

## Zážitky co mají švih!

### Místní pravidla pro mistrovské hřiště

#### 1. HRANICE HŘIŠTĚ (PRAVIDLO 27):

Hranice hřiště je definována ploty a bílými kolíky. Vnitřní aut mezi jamkami č. 2 a 3 platí pouze pro jamku č. 3

#### 2. VODNÍ PŘEKÁŽKY (PRAVIDLO 26):

Podélné vodní překážky jsou označeny červenými kolíky nebo červenými čarami.

a) Na jamce číslo 2, pokud není jisté, zda je míč ve vodní překážce před greenem hratelný nebo je v ní ztracen, může hráč provizorně zahrát další míč podle libovolné přípustné možnosti dle Pravidla 26-1. Pokud pak objeví původní míč v překážce, musí ho hrát, jak leží, nebo pokračovat ve hře provizorně zahraným míčem. Pokud hráč objeví původní míč mimo překážku, musí pokračovat ve hře původním míčem.

b) Na jamce č. 8 může hráč, pokud jeho míč protne naposledy vnitřní ostrovní červené kolíky, využít i dropovací zónu na ostrově.

#### 3. BIOZÓNY:

Pro biozóny na jamkách číslo 1, 9, 12 a 13, označené červenými kolíky se zeleným vrškem, PLATÍ ZÁKAZ HRY a hráč musí postupovat podle pravidla 26-1, na jamce 13 pak lze využít i dropovací zónu. Trest za porušení místního pravidla - dvě trestné rány nebo ztráta jamky. Pokud biozóna překáží v postoji nebo švihu, má hráč nárok na beztrestnou úlevu podle pravidla 24-2b

#### 4. NEPOHYBLIVÉ ZÁVADY (PRAVIDLO 24-2) jsou:

Všechny části drenážního a zavlažovacího systému, inf. tabule, lavičky, odpad. koše, myčky na míčky apod. Všechny zpevněné cesty včetně holých míst k nim přiléhajícím, stopy po pneumatikách na nízko sekaných plochách, kamenné zídky a všechny mladé stromky s ochrannou omotávkou. Dráty a sloupy elektrického vedení. Jestliže míč zasáhne drát výškového elektrického vedení, rána se musí zrušit a beztrestně opakovat. Kameny v bunkrech a značky na hřištích jsou pohyblivá závada.

#### 5. PŮDA V OPRAVĚ (PRAVIDLO 25):

Místa označená modrými kolíky nebo modrými, případně bílými čarami, plochy v okolí grýnu po opravě pískem, jsou prohlášena za půdu v opravě, ze které je hra zakázána. Jestliže hráčův míč leží v této oblasti nebo pokud tato oblast překáží hráči v postoji nebo prostoru zamýšleného švihu, musí hráč použít úlevu podle Pravidla 25-1.

#### BARVY VLAJEK NA GREENU:

ve směru hry

**ČERVENÁ** – přední třetina greenu,

**MODRÁ** – střední část greenu,

**BÍLÁ** – zadní třetina greenu