolo. Ak sú povrchy rovnaké, ide len o priekopu a nie o bunker. Pieskový bunker je bunker naplnený pieskom alebo nejakým druhom štrku.

# Pravidlá

## 1 Hra

*Chod' na obsah*

### Pozri definície: Smer hry

#### 1.1 Všeobecné

FootBallGolf sa skladá z kopnutia lopty z odpaliska a keď sa lopta zastaví, znova ju kopnite. Tento proces sa opakuje, kým sa lopta nedostane buď do uzemnenej jamky označenej vlajkou, alebo do voliteľnej cieľovej prekážky. Na svojej ceste musí lopta prejsť cez všetky prekážky v smere hry.

#### 1.2 Uplatňovanie vplyvu na loptu

Hráč nesmie podniknúť žiadne kroky, ktoré by ovplyvnili polohu alebo pohyb lopty, pokiaľ to nie je v súlade s pravidlami.

#### 1.3 Hra podľa pravidiel

Hráč musí vždy hrať podľa pravidiel a dodržiavať postup popísaný v pravidlách.

##### a) Dohoda o vzdaní sa pravidiel

Hráči nesmú súhlasiť s vylúčením akéhokoľvek pravidla alebo s upustením od akéhokoľvek vzniknutého trestu.

➤ **Trest za porušenie: Diskvalifikácia dotknutých hráčov.**

##### b) Neznalosť pravidiel

Ak hráč nevenuje pozornosť pravidlu alebo si nie je vedomý porušenia pravidla, a preto nedodrží postup podľa pravidla, a to sa zistí až potom, čo hráč začne hrať na ďalšej dráhe alebo po opustení greenu poslednej dráhy, **potom hráč dostane všetky tresty, ktoré mali byť udelené, a musí pridať ešte 1 kop.**

#### 1.4 Body na ktoré sa pravidlá nevzťahujú

Ak sa na niektorý bod sporu nevzťahujú pravidlá, rozhodnutie by mal urobiť administrátor turnaja alebo rozhodca.

## 2 Kick-play

*Chod' na obsah*

### Pozri definície: Hracia plocha

#### 2.1 Všeobecné

Turnaj kick-play pozostáva z hráčov, ktorí dokončia každú dráhu stanoveného kola alebo kôl a za každé kolo vrátia výsledkovú kartu, na ktorej je skóre pre každú dráhu. Každý hráč hrá proti každému inému hráčovi v súťaži.

Hráč, ktorý odohrá stanovené kolo alebo kolá s najmenším počtom kopov, vyhráva. Ak je nerozhodný výsledok na niektorom z prvých troch miest, turnaj musí rozhodnúť play-off. Dráhy play-off musia byť usporiadané a oznámené správou turnaja pred turnajom.

## 2.2 Nedohratie jamky

Ak hráč omylom neukončí na ktorejkoľvek dráhe a neopraví chybu pred kopom na ďalšom odpalisku alebo v prípade poslednej dráhy kola pred opustením greenu, **hráč je potrestaný maximálnym počtom kopov na určenej dráhe.**

## 2.3 Pochybnosti o postupe

Iba pri hre kick-play, ak má hráč pochybnosti o svojich právach alebo správnom postupe počas hry na dráhe, môže hráč bez trestu dokončiť dráhu vlastnou loptou v dvoch rôznych variantoch pravidiel. Hráč musí oznámiť toto svojmu flightu.

- zámer odohrať dve možnosti
- ktorá možnosť by sa mala počítať, ak pravidlo povoľuje postup použitý pre túto možnosť

Pred vrátením score-karty musí hráč nahlásiť skutočnosť o situácii správcovi turnaja alebo rozhodcovi. Ak tak prehrávač neurobí, **hráč je potrestaný maximálnym počtom kopov na danej dráhe.**

Ak hráč vykonal ďalšiu akciu predtým, ako sa rozhodol hrať dve možnosti, dve možnosti už nemožno hrať. Hráč nie je potrestaný za hranie druhej možnosti.

## 2.4 Odmietnutie dodržiavať pravidlá

Hráč, ktorý odmietne dodržiavať pravidlo ovplyvňujúce práva súpera, je diskvalifikovaný.

## 2.5 Maximálny počet kopov

Každá jamka má daný Par. Maximálny počet kopov je 2-násobok daného Par-u. Ak hráč nie je schopný dokončiť v tomto počte kopov, **hráč dostane jeden trestný kop navyše.**

Pred začiatkom turnajového kola môže administrátor turnaja zmeniť maximálny počet kopov na konkrétnej dráhe, ak existujú špeciálne okolnosti.

## 2.6 Dvojice

V hre dvojíc sú základné pravidlá rovnaké ako pri hre jednotlivcov, s výnimkou toho, že hráči počas hry na dráhe sa musia striedať. Hráči sa môžu na každej dráhe sami rozhodnúť, kto dráhu začína. Ak dvojica zabudne prehodiť obrat, lopta sa musí premiestniť, **dvojica bude potrestaná jedným trestným kopom.**

## 2.7 Všeobecný trest

Trestom za porušenie pravidla pri hre kick-play sú dva kopy, pokiaľ pravidlo nehovorí inak.

## 2.8 Bodovanie v kick-play

Počet kopov, ktoré hráč vykonal, zahŕňa aj všetky vzniknuté pokutové kopy. Hráč, ktorému bol uložený trest, musí čo najskôr informovať svoj flight.

### a) Zaznamovanie výsledkov a zodpovednosť

Každý flight musí používať bodovaciu aplikáciu na mobilnom telefóne a papierovú score-kartu. Hráč uvedený ako prvý je zodpovedný za score-kartu a druhý za mobilný telefón. Flight môže dať telefón a score-kartu niekomu inému alebo ich vymeniť, ale iba ak všetci súhlasia alebo ak je to potrebné z dôvodu iných problémov s telefónom. Žiadny flight nemôže začať kolo bez funkčného telefónu, pokiaľ nedostane povolenie od turnajovej správy. Ak sa flight vracia bez použitia mobilného telefónu a bez povolenia, **všetci hráči flightu dostanú trest za dva kopy**. Ak telefón nebol používaný z dôvodu technických problémov, neexistuje žiadny trest.

#### Poznámka:

Po 9 jamkách by mal držiteľ score-karty a mobilný operátor porovnať výsledky všetkých hráčov vo flighte. Čím častejšie to robia, tým je to lepšie.

### b) Podpísanie a vrátenie score-karty

Po dokončení kola musí flight porovnať score-kartu s telefónom, aby sa potvrdili výsledky. Akékoľvek rozdiely sa musia vyriešiť a opraviť. Score-kartu potom musia podpísať všetci hráči vo flighte predtým, ako bude vrátená turnajovej správe.

### c) Zmena v score-karte

Po vrátení správy turnaja nemôže flight vykonať žiadnu zmenu score-karty. Ak je potrebná zmena, zodpovedá za ňu správca turnaja alebo rozhodca.

## 3 Match-play

## Chod' na obsah

### Pozri definície: Hracia plocha

### 3.1 Všeobecné

Zápas pozostáva z hry jednej strany proti druhej počas stanoveného kola. Pri zápasovej hre sa hrá na jamky. Pokiaľ nie je v pravidlách ustanovené inak, jamku vyhrá strana, ktorá loptu zahrá na menej kopov. Stav zápasu vyjadrujú výrazy: čo najviac „holes up“ alebo „all square“ a čo najviac „to play“.

### 3.2 Remíza na jamke

Remíza na jamke je, ak každá strana dokončí jamku rovnakým počtom kopov.



### 3.3 Víťaz zápasu

Zápas je vyhraný, keď jedna strana vedie o počet jamiek viac, ako je počet jamiek, ktoré zostáva odohrať. Ak je nerozhodný výsledok, musia sa riadiť pokynmi správy turnaja, ako hrať, aby v prípade potreby našli víťaza.

### 3.4 Vzdať zápas, jamku, alebo ďalší kop

Strana môže vzdať zápas kedykoľvek pred začiatkom alebo koncom tohto zápasu. Strana môže vzdať jamku kedykoľvek pred začiatkom alebo koncom jamky. Rozhodnutie nemôže byť odmietnuté ani odvolané.

### 3.5 Všeobecný trest

Trest za porušenie pravidiel pri match-play je rovnaký ako pri kick-play.

### 3.6 Bodovanie v match-play

V každej dráhe získa strana, ktorá vyhrala jamku, jeden bod. Ak obe strany urobia rovnaký počet kopov, nikto nezíska bod. Obe strany si musia ponechať score-karty, aby sa výsledok mohol na konci potvrdiť. Jednu score-kartu potom musia obaja hráči podpísať a odovzdať správe turnaja.

## 4 Lokálne pravidlá

[\*Chod' na obsah\*](#)

### Pozri definície: Hracia plocha

#### 4.1 Všeobecné

Lokálne pravidlá môžu byť užitočné, ak existujú lokálne zvláštnosti, ktoré je potrebné dodržiavať, ktoré nie sú zohľadnené vo všeobecných pravidlách. Lokálne pravidlá musia byť prijaté správou turnaja a oznámené hráčom pred začiatkom turnaja.

Ak je akýkoľvek popis dráhy v rozpore so všeobecnými pravidlami, musí byť zmena pravidiel na konkrétnej dráhe akceptovaná správou turnaja a oznámená hráčom pred začiatkom turnaja, inak sú všeobecné pravidlá stále platné.

## 5 Výstroj

[\*Chod' na obsah\*](#)

#### 5.1 Všeobecné

Výstroj je čokoľvek, čo hráč používa, nosí alebo má na sebe, okrem lopty v hre a markeru.

## 5.2 Obuv

Hráč musí mať športovú obuv. Hráč si môže vybrať akýkoľvek pár športovej obuvi okrem obuvi, ktorá môže poškodiť ihrisko ako sú napríklad kopačky, ktoré sú zakázané.

# 6 Lopta

*Chod' na obsah*

## Pozri definície: Hracia plocha

### 6.1 Všeobecné

Lopta v hre musí mať veľkosť 5, musí mať dušu a vážiť 410 – 450 g.

Na lopte sa nesmie robiť žiadna zmena, s výnimkou výmeny ventilu a jeho označenia farbou alebo podobne kvôli identifikácii. Loptu, ktorá bola po výrobe upravená tak, že sa jej pôvodné letové vlastnosti zmenili, je zakázané používať.

Počas kola nie je dovolené vymeniť si loptu, s výnimkou prípadu, keď je lopta stratená alebo nevhodná na hru (pozri pravidlo 6.3).

➤ **Trest za porušenie pravidla: Diskvalifikácia.**

### 6.2 Tlak v lopte

Je dovolené zmeniť tlak lopty jedenkrát počas kola, ale iba medzi dráhami a nie počas hry na dráhe. Akýkoľvek tlak lopty je povolený.

➤ **Trest za porušenie pravidla: Jeden trestný kop.**

### 6.3 Lopta nevhodná na hru

Lopta nie je vhodná na hru, ak je prasknutá alebo prepichnutá. Lopta nie je nevhodná na hru, ak má jej povrch drobné škrabance, alebo ak je jej farba poškodená alebo má zmenenú farbu. Lopta, ktorá nie je vhodná na hru, sa musí vymeniť.

# 7 Hráč

*Chod' na obsah*

## Pozri definície: Hracia plocha

### 7.1 Pravidlá

Hráč je zodpovedný za znalosť pravidiel.

## 7.2 Čas štartu a flightov

### a) Čas štartu

Hráč musí začať v čase stanovenom správou turnaja. Hráčovi sa odporúča nahlásiť sa v správe turnaja aspoň 15 minút pred začiatkom.

Flight nemôže čakať na chýbajúceho hráča a musí začať v stanovenom čase. Ak nasledujúci flight ešte nezačal v prvej dráhe, keď na štart prichádza neskorý hráč, hráč sa môže zúčastniť, ale dostane trest dva kopy. Hráč musí informovať flight o neskorom príchode, aby bolo možné zostaviť flight a správne zaznamenať skóre.

- **Trest za príchod po začatí ďalšieho flightu: Diskvalifikácia.**

### b) Flighty

Flight je skupina hráčov, o ktorých vedenie turnaja rozhodla, že musia hrať spolu v príslušnom kole. Hráč musí zostať počas celého kola vo flighte dohodnutom turnajovou správou, pokiaľ turnajová administratíva nepotvrdí zmenu.

- **Trest za porušenie: Diskvalifikácia.**

## 7.3 Lopta

Zodpovednosť za odohranie správnej lopty nesie hráč. Ak sa v rámci jedného flightu hrajú rovnaké lopty, lopty by mali byť označené identifikačnou značkou, aby hráči mohli rozoznať svoju loptu (pozri pravidlo 6.1).

Hráč môže vyčistiť loptu, keď má povolené zamarkovať loptu (pozri pravidlo 17.5). Hráč si musí loptu pred začatím čistenia označiť.

## 7.4 Správanie hráča

### a) Voči ostatným hráčom

Hráč musí vždy dodržiavať etické pravidlá vydané WFGA.

### b) Neprijateľné správanie počas hrania turnajového kola (od prvého kopu až po predloženie score-karty):

1. Podvádzanie s pravidlami alebo score-kartou (podvádzanie sa robí zámerne)

- **Trest: Diskvalifikácia**

2. Urážlivé alebo ohrozujúce správanie alebo jazyk.
3. Neustále ignorovanie etikety.
4. Fajčenie vrátane elektronických cigariet.

(Organizátor sa môže rozhodnúť vytvoriť špecifickú oblasť krátkej prestávky, kde môže hráč počas kola krátko fajčiť a potom sa rýchlo vrátiť do hry. Prestávka nesmie spôsobiť zbytočné oneskorenie.)

5. Držanie a konzumácia alkoholu.

- **Trest:**

- **Prvé napomenutie: Jeden trestný kop - Počet priestupkov sa po kole nevynuluje.**
- **Druhé napomenutie: Diskvalifikácia.**

### c) Neprijateľné správanie na mieste turnaja:

1. Držanie alebo používanie nelegálnych látok..

➤ **Trest: Diskvalifikácia.**

2. Urážlivé, alebo ohrozujúce správanie, alebo jazyk.

3. Neustála ignorácia etikety.

4. Nadmerné užívanie alkoholu.

➤ **Trest:**

- **Prvé napomenutie: Oficiálne varovanie - Počet priestupkov sa po kole nevynuluje.**
- **Druhé napomenutie: Diskvalifikácia.**

### 7.5 Zbytočné meškanie a pomalá hra

Počas hry na dráhe a medzi dokončením dráhy a hraním z nasledujúceho odpaliska hráč nesmie hru neprimerane zdržiavať. Ak hráč alebo flight hrá pomaly a stratí kontakt so skupinami pred ním a zároveň zdrží flight za sebou, rozhodcu môžu kontaktovať hráči daného flightu alebo flighty za ním. Rozhodca môže rozhodnúť o zaradení flightu na hodiny. V tejto situácii majú hráči 45 sekúnd na uskutočnenie kopov od okamihu, keď dosiahnu loptu. Rozhodca musí o postupe informovať hráčov príslušného flightu. Hráč na hodinách má právo požiadať rozhodcu, aby informoval o tom, kedy začne čas 45 sekúnd.

➤ **Trest za prekročenie času:**

- **Prvé napomenutie: Oficiálne varovanie (keď je vyzvaný rozhodca).**
- **Druhé napomenutie: Jeden trestný kop.**
- **Tretie napomenutie: Dva trestné kopy.**
- **Štvrté napomenutie: Diskvalifikácia.**

### 7.6 Prerušenie hry a pokračovanie v hre

#### a) Prerušenie

Hráč by mal pokračovať v hre, pokiaľ mu nebude náhle zle alebo sa turnajová administratíva nepozastaví turnajové kolo. Ak má hráč pocit, že počasie môže poškodiť zdravie hráčov alebo sa viditeľnosť príliš zhoršila, hráč môže kontaktovať organizáciu turnaja a požiadať o prerušenie hry.

➤ **Trest za prerušenie hry bez dobrého dôvodu alebo povolenia: Jeden trestný kop.**

#### b) Postup pri pozastavení hry správou turnaja

Keď vedenie turnaja preruší hru, hráči musia okamžite prestať hrať a označiť polohu svojich lôpt, ak sú lopty v hre na dráhe. Hráči musia pokračovať v hre, keď vedenie turnaja nariadilo obnovenie a signalizovalo začiatok. Hráč musí pokračovať v hre z miesta, kde bola lopta označená, alebo z odpaliska, kde prestali hrať.

➤ **Trest za štart na nesprávnom mieste:**

- **Maximálny počet kopov na danej dráhe**

➤ **Trest za okamžité nezastavenie:**

- **Prvé napomenutie: Oficiálne varovanie.**
- **Druhé napomenutie: Diskvalifikácia.**

## 8 Tréning

[Chod' na obsah](#)

### Pozri definície: Hracia plocha

#### 8.1 Na ihrisku ktoré sa užíva

Nie je dovolené trénovať na používanom ihrisku. Ihrisko sa používa, ak začal prvý flight a kým posledný flight nekončil.

- **Trest za porušenie pravidiel:**
  - **Prvé napomenutie: Oficiálne varovanie.**
  - **Druhé napomenutie: Diskvalifikácia.**

#### 8.2 Počas kola

Hráč nesmie vykonávať tréningový kop počas hry na dráhe.

- **Trest za porušenie pravidiel:**
  - **Prvé napomenutie: Oficiálne varovanie.**
  - **Druhé napomenutie: Diskvalifikácia.**

## 9 Poradenstvo

[Chod' na obsah](#)

#### 9.1 Caddy

Hráč môže mať jednu osobu, ktorá mu počas kola radí. Radiaca osoba sa musí riadiť rovnakými pravidlami ako ktokoľvek iný počas flightu, ale nesmie stáť alebo predvádzať, kde má hráč hrať s loptou. Nosič sa smie s hráčom rozprávať len, nosiť výstroj hráča a zapisovať skóre.

- **Trest za porušenie pravidla: Jeden trestný kop.**

#### 9.2 Poradenstvo v hre dvojíc

V hre dvojíc je dovolené, aby partner ukázal hráčovi, kde má lopta po kopnutí skončiť. Nie je dovolené označovať miesto alebo akokoľvek meniť terén.

Po ukázaní miesta musí partner opustiť miesto skôr, ako partner začne kopáť.

- **Trest za porušenie pravidla: Jeden trestný kop.**

## 10 Plocha a poveternostné podmienky

[Chod' na obsah](#)

### Pozri definície: Hracia plocha, Smer hry, Línia hry

#### 10.1 Plocha v oprave

Opravované ihrisko je akákoľvek časť ihriska označená správou turnaja. Všetka pôda a akákoľvek tráva, kríky, stromy alebo iné rastúce veci v oblasti sú súčasťou opravovanej pôdy. Oblasť musí byť jasne viditeľná.

Lopta je v opravovanej ploche, keď leží vo zvýraznenej oblasti alebo sa akákoľvek jej časť dotkne opravovanej plochy. Lopta sa tiež považuje že je na opravovanej ploche, ak leží vo vzdialenosti do 1 metra od predmetov označujúcich oblasť a tieto predmety zasahujú do línie hry.

#### **Úľava:**

Ak lopta leží vo vnútri opravovanej plochy, hráč musí využiť úľavu bez trestu a umiestniť loptu na najbližšie miesto úľavy, ktoré nie je ani bližšie k cieľu v smere hry, ani nezlepšuje líniu hry k prekážke.

### **10.2 Nadmerná akumulácia vody**

Dočasné nahromadenie vody na ihrisku, ktoré nie je označené ako „out“, sa považuje za abnormálne vodné nebezpečenstvo.

Lopta je v abnormálnej vodnej prekážke, keď buď prekáža v postoji alebo pri nábehu na loptu.

#### **Úľava:**

Ak lopta leží v abnormálnej vodnej prekážke, hráč môže využiť úľavu bez trestu a umiestniť loptu na najbližšie miesto úľavy, ktoré nie je ani bližšie k cieľu v smere hry, ani nezlepšuje líniu hry k prekážke.

### **10.3 Nebezpečné poveternostné podmienky**

Ak počasie spôsobí prerušenie turnajového kola, vedenie turnaja vydá hlasný signál. Hráči musia dodržiavať pravidlo 7.6b.

### **10.4 Zrušenie kola**

Ak kolo nemôže pokračovať po jeho prerušení, všetky hráčske výsledky budú prevzaté z poslednej dokončenej dráhy posledného flightu. Ak sa kolo hrá s kanón-štartom, kolo sa zruší.

## **11 Poradie hry**

***Chod' na obsah***

### **Pozri definície: Hracia plocha**

#### **11.1 Všeobecné**

Hráč s najnižším skóre na predchádzajúcej dráhe začína na ďalšom odpalisku. Hráč s druhým najnižším skóre hrá ďalej a tak ďalej. Ak majú dvaja alebo viacerí hráči rovnaké skóre na dráhe, hrajú z nasledujúceho odpaliska v rovnakom poradí ako na predchádzajúcom odpalisku. Keď hráči začali hrať na dráhe, vo všeobecnosti sa ako prvá hrá s loptou, ktorá je najďalej od cieľa.

#### **11.2 Zmena poradia**

Ak musia byť lopty označené, flight môže rozhodnúť, že ako prvá sa môže odohrať lopta bližšie k cieľu alebo k ďalšej prekážke. Loptu v blízkosti prekážok by sa mali hrať ako prvé. V opačnom prípade musí byť označenie a umiestnenie blízko prekážok vykonané spolu so súperom vo flighte alebo rozhodcom. Ak je lopta vo vzdialenosti do 2 metrov od cieľa, hráč sa musí pokúsiť buď prekopať, alebo označiť a zdvihnúť loptu skôr, ako iný hráč urobí kop.

## 12 Odpalisko

*Chod' na obsah*

### Pozri definície: Hracia plocha

#### 12.1 Označenie odpaliska

##### a) Označenie

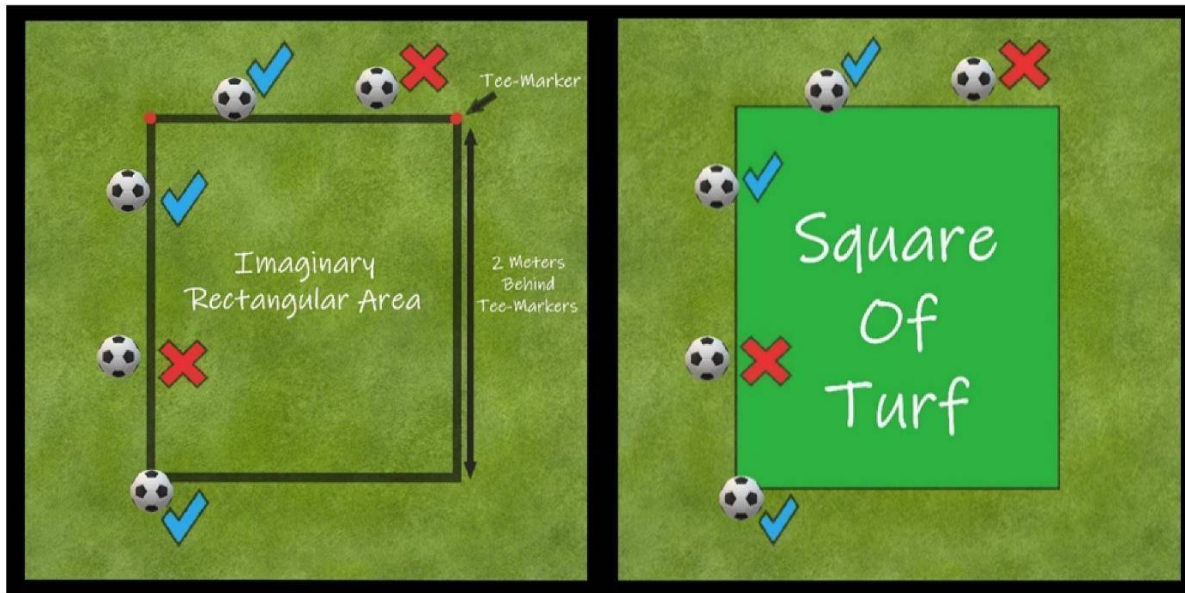
Odpalisko je miesto, kde musí hráč urobiť prvý výkop, keď začína novú dráhu. Zem môže byť označená dvoma značkami odpaliska (kamene, palice alebo podobne), ktoré znázorňujú prednú časť odpaliska a začiatok dráhy. Hráč môže umiestniť loptu až 2 metre za dve značky odpaliska v pomyselné obdĺžnikovej oblasti.

Odpalisko môže byť tiež označené štvorcom trávniku alebo iného materiálu a jeho predná časť bude znázorňovať začiatok dráhy. V tomto prípade pravidlo 2 metrov neplatí.

Značky odpalísk sa považujú za pevné a hráč s nimi nemôže pohybovať

##### b) Hra z odpaliska

Keď hráč kope loptu do hry z odpaliska, musí sa hrať z odpaliska. Lopta je vo vnútri odpaliska, keď akákoľvek jej časť leží vo vnútri odpaliska pri pohľade zhora. Hráč môže stáť mimo odpaliska, aby na ňom zahral loptu.



Ak hráč vykopne loptu z odpaliska a tá ide „mimo hraciu plochu“ alebo hráč vykoná trest, ktorý si sám uloží, môže byť lopta premiestnená kdekoľvek na odpalisku. Nemusí to byť to isté miesto.

Lopta sa nemusí kopať medzi značky odpaliska. Hráč môže z odpaliska strieľať ľubovoľným smerom.

## 12.2 Hra z mimo-priestoru odpaliska

Ak hráč na začiatku dráhy zahrá loptu z miesta mimo odpaliska, **hráčovi je uložený jeden trestný kop** a potom musí znovu zahrať loptu z odpaliska.

The kick from outside the teeing ground and any subsequent kick by the player on the lane prior to the correction of the mistake do not count in the score.

## 13 Odohratie lopty tak ako leží

*Chod' na obsah*

**Pozri definície: Smer hry, Bunkre a priekopy**

### 13.1 Všeobecné

Lopta sa musí hrať v pokoji a tak, ako leží, pokiaľ pravidlá nestanovujú inak: Lopta v pokoji sa pohla (pozri pravidlo 20).

Odoberanie malých neupevnených kúskov, ako sú listy, malé kamienky a podobne, je povolené (pozri Pravidlo 15). Hráč môže tiež ručne jemne otestovať zloženie pôdy a rastlín.

### 13.2 Línia hry a pred loptou

Hráč nesmie zlepšovať líniu hry alebo oblasť, do ktorej má loptu kopnúť. To znamená, že nie je dovolené pohybovať sa ani ohýbať nič, čo rastie alebo je pripevnené pred loptou.

- **Trest za porušenie pravidla: Jeden trestný kop.**

### 13.3 Postoj

Za loptou má hráč právo pri zaujatí postoja na kop pevne umiestniť nohy. Za loptou je dovolené ohýbať vetvy, ako to hráč považuje za vhodné, a v prípade potreby sa o ne oprieť, pokiaľ to nezlepší líniu hry. Hráčovi nie je dovolené šliapať po zemi alebo lámať čokoľvek fixované alebo rastúce.

- **Trest za porušenie pravidla: Jeden trestný kop.**

Ak hráč náhodne spôsobí pohyb lopty bez toho, aby sa jej dotkol, pri zaujatí postoja pre kop musí hráč informovať flight pred premiestnením lopty. Neexistuje žiadna pokuta.

Ak sa hráč náhodne dotkne lopty pri zaujatí postoja na kop, hráč musí informovať flight pred premiestnením lopty.

- **Trest za náhodne dotknutie lopty:**
  - **Prvé napomenutie: Oficiálne varovanie.**
  - **Druhé napomenutie: Jeden trestný kop.**

### 13.4 Pieskové bunkre

Hráč môže hrabať pieskový bunker skôr, ako v ňom skončí lopta. Ak nie sú k dispozícii hrable, je dovolené použiť aj nohy. Ak je lopta už v pieskovom bunkri, nie je dovolené ho hrabať.



Pri príprave kopu môže hráč tlačiť nohami do piesku, ale nesmie piesok odhŕňať.

➤ **Trest za porušenie pravidla: Jeden trestný kop.**

Pri odchode z pieskového bunkra by sa hráč mal riadiť pravidlami etikety WFGA.

### 13.5 Zamotaný do poslednej prekážky

Ak je konečným cieľom prekážka s voľnou sieťou alebo podobne namiesto uzemnenej jamky, je povolené odstrániť sieť alebo podobne, ak prekáža pri kope a lopta sa dotkne zeme. Na to musí hráč označiť loptu v súlade s pravidlom 17.

Ak lopta visí v sieti alebo podobne bez toho, aby sa dotkla zeme, hráč ju musí zahrať tak, ako to je, alebo potrestať sám seba (pozri pravidlo 18).

## 14 Kopanie do lopty

*Chod' na obsah*

### 14.1 Legálny kop

Kop je pohyb nohy dopredu s úmyslom kopnúť do lopty a presunúť ju. Kop môže byť vykonaný akoukoľvek časťou nohy, ale musí ísť o krátky dotyk lopty a loptu nemožno viesť nohou. Zamýšľaný kop, ktorý sa dotkne lopty, ale nezmení polohu lopty, sa stále počíta ako kop. „Vzduchový kop“ bez dotyku lopty sa nepočíta ako kop.

#### Výnimky:

##### a) Zdvíhanie

Pri zdvíhaní lopty nohou môže mať hráč dlhší kontakt s loptou, ak lopta, ktorá je stále v kontakte s kopacou nohou, počas celého pohybu plynule zrýchľuje po pomyselnéj priamke v priestore. Hráč nesmie balansovať loptu na nohe. Hráč nesmie držať nohu proti lopke pred zdvihnutím.

##### b) Kopanie podrážkou

Pri kopaní podrážkou je povolený dlhší kontakt s loptou. Hráč nesmie pred kopnutím podrážkou držať nohu proti lopke a po kope musí ukázať rovnováhu.

#### Poznámka pre a & b:

Ak hráč vedie loptu pri kopaní podrážkou alebo pri zdvíhaní lopty, mal by byť prizvaný rozhodca, aby hráča nasledoval. Pri hodnotení, či je lopta vedená, rozhodca zisťuje, či má hráč ťažkosti s udržaním rovnováhy po kopnutí podrážkou alebo zdvihnutí lopty. Rovnováha je definovaná ako schopnosť stáť na oboch nohách a neniesť celú váhu tela na streleckej nohe po kope. Ak má hráč ťažkosti s udržaním rovnováhy, znamená to, že lopta bola vedená, ak to hráč neurobil správne.

➤ **Trest za vedenie lopty: Jeden trestný kop.**

#### 14.2 Kopnutie do pohybujúcej lopty

Ak hráč urobí kop počas pohybu lopty, kop sa zruší a hráč musí loptu premiestniť na posledné známe miesto odpočinku.

➤ **Trest za kopnutie do pohybujúcej lopty: Jeden trestný kop.**

Ak sa lopta začne pohybovať, keď hráč začal kopat', podľa tohto pravidla sa neuplatňuje žiadny trest a hráč musí pokračovať v hre ako zvyčajne.

#### 14.3 Kopnutie do nesprávnej lopty

Hráč, ktorý kopne do nesprávnej lopty, bude potrestaný jedným kopom. Kopy vykonané hráčom na nesprávnu loptu sa nezapočítavajú do skóre hráča. Ak nesprávna lopta patrí inému hráčovi, jej vlastník musí loptu premiestniť na miesto, z ktorého bola prvá zahraná nesprávna lopta.

#### 14.4 Pomoc

Hráč nesmie dostať pomoc od inej osoby, aby stál alebo striedal pri kopaní.

➤ **Trest za porušenie pravidla: Jeden trestný kop.**

#### 14.5 Kopanie z nesprávneho miesta

Ak hráč omylom kopne loptu z nesprávneho miesta, kop sa nepočíta a lopta musí byť premiestnená na správne miesto. **Hráčovi je uložený trest jeden kop.**

### 15 Voľnené prekážky

[\*Chod' na obsah\*](#)

#### Pozri definície: Smer hry

##### 15.1 Všeobecné

Voľné prekážky sú prirodzené voľné predmety (malé kamene, smrekové šišky, konáre a podobne). Hráč môže odstrániť voľné prekážky, ktoré by rušili kop, postoj alebo ležali v línii hry.

Ak je ktorákoľvek lopta v hre v pohybe, nie je dovolené odstraňovať akúkoľvek voľnú prekážku. Ak hráč odstraňuje voľnú prekážku, keď je lopta v pohybe **bude potrestaný jedným trestným kopom.**

##### 15.2 Odstránenie voľných prekážok

Ak existuje riziko, že sa lopta pohne pri odstraňovaní voľných prekážok, hráč môže označiť a zdvihnúť loptu, ak je to povolené (pozri pravidlo 17.5), a potom uvoľnenú prekážku odstrániť a premiestniť loptu. Ak odstránenie uvoľnenej prekážky spôsobí, že sa lopta pohne a zostane na inom mieste, lopta sa musí premiestniť, **a hráč bude potrestaný jedným trestným kopom.**

## 16 Zábrany

[Chod' na obsah](#)

**Pozri definície: Hracia plocha, Smer hry, Lína hry**

### 16.1 Všeobecné

Prekážky sú neprirodzené objekty, ktoré nie sú súčasťou žiadnej prekážky na jazdnom pruhu ani sa nenachádzajú v popise jazdného pruhu. Predmety definujúce opravovaný pozemok a „out“, ako sú steny, ploty, palice a zábradlia, nie sú prekážkami.

### 16.2 Pohyblivé zábrany

Hráč môže využiť úľavu bez trestu od pohyblivej zábrany alebo môže byť zábrana dočasne posunutá a potom premiestnená. Zábrana je pohyblivá zábrana, ak s ňou možno pohnúť bez neprimeraného úsilia, bez zbytočného zdržania hry a bez spôsobenia škody. V opačnom prípade ide o nepohyblivú zábranu.

### 16.3 Nepohyblivé zábrany

K prekážaniu nepohyblivou zábranou, ktorá nepatrí do dráhy, dochádza, keď lopta leží v zábrane alebo na nej, alebo keď prekážka zábrana hráčovmu postoju alebo nábehu na loptu. To znamená, že pri kopaní existuje riziko, že sa ho dotknete nohami. V opačnom prípade zasahovanie do línie hry nie je samo osebe zasahovaním podľa tohto pravidla.

#### Úľava:

Ak prekáža nepohyblivá zábrana, hráč môže využiť úľavu bez trestu a umiestniť loptu do najbližšieho bodu úľavy, ktorý nie je ani bližšie k cieľu v smere hry, ani nezlepšuje líniu hry k prekážke.

#### Poznámka:

Prítomnosť nepohyblivých prekážok na ihrisku musí byť oznámená správou turnaja pred začiatkom kola. Ak to nie je oznámené, nemožno prijať žiadnu úľavu.

## 17 Označovanie a umiestnenie

[Chod' na obsah](#)

**Pozri definície: Smer hry, Lína hry, Bunkre a priekopy**

### 17.1 Všeobecné

Ak ktorákoľvek lopta prekáža v hre, ktorýkoľvek hráč vo flighte môže požiadať o označenie lopty. Hráč je povinný označiť a zdvihnúť loptu, ak ho o to súper z flightu požiada.

Hráč má právo označiť svoju loptu, ak to pravidlo 17.5 umožňuje. Hráč nie je povinný zdvihnúť loptu pri jej označovaní, pokiaľ o to nepožiada protihráč vo flighte.

Hráč, ktorý musí loptu označiť, môže hrať ako prvý a nie označiť loptu.

#### Poznámka:

Keď hráč označí loptu, pozícia lopty je uzamknutá. Takže, ak silný vietor alebo strmá zem spôsobí, že sa odvalí, hráč ju môže premiestniť bez penalizácie. Ak hráč loptu neoznačil, nemôže byť premiestnená. Lopta je označená, keď sa značka lopty dotkne zeme v súlade s pravidlom 17.2.

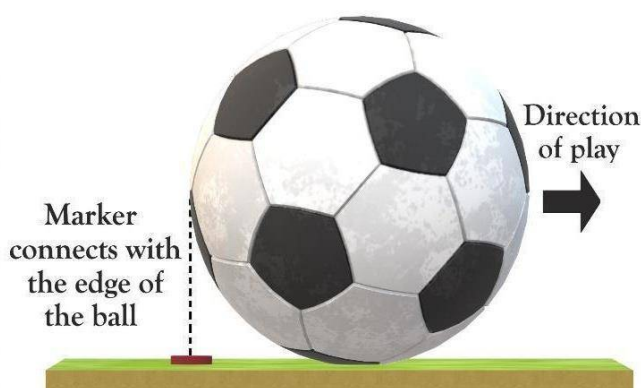
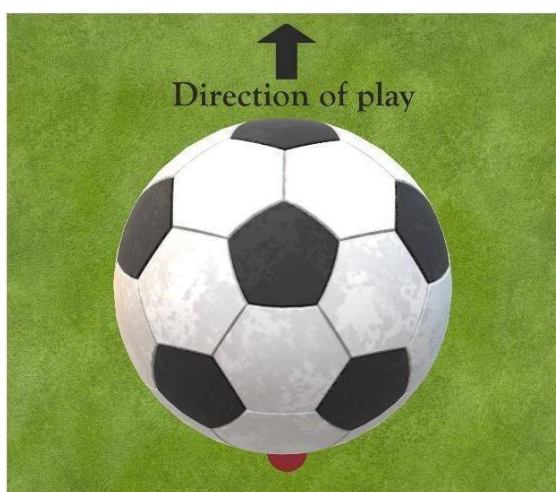
## 17.2 Označovanie

Loptu, ktorá má byť označená, môže označiť hráč alebo iná osoba poverená hráčom. V každom takomto prípade je hráč zodpovedný za akékoľvek porušenie pravidiel. Pozícia lopty musí byť označená pred jej zdvihnutím a hráč môže označiť loptu len vtedy, keď sú všetky lopty v hre v pokoji.

### Poznámka:

Aby hráč správne označil loptu, musí informovať flight a potom umiestniť značku lopty presne do stredu za loptou v smere hry. Značkovač lopty by sa mal spojiť s okrajom lopty.

➤ **Trest za porušenie pravidla: Jeden trestný kop.**



## 17.3 Umiestnenie

Lopta, ktorá sa má vrátiť do označenej polohy, musí byť umiestnená osobou, ktorá loptu presne označila, na to isté miesto pred označovačom lopty v smere hry.

➤ **Trest za porušenie pravidla: Jeden trestný kop.**

## 17.4 Lopta do 2m od cieľa

Ak hráč kopne do lopty a udrie do inej lopty, ktorá leží do 2 metrov od cieľa, **kopajúcemu hráčovi je uložený trest jeden kop.**

### Poznámka:

Lopta, ktorá leží do 2 metrov od cieľa, by mala byť označená a zdvihnutá alebo dohraná do jamky.

## 17.5 Kedy a kde označiť

### a) Kosené plochy

Hráč si môže označiť svoju loptu na akomkoľvek mieste na pokosenej/ploche. (hlavná dráha, green, cesty)

#### Výnimka:

V blízkosti prekážky alebo čohokoľvek iného, čo prekáža v línii hry, by sa malo hrať s loptou. Ak chce hráč označiť svoju vlastnú loptu, musí tak urobiť spolu so súperom z flightu alebo rozhodcom.

### b) Vysoká tráva

Hráč nesmie označovať loptu (vysoká tráva, kríky, stromy a podobne).

#### Výnimky:

1. Hráč môže označiť, ak ho o to požiada iný hráč vo flighte. (Pozri pravidlo 17.1)
2. Ak hráč potrebuje identifikovať loptu (pozri pravidlo 19.2), hráč musí oznámiť úmysel flightu, aby bolo možné sledovať zdvíhanie a umiestnenie lopty.
3. Hráč môže označiť loptu bez toho, aby ju zdvihol, ak by sa poloha lopty mohla zmeniť v dôsledku strmého alebo neistého terénu.

### c) Bunkre a priekopy

Hráčovi nie je dovolené označiť si vlastnú loptu v bunkri alebo priekope.

#### Výnimka:

Hráč môže označiť, ak ho o to požiada iný hráč vo flighte. (Pozri pravidlo 17.1)

➤ **Trest za porušenie pravidiel: Jeden trestný kop.**

## 17.6 Marker prekáža v hre

Ak je značka lopty umiestnená v pozícii, kde narúša hráčov postoj, hernú líniu alebo by sa mohla pohybovať v dôsledku kopu, hráč má právo, aby jej majiteľ posunul značku lopty.

#### Poznámka:

Dá sa to urobiť umiestnením chodidla čo najbližšie k značke lopty a posunutím značky lopty o dĺžku chodidla. Pred umiestnením lopty nezabudnite premiestniť značku lopty, aby ste predišli kopnutiu z nesprávneho miesta.

➤ **Trest za porušenie pravidiel: Jeden trestný kop.**

## 17.7 Strata markera

Ak hráčov marker lopty zmizne po označení lopty, hráč musí zmeniť polohu lopty spolu s flightom. Žiadna pokuta.

## 18 Vlastne udelený trest

[Chod' na obsah](#)

### 18.1 Všeobecné

**Pod trestom jedného kopu**, hráč môže kedykoľvek premiestniť loptu čo najbližšie k miestu predchádzajúceho kopu. Kop je neplatný. Predtým, ako to urobí, musí hráč informovať flight.

#### Poznámka:

Ak hráč vykoná trest podľa vlastného uváženia, odporúča sa hráčovi označiť miesto predchádzajúceho kopu predtým, ako opustí miesto, aby si zobral loptu.

## 19 Hľadanie a identifikácia lopty

[Chod' na obsah](#)

### Pozri definície: Smer hry

### 19.1 Hľadanie lopty

Pri hľadaní lopty kdekoľvek na ihrisku nie je dovolené úmyselne zlomiť čokoľvek fixované alebo rastúce. Hráč sa môže dotýkať a ohýbať dlhej trávy, kríkov, konárov a podobne, v rozsahu potrebnom na nájdenie a identifikáciu lopty.

Hráč sa musí vždy snažiť hľadať loptu v najpravdepodobnejšej línii hry, aby sa vyhol zlepšeniu línie hry.

#### ➤ Trest za úmyselné zlepšenie línie hry: Dva trestné kopy.

Ak hráč pri hľadaní lopty náhodne spôsobí pohyb lopty, musí o tom informovať flight predtým, ako loptu premiestni. Neexistuje žiadna pokuta..

### 19.2 Zdvynutie lopty na identifikáciu

Zodpovednosť za odohranie správnej lopty nesie hráč. Každý hráč by mal mať na svojej lopke identifikačnú značku. Ak sa hráč domnieva, že je vlastníkom lopty, ale nevie ju identifikovať, môže si beztrestne označiť a zdvihnúť loptu na identifikáciu.

Ak hráč zdvihne loptu, aby ju identifikoval, bez toho, aby na to mal dobrý dôvod, **hráčovi je uložený trest jeden kop.**

## 20 Lopta v pokoji sa pohla

[Chod' na obsah](#)

### Pozri definície: Vonkajší vplyv

### 20.1 Vonkajším vplyvom

Ak sa lopta v pokoji pohne vonkajším vplyvom, nenastane žiadny trest a lopta sa musí premiestniť. Ak sa väčšina hráčov flightu domnieva, že lopta bola posunutá úmyselne, musí byť privolaný rozhodca. Rozhodca

rozhodne, či možno predpokladať, že lopta bola posunutá zámerne. Ak rozhodca rozhodne, že to bolo úmyselne, **vonkajší vplyv je potrestaný:**

- **Vonkajší vplyv je turnajový hráč alebo divák:**
  - **Prvé napomenutie: Oficiálne upozornenie - Počet priestupkov sa po kole nevynuluje.**
  - **Druhé napomenutie: Diskvalifikácia alebo vypovedanie z ihriska.**
- **Vonkajší vplyv je niečo alebo niekto iný: Vypovedanie z ihriska.**

## 20.2 Hráčom alebo jeho výstrojou

Ak hráč prinútil loptu pohnúť sa a nešlo o normálny kop, hráč musí loptu premiestniť **a dostane jeden trestný kop.**

Neexistuje žiadny trest, ak hráč náhodne spôsobí pohyb lopty za nasledujúcich okolností:

- Pri hľadaní lopty (pozri pravidlo 19.1).
- Nedotýkanie sa lopty pri budovaní postoja (pozri pravidlo 13.3).
- Dotýkanie sa lopty pri budovaní postoja (pozri pravidlo 13.3)
  - **Prvé napomenutie: Oficiálne napomenutie.**
  - **Druhé napomenutie: Jeden trestný kop.**
- Pri označovaní lopty.
- Pri odstraňovaní pohyblivých prekážok (pozri pravidlo 16.1).

## 20.3 Protihráčom alebo jeho výstrojou

Ak sa súper alebo jeho výstroj pohne, zasiahne alebo sa dotkne hráčovej lopty v pokoji, lopta sa musí premiestniť. Žiadna pokuta.

Ak sa väčšina hráčov flightu domnieva, že lopta bola posunutá úmyselne, musí byť privolaný rozhodca. Rozhodca rozhodne, či sa dá predpokladať, že lopta bola posunutá úmyselne. Ak rozhodca rozhodne, že to bolo úmyselne, **súper dostane trest:**

- **Prvé napomenutie: Dva trestné kopy - Počet priestupkov sa po kole nevynuluje.**
- **Druhé napomenutie: Diskvalifikácia.**

Ak súper náhodou kopol „nesprávnu loptu“, **súperovi hrozí trest jeden kop** (pozri pravidlo 14.3).

## 20.4 Inou loptou

Ak je lopta v kľude po kope posunutá inou loptou v pohybe, posunutá lopta sa musí premiestniť. Žiadna pokuta.



## 21 Lopta v pohybe sa vychýlila alebo zastavila

## Chod' na obsah

### Pozri definície: Vonkajší vplyv

### 21.1 Vonkajším vplyvom

Ak je lopta v pohybe vychýlená alebo zastavená vonkajším vplyvom, nenasleduje trest a lopta sa musí hrať tak, ako leží, s výnimkou prípadu, keď lopta leží v „oute“. V tomto prípade je kop zrušený a musí sa prehrať znova.

Ak sa väčšina hráčov flightu domnieva, že lopta bola zastavená úmyselne, musí byť privolaný rozhodca. Rozhodca rozhodne, či možno predpokladať, že lopta bola odrazená alebo zastavená úmyselne. Ak rozhodca usúdi, že to bolo úmyselne, kop sa zruší, **a vonkajší vplyv je potrestaný:**

- **Vonkajší vplyv je turnajový hráč alebo divák:**
  - Prvé napomenutie: Oficiálne upozornenie - Počet priestupkov sa po kole nevynuluje.
  - Druhé napomenutie: Diskvalifikácia alebo vypovedanie z ihriska.
- **Vonkajší vplyv je niečo alebo niekto iný: Vypovedanie z ihriska.**

## 21.2 Hráčom alebo jeho výstrojou

Ak je hráčova lopta odklonená alebo zastavená daným hráčom alebo jeho výstrojom, musí byť hráčova lopta premiestnená, **a hráč dostáva jeden trestný kop.**

### 21.3 Protihráčom alebo jeho výstrojou

Ak je hráčova lopta odrazená alebo zastavená protihráčom alebo jeho výstrojou, nenastane žiadny trest a lopta sa musí zahrať tak, ako leží, s výnimkou prípadu, keď lopta leží v „oute“. V tomto prípade musí byť kop zrušený a prehraný znova.

Ak sa väčšina hráčov flightu domnieva, že lopta bola zastavená úmyselne, musí byť privolaný rozhodca. Rozhodca rozhodne, či možno predpokladať, že lopta bola odrazená alebo zastavená úmyselne. Ak rozhodca rozhodne, že to bolo úmyselne, **protihráč bude diskvalifikovaný.**

## 21.4 Inou loptou

**a) V hre a v pokoji**

Ak je hráčova lopta odrazená alebo zastavená loptou v hre a v pokoji, odrazená alebo zastavená lopta sa musí hrať tak, ako leží, bez trestu.

**b) V hre a v pohybe**

Ak je hráčova lopta v pohybe odklonená alebo zastavená inou loptou v pohybe, potom sa oba kopy zrušia a obe lopty musia byť premiestnené a znova zahrané. Žiadna pokuta.



## 22 Aut

## Chod' na obsah

### Pozri definície: Hracia plocha, Bunkre a priekopy

#### 22.1 Všeobecné

Ak je lopta „out“, kop je neplatný, hráč musí zahrať loptu pod trestom jedného kopu čo najbližšie k miestu predchádzajúceho kopu.

##### Poznámka:

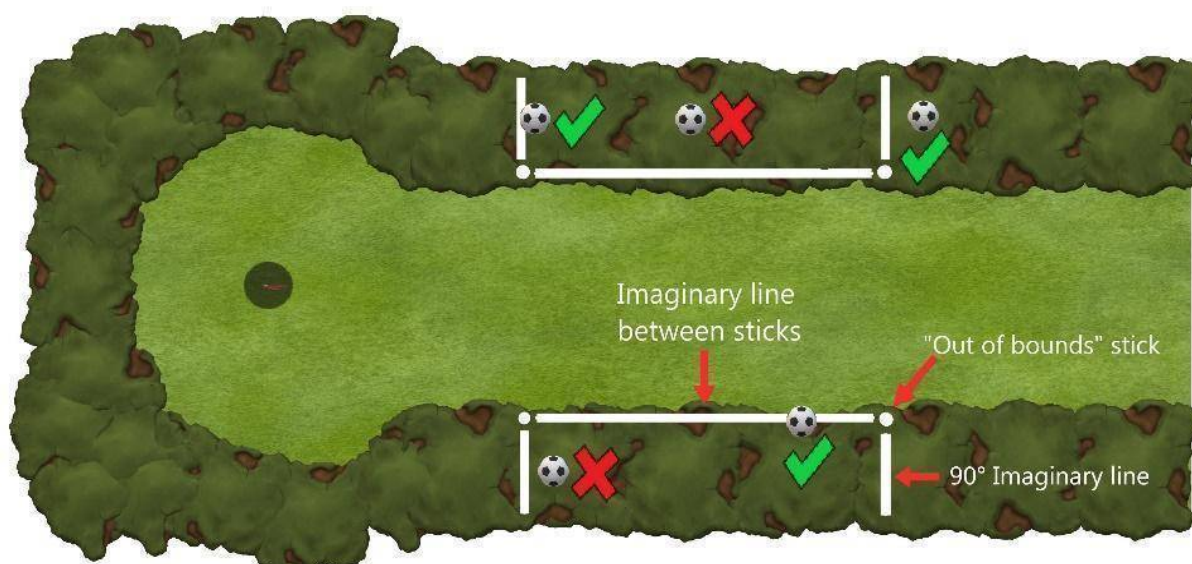
Ak hráč kopne loptu „out“, odporúča sa pred opustením miesta, aby si loptu zobral, označiť miesto, odkiaľ bola kopnutá.

#### 22.2 Zakaázané oblasti a vodné prekážky

Existujú 4 rôzne oblasti „out“.

##### a) Označené oblasti „out“.

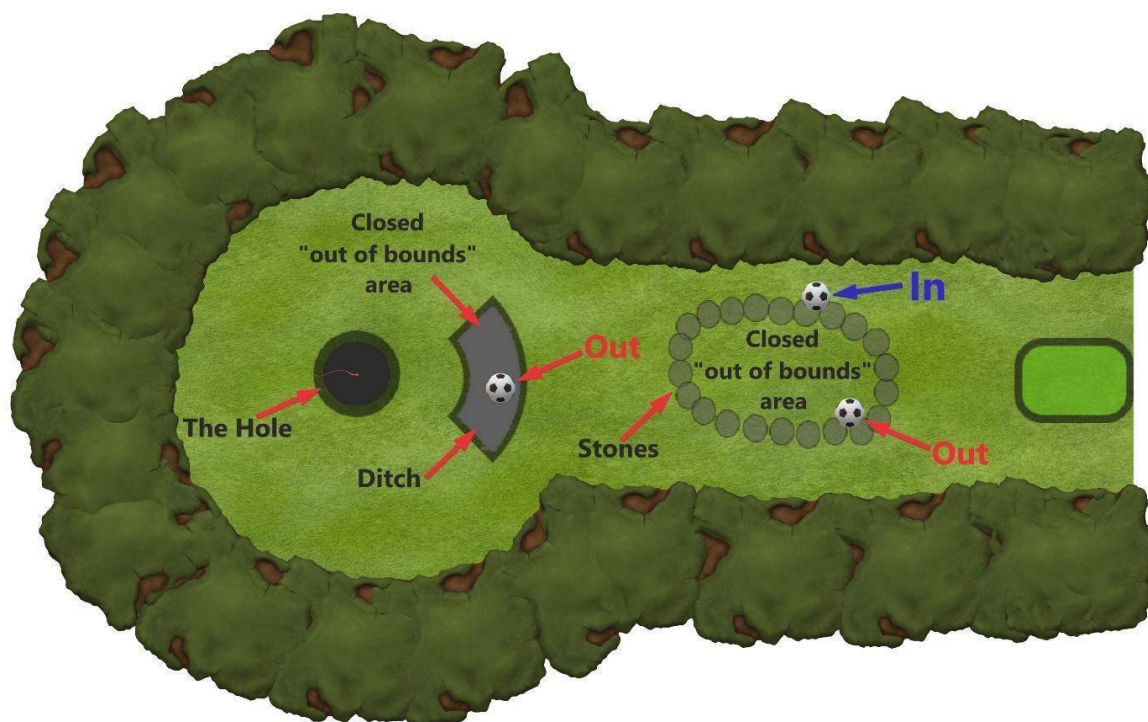
Označená oblasť „out“ je oblasť, ktorá je buď označená palicami alebo nastriekaná na zem. Lopta je „out“, keď celá leží medzi dvoma palicami a medzi pomyselnou čiarou medzi jednou palicou a loptou nie je žiadny kontakt. Na poslednej a prvej palici si hráč bude musieť predstaviť 90-stupňovú pomyselnú čiaru, aby určil, či je celá lopta medzi týmito dvoma palicami alebo nie. Ak je oblasť „out“ označená sprejom, lopta je „out“, ak nemá žiadny kontakt s nastriekanou čiarou.



## b) Uzavreté oblasti „out“.

Uzavretá oblasť „out“ je oblasť, ktorá nenecháva žiadnu otázku, či je lopta v tejto oblasti alebo mimo nej. Oblasť by mala byť jasne viditeľná a vysvetlená v popise hracej plochy. Môže to byť diera v zemi, kruh z kameňov, medzi ktorými nie je priestor na futbalovú loptu, priekopa alebo niečo podobné.

Lopta, ktorá je v uzavretom priestore „out“ je „out“.



## c) Vodné prekážky

Akokoľvek väčšia normálna prítomnosť vody na ihrisku, ako je rybník, potok, rieka a podobne, bez ohľadu na to, či je prirodzená alebo vytvorená človekom, je definovaná ako vodná prekážka. Ak vodná prekážka nie je označená ako oblasť „out“ (pozri pravidlo 22.2a), hráč môže hrať s loptou, pokiaľ lopta jasne nepláva na vode.

Ak lopta pláva na vode, je „out“.

### Poznámka:

Ak sa flight nezhodne, či lopta pláva alebo nie, musí byť privolaný rozhodca.

## d) Mimo ihriska

Lopta je mimo ihriska, keď celá leží mimo ihriska. Hranice ihriska môžu byť označené plotom alebo palicami alebo niečím podobným.

Hranice ihriska nemusia byť zobrazené na popisoch dráh a tieto hranice musia byť hráčom oznámené pred začiatkom turnaja.

## 22.3 Druhá hracia plocha a jej križovanie

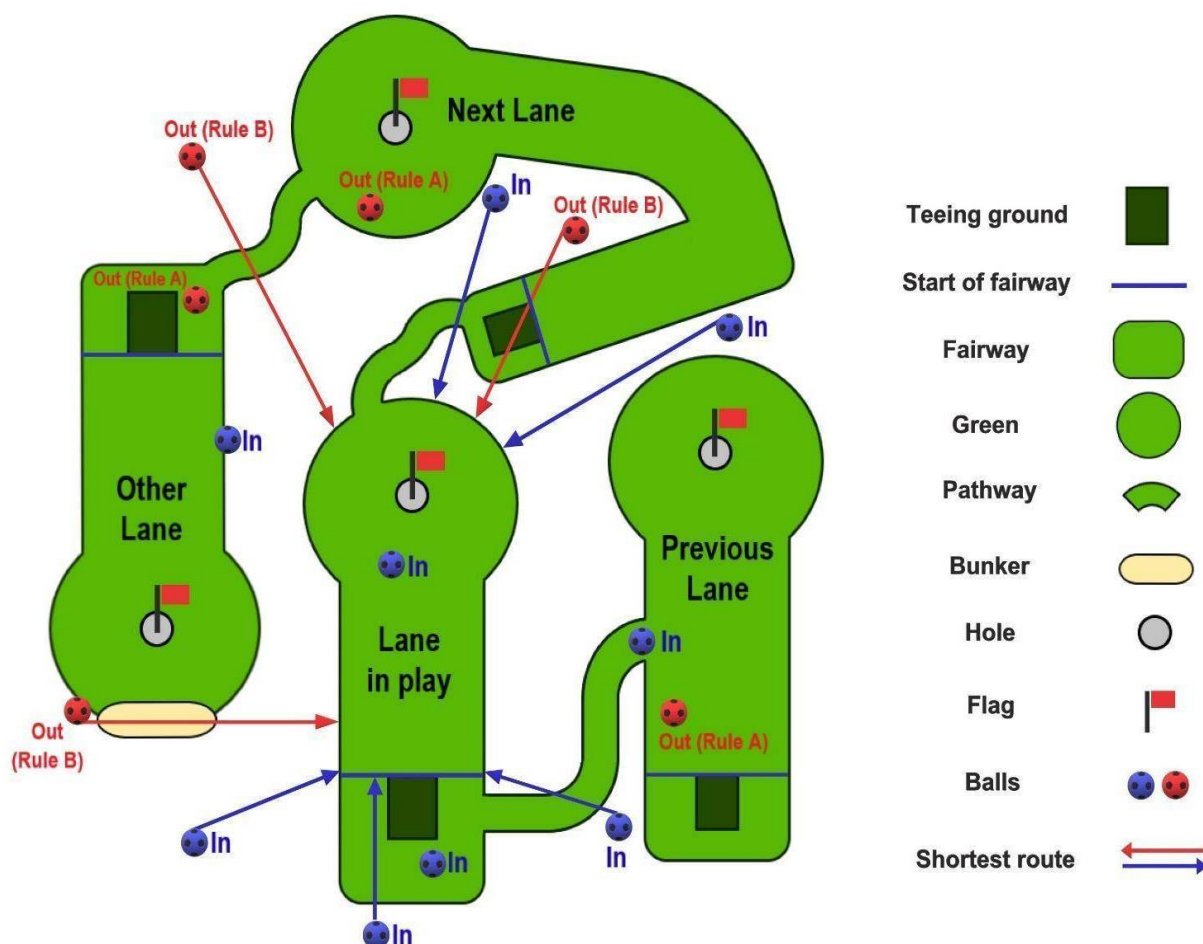
Lopta je „out“, ak je na inej dráhe alebo ak prešla cez inú dráhu. To platí aj pre dráhy, ktoré patria k iným ihriskám, ako je ihrisko v hre.

### a) Druhá hracia plocha

Lopta je na inej dráhe, keď je celá lopta na pokosenej ploche, ktorá nepatrí do dráhy v hre ani nie je neutrálnou pôdou (pozri pravidlo 22.4). Pokosené plochy zahŕňajú akýkoľvek bunker a prekážku spojenú s pokosenou plochou.

### b) Križovanie druhej dráhy

Lopta prešla cez inú dráhu, keď najkratšia cesta k fairway/greenu dráhy v hre vedie cez pokosenú plochu, ktorá nepatrí do dráhy v hre ani nie je neutrálnou pôdou (pozri pravidlo 22.4). Pokosené plochy zahŕňajú akýkoľvek bunker a prekážku spojenú s pokosenou plochou. Môžete nakresliť priamku z ktorejkoľvek časti lopty, aby ste určili, či je lopta mimo alebo nie. Hraná dráha začína v prednej časti odpaliska.



### Poznámka pre a & b: Zrušenie

Vedenie turnaja môže pred začiatkom turnaja oznámiť, že na turnaji neplatí „out“, keď lopta skončí na inej dráhe alebo prejde cez inú dráhu.

#### 22.4 Neutrálna plocha

Akýkoľvek povrch, ktorý nie je súčasťou žiadnej dráhy na trati, je definovaný ako neutrálny. To zahŕňa vysokú trávnu a oblasti s divokým rastom obklopujúce dráhy, známe aj ako drsné, a pokosenú cestu vedúcu k odpalisku na dráhe 1, ako aj chodník, ktorý odchádza z poslednej dráhy ihriska. Lopta na neutrálnej pôde nie je „out“, pokiaľ nie je v oblasti „out“ (pozri pravidlo 22.2) alebo neprešla cez inú dráhu (pozri pravidlo 22.3b).

#### 22.5 Viaceré cesty

Cesta, ktorá sa pripája k dráhe, ktorá je pripojená k dráhe v hre, je tiež súčasťou dráhy v hre.

#### 22.6 Out v cieľi

Ak sa lopta zastaví v cieľi predtým, ako úspešne prejde všetkými prekážkami na dráhe, lopta je out.

### 23 Prekážky

*Chod' na obsah*

#### Pozri definície: Hracia plocha, Lína hry

#### 23.1 Všeobecné

Prekážka je akýkoľvek druh predmetu (vedro, drevo, palica, žrd', kameň, sieť, oblasť okna a podobne), ktorý je uvedený v oficiálnom popise hracej plochy a hrá sa postupne medzi alebo cez alebo na alebo pod alebo okolo alebo vo vnútri v smere hry.

#### 23.2 Normálne prekážky

Prekážka, ktorú môžete prekonať akýmkoľvek spôsobom.

#### 23.3 Povinné hranice a otvorené prekážky

Jediná povinná hranica je prekážka, ktorá pozostáva z palice, tyče, stromu, kameňa, plotu a podobne a musí byť obkolesená buď na ľavej alebo pravej strane v súlade so smerom hry a postavením hráča - vertikálna hranica prekážky.

Otvorená prekážka pozostáva z 2 stromov alebo 2 palíc, ktoré sú otočené proti sebe v smere hry a musia byť hrateľné cez.

Vertikálna hranica prekážky je definovaná ako horné miesto na prekážke najbližšie k smeru hry, pokiaľ nie je označené inak.

Vertikálny okraj prekážky má pomyselnú čiaru od horného konca k oblohe. Ak sa lopta zahrá cez koniec vertikálnej hranice a lopta nie je počas letu úplne mimo hranice, potom sa počíta ako správne zahraná.



Viacnásobné povinné hranice, ktoré medzi nimi vytvárajú smer hry, sa stále považujú za jediné povinné hranice a podľa toho sa musia hrať.

Ak hráč kopne loptu na nesprávnu stranu povinnej hranice alebo otvorenej prekážky, hráč musí zahrať loptu späť na tú istú (nesprávnu) stranu.



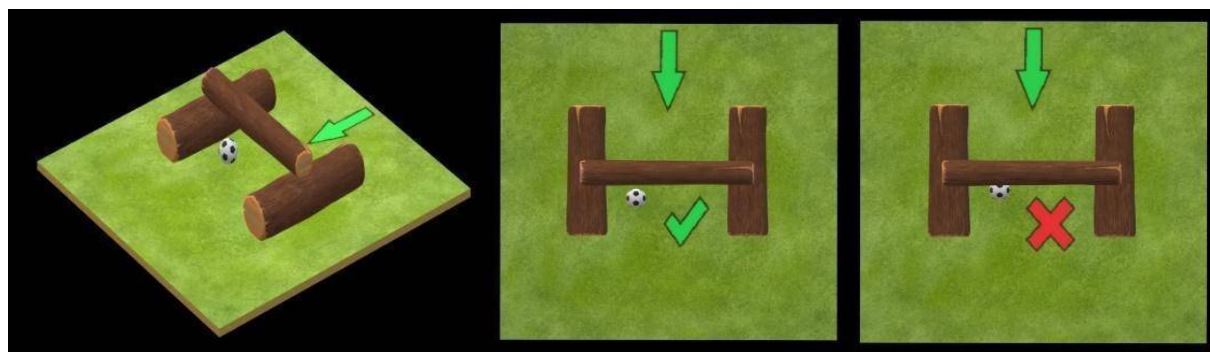
#### Poznámka:

Predtým, ako hráč zamýšľa zahrať loptu vysoko nad povinné hranice, hráč by mal informovať flight pred kopom, aby mohol skontrolovať líniu letu lopty. V prípade pochybností o tom, či bola lopta dobrá alebo nie, rozhoduje väčšina v príslušnom flighte. Ak flight nemôže nájsť rozhodnutie s väčšinou, kop sa zruší a hráč musí premiestniť loptu bez trestu a skúsiť to znova. V match-play musí byť privolaný rozhodca, ak sa dve strany nedokážu dohodnúť na rozhodnutí.

### 23.4 Uzatvorené prekážky

Uzavretá prekážka má okraje na všetkých stranách a vytvára medzeru alebo oblasť, cez ktorú musíte prejsť v smere hry. Ak hráč minie prekážku, hráč môže zahrať loptu späť na ktorúkoľvek stranu prekážky alebo dozadu cez prekážku. Ak hráč zahrá loptu dozadu cez prekážku, lopta musí pri nasledujúcom kope ešte raz úplne prejsť cez prekážku.

Prekážka (vo všeobecnosti aj otvorené prekážky, cez ktoré sa má hrať) sa považuje za správne prehranú, keď prekážkou prejde celá lopta. To platí aj vtedy, ak sa lopta hrá cez prekážku dozadu. Lopta je definovaná tak, že minula prekážku, keď je lopta v pokoji a medzi loptou a prekážkou nie je žiadny kontakt, pri pohľade na ňu zhora pod uhlom 90°.



#### Poznámka:

Ak prekopnete loptu dozadu cez prekážku, ktorú ste minuli pri predchádzajúcom kope, nemusíte prekážku znova prechádzať.

### 23.5 Povinný zásah

Povinný zásah je prekážka, ktorú musí hráč zasiahnuť loptou. Prekážka môže byť zasiahnutá z ktorejkoľvek strany a musí byť zasiahnutá v smere hry.

### 23.6 Cieľové prekážky

Prekážky cieľovej destinácie sú alternatívou k uzemnenej jamke (vedro, neuzemnená sieť, oblasť okien a podobne) a lopta musí byť odohraná správnym otvorom podľa popisu dráhy a musí zostať vo vnútri prekážky, ktorá sa má ukončiť. Ak sa lopta odrazí späť od cieľovej prekážky, lopta nie je dohnaná a musí sa kopat' znova, kým nezostane vnútri.

## 24 Jamka a tyč s vlajkou

*Chod' na obsah*

### Pozri definície: Hracia plocha

#### 24.1 Všeobecné

Jamka je zvyčajne konečným cieľom hracej plochy a je znázornená tyčou s vlajkou. Lopta je dohnaná, keď je loď klude vo vnútri jamky. Lopta vo vnútri jamky by mala byť odstránená predtým, ako ďalší hráč začne kopat'.

#### 24.2 Lopta na hrane jamky

Keď ktorákoľvek časť lopty presahuje okraj jamky alebo okraj trávy v blízkosti jamky, hráč má dostatok času na to, aby sa dostal do jamky bez zbytočného zdržania, aby zistil, či je lopta v pokoji. Ak dovedy lopta nespadne do jamky, považuje sa to za loptu v pokoji. Ak sa lopta stále pohybuje v dôsledku vetra alebo gravitácie, hráč musí informovať flight a môže počkať až 10 sekúnd. Tých 10 sekúnd musí byť vyslovených nahlas, aby to počuli aj ostatní hráči vo flighte a hráči musia udržiavať vzdialenosť od lopty najmenej jeden meter. Po 10 sekundách musí hráč vykonať ďalší kop. Ak sa lopta po 10 sekundách skotúľa do jamky, musí sa premiestniť.

➤ **Trest za porušenie pravidla: Jeden trestný kop.**

#### 24.3 Tyč s vlajkou

##### a) Odstránenie a držanie tyče s vlajkou

Hráč môže odstrániť tyč s vlajkou, ak je to možné bez jej zničenia, ale nemôže to urobiť, keď je lopta v hre. V situáciách, keď je vlajka poškodená alebo je silný vietor, môže iná osoba poverená hráčom držať vlajku na mieste, kým hráč strieľa.

➤ **Trest za porušenie pravidla: Jeden trestný kop.**

##### b) Lopta opretá o tyč s vlajkou

Keď sa hráčova lopta opiera o tyč s vlajkou v jamke a lopta nie je vo vnútri jamky, hráč alebo iná osoba poverená hráčom môže jemne pohnúť alebo odstrániť vlajkovú tyč, a ak lopta spadne do jamky, má sa za to, že dokončil s posledným kopnutím. V opačnom prípade, ak sa lopta pohla, ale nezastavila sa vo vnútri jamky, lopta musí byť umiestnená na okraj jamky bez penalizácie a hráč musí vykonať ďalší kop.